

DO UN E

돈 임페리움

익스의 부상



확장 소개

익스의 부상은 방대한 둔 세계관에서 추가적인 요소를 가져와 <둔: 임페리움>을 더욱 풍성하게 만들어주는 확장입니다. 특히 본 확장에서는 기본판 게임에서 제한적인 역할만을 수행했던 한 세력과 이번에 처음으로 등장하는 또 다른 세력을 집중 조명합니다.

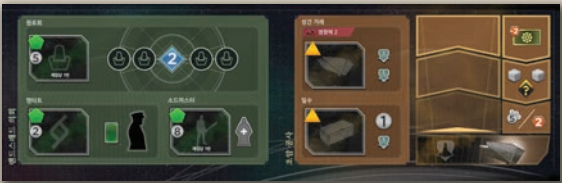


모든 대가문은 **초암 공사**에 일정량의 지분을 갖고 있습니다. 이 거대 기업은 수많은 물품의 가격과 판매 계획을 조정하며, 우주 항행 길드와 협업해 각종 물자를 실어 나릅니다(길드에서는 선단 조직 및 성간 항해를 담당하죠).



익스 행성은 임페리움 전역에서 손꼽히는 최신 기술로 잘 알려져 있습니다. 익스인들이 개발한 “생각은 하지 않는” 기계는 너무나도 정교해서, 일각에서는 익스인들이 윤리적인 선을 넘은 것이 아닌가 하는 경계의 시선을 보내고 있습니다... 어떻게 보면 그만큼이나 그들의 발명품이 유용하다는 것이죠.

게임 구성물



초암 게임판 뒷개



교전 카드 4
교전 I 카드 2
교전 II 카드 1
교전 III 카드 1



책략 카드 17



기술 타일 18



익스 게임판



탐지기 토큰 4
테시아 버니우스가 지도자일 때 사용됨



임페리움 카드 35

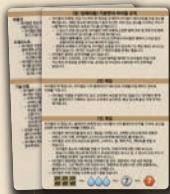


지도자 6

1인 게임/2인 게임에서만 사용



하갈 가문 카드 9



라이벌 참조 카드 2

플레이어 개인 구성물



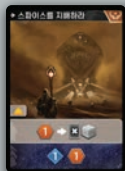
디스크 1
화물선 토큰



드레드노트 2

위 구성물의 색상은 플레이어마다 다릅니다.
위에서는 빨간색만 예로 들었습니다.

에픽 게임 모드에서만 사용



시작 카드 1
스파이스를 지배하라

게임 준비

익스의 부상을 포함해 게임을 할 때, 기본 게임의 준비 단계가 아래와 같이 변경됩니다.

1 게임판 우측 상단에 초암 게임판 덮개를 올려놓아, 기본판 게임에서 사용되었던 랜드스래드 의회 및 초암 공사 공간을 덮습니다.

2 익스 행성이 그려진 게임판을 예시 그림과 같이 기본 게임판 옆에 둡니다.

기술 타일 18개를 잘 섞은 다음, 6개씩 세 더미로 만들어 뒷면이 보이도록 놓습니다. 세 더미를 각각 익스 게임판 우측의 지정된 위치에 놓은 후, 각 더미의 맨 위 타일만 앞면이 보이게 뒤집습니다.



3 이번 확장에 추가된 새 교전 카드를 기본판 교전 카드와 합칩니다.

카드가 더 많아졌지만 교전 카드덱을 만드는 방식은 기본판과 동일합니다. 맨 위에 **교전 I 카드 1장**, 그 아래에 **교전 II 카드 5장**, 그 밑에 **교전 III 카드 4장**으로 구성된 10장짜리 교전 카드덱을 만들어야 합니다.



기본판과 달리, 한 게임에서 교전 III 카드가 모두 사용되지 않는다는 점에 유의하세요. 교전 III 카드 한 장을 포함해, 카드덱에 포함되지 않고 남은 교전 카드들은 내용을 확인하지 않고 박스에 넣어 둡니다.

4 다른 새 카드들도 기본판 게임의 같은 종류 카드들과 합쳐 사용합니다.

책략 카드 17장을 책략 카드덱에 합쳐 섞습니다.



(임페리움 열을 만들기 전에) 임페리움 카드 35장을 임페리움 카드덱에 합쳐 섞습니다.

이번 확장에 추가된 새 지도자를 기본판 지도자와 합칩니다. 지도자를 선택할 때, 기본판과 확장 지도자를 어떤 식으로 섞어 사용해도 좋습니다.



아래 내용을 영상으로 확인하고 싶다면?



5 각자 자기 색상의 새 구성물을 모두 가져갑니다.

드레드노트 2개를 다른 개인 구성물과 함께 자신의 개인 공급처에 둡니다.

디스크 1개를 운송 트랙 맨 아래 칸에 놓고 화물선으로 사용합니다.



1인과 2인 게임의 경우 규칙서 8쪽에 적힌 새로운 하갈 가문 카드의 사용법과 개정된 게임 준비 과정을 참조하세요.

기본 게임보다 더 치열한 **에픽 게임 모드**를 즐기고 싶다면 규칙서 10쪽을 참조하세요. **스파이스를 지배하라** 카드는 에픽 게임 모드에서만 사용됩니다.

기술 타일

익스의 부상에서 플레이어들은 익스인들의 기술과 그들이 발명한 기계를 사용할 수 있습니다. 본 확장에서 이러한 요소들은 18개의 고유한 기술 타일로 표현되었습니다.

기술 타일 획득



오직 **기술 획득** 아이콘을 통해서만 기술 타일을 획득할 수 있습니다. 카드나 장소의 효과를 통해 이 아이콘을 얻으면, 그때마다 익스 게임판에서 기술 타일 **1개**를 획득할 수 있습니다. 한 플레이어가 가질 수 있는 기술 타일의 수에는 제한이 없습니다.

기술 타일을 획득하려면, 3가지 타일 더미 맨 위에 앞면으로 놓인 기술 타일 중에서 하나를 골라 그 타일에 적힌 스파이스 비용을 지불한 다음, 그 타일을 가져와 모든 플레이어에게 보이게끔 자기 개인 공급처에 놓습니다. 마지막으로, 타일을 가져온 더미에서 다음 타일을 앞면으로 뒤집습니다. (한 타일 더미가 다 떨어지면, 이제부터 남은 게임 동안 기술 타일을 획득할 때 선택지가 하나 줄어듭니다.)

기술 타일을 가져오는 비용을 낮추는 방법은 두 가지 있습니다. 하지만 절대로 기술 타일 비용은 0보다 낮아지지 않습니다.



기술 할인: 기술 획득 아이콘의 왼쪽 귀퉁이에 다음과 같이 -1 또는 -2라고 적힌 스파이스 할인 아이콘이 표시되어 있다면, 그 한 번의 획득 비용이 적힌 숫자만큼 줄어듭니다. 이런 아이콘으로 받는 할인을 여럿 합쳐 사용할 수 없습니다.



기술 협상: 카드나 장소의 효과를 통해 이 아이콘을 얻으면, 그때마다 개인 공급처에서 병력 하나를 가져와서 익스 게임판 아래쪽 깃발 칸에 놓아도 됩니다. 이 병력은 협상가로 사용합니다. (개인 공급처에 병력이 하나도 없다면, 아무 일도 일어나지 않습니다.)

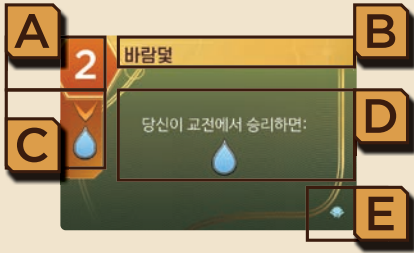
기술 협상은 나중에 기술 획득 아이콘을 얻을 때 효과를 발휘합니다. 기술 획득 아이콘을 얻을 때, 익스 게임판에 있는 자신의 협상가를 원하는 수만큼 개인 공급처로 돌려놓을 수 있습니다. 이렇게 돌려놓은 협상가가 하나마다, 획득하려는 기술 타일의 비용이 1 스파이스씩 줄어듭니다. 기술 협상의 효과는 기술 할인과 합쳐서 사용할 수 있습니다.



가윤이는 에이전트 차례에 자기 에이전트 하나를 기술 협상 장소로 보냅니다. 이후 공개 차례에 받을 설득 비용 1과 더불어, 지금 바로 1 스파이스 할인된 가격에 기술 획득을 하거나 개인 공급처에 있는 병력 하나를 협상가로서 익스 게임판에 보낼 수 있습니다. 가윤이는 전자를 선택합니다. 가윤이는 기술 타일 더미 3곳을 살펴보고, 본래 3 스파이스를 내야 하는 처리시설 타일을 선택합니다. 기술 할인을 받았기 때문에 스파이스 비용은 2로 줄어듭니다. 만약 익스 게임판에 가윤이의 협상가가 있었다면, 자기 협상가를 원하는 만큼 개인 공급처에 되돌리고 스파이스 비용을 더 낮출 수도 있었을 겁니다. 가윤이는 기술 타일에 대한 최종 비용으로 2 스파이스를 지불합니다.

가윤이는 처리시설 타일의 획득 효과를 얻어 카드를 1장 폐기하고, 그 타일을 개인 공급처에 둡니다. 가윤이는 이제부터 남은 게임 동안 이 타일의 능력을 사용할 수 있습니다. 마지막으로, 처리시설 타일을 가져온 더미에서 다음 타일을 앞면으로 뒤집습니다.

기술 타일의 구조



- A** 스파이스 비용
- B** 명칭
- C** 획득 효과
이 칸의 효과는 해당 타일을 획득하는 순간에만 1회 연습니다. 획득 효과는 일부 타일에만 있습니다.
- D** 능력
- E** 라이벌 기술 타일
솔로 게임에 등장하는 라이벌도 이 기술 타일을 획득할 수 있습니다. 자세한 사항은 9쪽을 확인하세요.



기술 타일 사용

기술 타일의 각종 능력을 사용할 수 있는 시기는 타일마다 모두 다릅니다. 공개 차례 중에, 교전에서 승리했을 때, 라운드 시작에, 게임 종료 시 등...



이 아이콘이 표시된 능력은 당신의 에이전트 차례에 사용할 수 있으며, **한 라운드당 단 1번만** 사용 가능합니다. 이런 기술 타일을 사용할 때는, 타일을 뒷면으로 뒤집어서 해당 타일을 사용했음을 표시합니다. 다음 라운드를 시작할 때(1단계: 라운드 시작), 뒤집힌 타일을 앞면으로 되돌려서 해당 타일을 다시 사용할 수 있음을 표시합니다.

운송 트랙

익스의 부상에서 초암 공사의 역할은 기본판보다 더 중요해집니다. 이번 확장에서 모든 플레이어는 초암 게임판 덮개에 표시된 운송 트랙 위에 1대씩 놓은 화물선을 조종해 초암 공사와의 관계를 이어나갑니다.

화물선 이동



카드나 장소의 효과를 통해 **화물선** 아이콘을 얻으면, 그 때마다 아래 두 방식 중 하나로 자신의 화물선을 이동시킬 수 있습니다:

- 운송 트랙을 따라 자신의 화물선을 위로 1칸 **전진**시킵니다. (자신의 화물선이 이미 맨 윗칸에 있다면 이 방식을 선택할 수 없습니다.)
- 자신의 화물선을 운송 트랙 맨 밑칸으로 **귀환**시킵니다. 그렇게 하면, 자신의 화물선이 현재 놓인 칸 및 그 **아래에 있는 모든 칸**의 운송 보상을 전부 획득합니다.



운송 보상 획득

화물선을 귀환시킬 때, 모든 보상을 원하는 순서로 받습니다. 운송 트랙 각 칸의 보상은 아래와 같습니다:

- 2 스파이스만큼 기술 할인을 받으며 기술 획득을 할 수 있습니다.
- 병력을 2 소집하고, 4가지 팩션 중 하나의 영향력을 1 얻습니다.
- 다음 둘 중 하나를 선택합니다:
 - 당신은 5 솔라리를 얻고, 다른 플레이어들은 1 솔라리씩 얻습니다. (모든 대가문은 초암 공사에 지분을 갖고 있기에, 수익에 따른 배당금을 받는 것입니다.)
 - 2 스파이스를 얻습니다.

가윤이는 카드를 플레이하여 에이전트 1명을 성간 거래 장소로 보냅니다(가윤이는 우주 항행 길드의 영향력이 2 이상이므로 조건을 만족합니다). 가윤이는 이 장소의 효과를 통해 화물선 아이콘을 2개 얻습니다.

처음으로 얻은 아이콘으로 가윤이는 자신의 화물선을 한 칸 위로 전진시킵니다. 화물선이 운송 트랙의 위에서 두 번째 칸에 있었기 때문에, 가윤이의 화물선은 운송 트랙 맨 윗칸에 도달했습니다.

두번째로 얻은 아이콘으로 가윤이는 자신의 화물선을 운송 트랙 맨 밑칸으로 귀환시킵니다. 화물선이 꼭대기 칸에 있었기 때문에, 운송 트랙의 보상을 전부 받습니다. 보상은 가윤이가 원하는 순서대로 받습니다. 가윤이는 가장 먼저 2 스파이스를 받습니다. 그런 다음, 기술 타일 하나를 획득합니다. 가윤이는 방금 가져온 2 스파이스와 이번에 얻은 기술 할인 2를 결합하여 스파이스 비용 4짜리 기밀 군수물자 기술 타일을 가져옵니다. 마지막으로, 가윤이는 팩션 하나의 영향력을 1 높이고(베네 게세리트를 선택합니다), 병력 2를 소집합니다. 성간 거래는 전투 장소가 아니므로, 소집한 병력은 가윤이의 주둔지에 놓입니다.



드레드노트

익스의 부상에서 플레이어들은 더 강력한 전투력을 가진 **드레드노트**를 사용할 수 있습니다.



카드나 장소의 효과를 통해 **드레드노트** 아이콘을 얻을 때마다 당신의 드레드노트 하나를 취역시킬 수 있습니다. 개인 공급처의 드레드노트 하나를 가져와 게임판에 있는 당신의 주둔지에 놓습니다. (에이전트를 전투 장소로 보내면서 드레드노트를 취역시켰다면, 그 드레드노트를 교전 칸에 배치할 수 있습니다.) 한 플레이어당 취역한 드레드노트를 둘까지만 보유할 수 있습니다. 개인 공급처에 남은 드레드노트가 없다면, 더 이상 드레드노트를 취역시킬 수 없습니다.

드레드노트는 일반 병력과 비교해 아래와 같은 세 가지 장점이 있습니다.

드레드노트는 더 강합니다. 교전 칸에 놓인 드레드노트 하나당 전투력 3입니다. (교전 칸에 병력이 하나도 없더라도, 드레드노트는 전투력을 제공합니다. 당신의 전투력은 0이 되지 않으며, 공개한 카드에 표시된 검의 전투력을 합산할 수 있고, 전투 책략 카드도 플레이할 수 있습니다.)

드레드노트는 튼튼합니다. 전투를 수행한 후, 교전 칸에 놓인 드레드노트는 각자의 개인 공급처로 돌아가지 않습니다. 만약 교전에서 승리하지 못했다면, 드레드노트는 당신의 주둔지로 돌아갑니다.

드레드노트는 아라키스 내의 장소를 지배할 수 있습니다. 만약 교전 칸에 당신의 드레드노트가 하나 이상 있는 상태에서 교전에 승리했다면, 다음 라운드의 전투 단계가 끝날 때(3단계: 전투)까지 당신이 게임판 장소 한 곳의 지배권을 가집니다.

부대

부대는 병력과 드레드노트를 아우르는 새 용어입니다. 본 확장에 등장하는 새로운 카드 중에는 병력과 드레드노트를 따로 지칭하는 카드도 있고, 두 가지를 합쳐 부대라고 지칭하는 카드도 있습니다. (기본판 카드 중 **병력을 지칭하는 카드의 효과**는 부대에게 적용되지 않습니다. 따라서 이러한 효과는 **드레드노트에게 어떠한 영향도 주지 않습니다.**)

새 용어로 인해, 교전 칸에 병력을 배치하는 규칙(기본판 규칙서 10쪽)은 다음과 같이 바뀝니다.

에이전트를 전투 장소 중 1곳에 보내면, **부대**를 교전 칸에 배치할 수 있습니다. 교전 칸은 게임판에서 주둔지 4곳의 중심부입니다. 당신은 현재 차례에 (게임판의 장소와 플레이한 카드를 통해) 소집한 **부대 일부 또는 모두**를 배치할 수 있습니다. 거기에 추가적으로 주둔지에 있는 **부대**를 **최대 2까지** 배치할 수도 있습니다. (소집했으나 교전 칸에 배치하지 않기로 한 **부대**는 주둔지에 그대로 남습니다.)

드레드노트를 통한 장소 지배

드레드노트는 지배 마커가 놓일 수 있는 게임판 장소 세 곳(아라킨, 카르타그, 제국 분지) 중 아무 한 곳을 지배할 수 있습니다.

만약 교전 칸에 당신의 드레드노트가 하나 이상 있는 상태에서 교전에 승리했다면, 위의 세 장소 중 **현재 드레드노트가 없는 장소 한 곳을 반드시 선택해야 합니다.** 당신의 드레드노트 하나를 선택한 장소 하단에 표시된 깃발 칸에 놓습니다. 만약 그 칸에 지배 마커가 놓여 있었다면, 그 지배 마커를 덮습니다. (만약 교전 칸에 당신의 드레드노트가 둘 있었다면, 두 번째 드레드노트는 주둔지로 돌아갑니다.)

당신의 드레드노트가 어떤 장소 위에 놓여 있는 동안, 원래 그 장소에 지배 마커를 놓은 플레이어에게 가야할 모든 지배 보너스를 당신이 받습니다. 즉, 아라킨과 카르타그에서는 지배 보너스로 1 솔라리를 받고, 제국 분지에서는 1 스파이스를 받으며, 방어 보너스를 받아야 하는 교전 카드가 공개되면 병력 1을 교전 칸에 배치합니다. **당신의 지배권은 다음 라운드의 전투 단계가 끝날 때까지 지속됩니다.** 그때가 되면, 당신의 드레드노트는 주둔지로 돌아옵니다(당신의 드레드노트가 지배 마커를 가리고 있었다면, 그 지배 마커의 주인에게 지배권이 돌아갑니다).



가윤이가 공개 차례를 진행합니다. 가윤이는 교전 칸에 병력 2를 배치한 상태이므로 전투력이 4입니다. 그 다음으로 나정이가 공개 차례를 진행합니다. 나정이는 교전 칸에 병력이 없지만 드레드노트 하나가 있습니다. 나정이는 공개한 카드로 검 2개를 더 획득해, 총 전투력이 5가 됩니다. 마지막으로 다숨이가 공개 차례를 진행합니다. 다숨이는 교전 칸에 드레드노트 하나와 병력 2가 있어서 총 전투력이 7입니다. 셋 중 아무도 전투 책략 카드를 플레이하지 않기로 했고, 곧이어 전투를 수행합니다.

교전에서 승리한 다숨이가 1등 칸의 보상을 얻습니다. 다숨이는 자신의 드레드노트 하나를 반드시 사용해 장소 한 곳의 지배권을 얻어야 합니다. 아라킨에는 (지난 라운드에 놓인) 가윤이의 드레드노트가 있으므로 선택할 수 없습니다. 다숨이는 나정이의 지배 마커가 놓인 제국 분지를 선택합니다.

나정이는 2등 칸의 보상을 얻습니다. 나정이는 이번에 승리하지 못했기 때문에, 교전 칸에 있는 자신의 드레드노트를 주둔지로 옮깁니다.

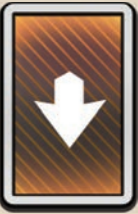
이렇게 이번 라운드의 전투 단계가 끝납니다. 전투 단계 종료와 동시에, 가윤이는 한 라운드 동안 아라킨에 있던 자기 드레드노트를 주둔지에 옮겨 놓습니다. 가윤이의 드레드노트가 치워지면서 나정이의 지배 마커가 드러났습니다. 나정이는 아라킨의 지배권을 회복합니다.



기타 새로운 아이콘

다음 아이콘은 **익스의 부상**에 새로 등장하는 일부 카드 및 기술 타일에 표시되어 있습니다.

버림



버림 아이콘 효과를 적용할 경우, 당신의 핸드에서 카드를 1장 선택해서(책략 카드는 선택할 수 없음) 버림 더미에 둡니다. 일반적으로, 이 아이콘은 다른 효과를 적용하기 위해 비용을 지불할 때 사용됩니다. (다른 경우와 마찬가지로, 비용을 지불하지 않으면(즉, 카드를 버리지 않으면) 효과를 적용하지 못합니다.)

당신이 에이전트 차례에 길드 최고 관리자 카드를 플레이할 때, 당신의 손에 든 다른 카드 1장을 버릴 수 있습니다. 그렇게 하면, 당신의 핸드, 버림 더미, 플레이 영역 중 한 곳에서 카드를 1장 폐기합니다.



처분



익스의 부상에 수록된 일부 카드는 공개 칸에 처분 아이콘이 표시되어 있습니다. 처분 아이콘이 있는 카드는 공개 차례 이외에 아래의 두 가지 경우에도 공개 칸의 효과를 얻을 수 있습니다.

- 처분 아이콘이 있는 카드를 버릴 때. (예: 당신이 길드 최고 관리자의 버림 아이콘을 사용할 때, 또는 다른 플레이어가 교모 모히암을 플레이할 때)
- 처분 아이콘이 있는 카드를 폐기할 때. (예: 당신이 길드 최고 관리자의 폐기 아이콘을 사용할 때, 또는 선별 교배 장소에 에이전트를 보낼 때)

공개 칸에 처분 아이콘이 있는 카드도, 공개 차례에는 당신의 다른 카드와 동일하게 작용합니다. 카드를 공개한 후, 처분 아이콘은 무시한 채 공개 칸 효과를 정상적으로 얻습니다.

주의: 공개 칸에 처분 아이콘이 있다고 해서, 그 카드 자체에 스스로를 폐기하거나 버릴 수 있는 효과가 있는 것은 **아닙니다**. 별도로 명시된 경우를 제외하면, 그렇게 하기 위해서는 반드시 다른 수단을 활용해야 합니다.

다솜이는 길드 최고 관리자 카드를 플레이하여 핸드에 있던 에스마르 튜엑 카드를 버립니다. 에스마르 튜엑 카드에는 처분 아이콘이 있습니다. 덕분에 다솜이는 2 스파이스와 2 솔라리를 얻습니다. 길드 최고 관리자 카드의 효과 비용으로 카드를 버렸기 때문에, 카드 1장을 폐기합니다. (이렇게 폐기하는 카드에도 처분 아이콘이 있다면, 그 카드의 공개 칸에 적힌 효과도 받을 수 있습니다. 심지어 앞서 버렸던 에스마르 튜엑 카드를 폐기할 수도 있습니다. 그렇게 한다면 2 스파이스와 2 솔라리를 한 번 더 얻습니다.)



침투



익스의 부상에 수록된 몇몇 카드에는 에이전트의 모습이 일부만 그려진 특별한 에이전트 아이콘이 있습니다. 이런 아이콘은 에이전트가 이미 놓여 있는 게임판 장소에 당신의 에이전트가 침투할 수 있음을 나타냅니다. 당신이 이런 에이전트 아이콘과 동일한 아이콘을 보유한 게임판 장소에 에이전트를 보낼 때, 다른 플레이어의 에이전트가 당신의 에이전트를 막을 수 없습니다(심지어 그 장소에 다른 플레이어의 에이전트가 여럿 있더라도 당신의 에이전트를 보낼 수 있습니다).

게임판 장소인 밀수에 다솜이의 에이전트가 놓여 있습니다. 가운이는 자기 차례에 스파이스 거래 장소에 침투할 수 있게 해주는 초암 대표자 카드를 플레이합니다. 가운이는 자기 에이전트를 밀수 장소에 보냅니다(다솜이의 에이전트를 무시합니다).

침투 효과를 사용하더라도, 이미 당신의 에이전트가 있는 게임판 장소에 당신의 에이전트를 추가로 보낼 수 없습니다. 침투 효과는 오직 **다른 플레이어의 에이전트**에 대해서만 효력을 발휘합니다.

침투 효과는 “목소리”의 효과를 무시하지 못합니다.

책략 카드인 특사 파견 카드를 사용해 침투 아이콘이 있는 카드에 다른 아이콘들을 추가하는 경우, 새로 추가된 아이콘은 **침투 효과를 갖지 않습니다**.



1인 게임 & 2인 게임 추가 요소

아래 새 규칙을 참고하여, 1인 게임과 2인 게임에서 라이벌이 본 확장의 새로운 요소와 어떻게 상호작용하는지 확인하세요.

게임 준비

기존 하갈 가문 카드덱에서 카드 4장(병력 소집 2장, 강당 2장)을 제거합니다.

익스의 부상에는 기존 하갈 가문 카드덱에 섞어 넣을 새로운 하갈 가문 카드가 9장 수록되어 있습니다. 단, 인원수에 따라 이 9장 중에서 일부는 사용하지 않습니다.

1인 게임에서는 카드 상단 우측 모서리에 “2P”라고 표시된 드레드노트 카드 2장을 제거합니다.

2인 게임에서는 카드 상단 우측 모서리에 “1P”라고 표시된 모든 카드(드레드노트 카드 2장, 기술 협상 카드 2장)를 제거합니다.

새로운 하갈 가문 카드

새로운 하갈 가문 카드를 통해 라이벌도 익스 게임판과 초암 게임판 덮개 위에 있는 장소에 에이전트를 보낼 수 있으며, 카드에 적힌 효과도 받습니다.

드레드노트: 이미 드레드노트를 둘 갖고 있는 라이벌에게 이 카드가 공개될 경우, 이 카드를 건너뛰고 다른 카드를 1장 더 공개합니다.

성간 거래: 오직 우주 항행 길드 영향력이 2 이상인 플레이어만 성간 거래 장소에 갈 수 있습니다. 이 조건은 라이벌들에게도 동일하게 적용됩니다. 따라서 성간 거래 카드가 나왔을 때 라이벌이 충분한 영향력을 갖고 있지 않다면, 라이벌은 카드에 안내된 대안에 따라 그 카드를 건너뛰고 다른 카드를 1장 더 공개하거나, 카드에 지시된 다른 장소에 에이전트를 보냅니다.

기술 협상: 오직 1인 게임에서만 사용되는 카드입니다. 이 카드에 대한 상세한 설명은 다음 쪽의 기술 타일 항목을 참조하세요.



운송 트랙

라이벌은 운송 트랙에 있는 자신의 화물선을 움직일 때, 항상 위에서 두 번째 칸(병력 2 소집하고 영향력 1 얻는 칸)까지만 전진시킨 후에 자기 화물선을 귀환시킵니다. 라이벌은 항상 첫 번째 칸의 보상으로 (스파이스가 아닌) 배당금을 선택합니다. 라이벌은 5 솔라리를 얻고(1인 게임에서만), 다른 모든 플레이어는 1 솔라리를 얻습니다. 1인 게임에 등장하는 라이벌은 (사람이든 다른 라이벌이든) 다른 플레이어가 보상으로 배당금을 선택할 때 1 솔라리를 받습니다.

드레드노트

라이벌은 항상 병력보다 드레드노트를 우선해서 배치하며, 가능한 한 언제나 드레드노트를 교전 칸에 배치하려 합니다.

교전에서 승리한 라이벌이 드레드노트로 장소 한 곳의 지배권을 얻어야 할 때마다, 라이벌은 가능하다면 **항상** 다른 플레이어의 지배 마커를 덮으려 하고, 자기 지배 마커는 덮지 않으려 합니다. 이런 조건들을 다 고려한 후에도 여전히 라이벌이 드레드노트를 놓을 만한 장소가 여럿 존재한다면, 귀중한 스파이스가 생산되는 제국 분지를 최우선으로 삼고, 시계 반대 방향(아라킨과 카르타그 순서)으로 순서가 이어집니다. 예를 들어, 제국 분지는 아무도 지배하고 있지 않으며 아라킨과 카르타그 양쪽 모두 다른 플레이어의 지배 마커가 놓여 있다면, 라이벌은 드레드노트를 아라킨으로 보낼 것입니다.



1인 게임 라이벌

1인 게임에서 라이벌이 플레이할 수 있는 지도자가 둘 늘어났습니다. 라이벌은 이제 롬버 버니우스 대공과 헨드로 모리타니 자작을 지도자로 고를 수 있습니다. 라이벌이 지도자를 고를 때, 기본판과 확장 조사자 중에서 어느 것을 골라 사용해도 좋습니다.

롬버 버니우스 대공: 이 라이벌은 자신의 인장 반지 능력을 활용할 때, 가능하다면 언제나 기술 획득을 우선합니다. 그게 불가능한 경우, 기술 협상 아이콘을 사용합니다.

헨드로 모리타니 자작: 이 라이벌은 자신의 인장 반지 능력을 활용할 때, (스파이스를 보유중이라면) 언제나 1 스파이스를 지불하고 화물선 아이콘을 얻습니다.

몇몇 새로운 전투는 보상으로 병력을 제공합니다. 1인 게임에서 라이벌은 이 보상을 얻을 수 있습니다.

기술 타일

1인 게임에서는 라이벌도 기술 획득을 할 수 있습니다. 다만, 하단 우측 모서리에 자그마한 하갈 가문 아이콘이 표시된 기술 타일만 획득이 가능합니다. **게임 중 언제든지**, 모든 기술 타일 더미의 맨 위에 놓인 앞면 기술 타일 중에 이 아이콘이 표시된 기술 타일이 하나도 없다면, 가장 많은 타일이 쌓인 더미에서 맨 위 타일 하나를 폐기하고 그 다음 타일을 공개합니다. (가장 많은 타일이 쌓인 더미가 여럿이라면, 그중 더 위쪽에 있는 더미에서 타일 하나를 폐기합니다.)



2인 게임에서, 라이벌은 기술 타일을 완전히 무시합니다. 이 페이지에 기술된 기술 타일 관련 규칙은 아무것도 적용되지 않습니다.

이제 라이벌은 기술 타일을 획득하기 위해 스파이스를 축적할 것이며, 이번 라운드의 교전 카드가 교전 III 카드가 아니라면 7 스파이스를 내고 승점 1점을 얻는 일도 하지 않습니다. 라이벌은 기술 획득 아이콘을 사용할 때, 자신이 지불할 수 있는 가장 비싼 기술 타일을 획득합니다. (그러한 타일이 여럿 있을 경우, 익스 게임판에서 더 위쪽에 있는 더미의 타일을 획득합니다.)

라이벌은 기술 협상 장소에 에이전트를 보낼 때, 1 스파이스만큼 기술 할인을 받으며 기술 획득을 합니다. 라이벌이 아무 기술 타일의 비용도 지불할 수 없는 경우, 개인 공급처에 병력이 적어도 하나 이상 있다면, 라이벌은 기술 타일을 획득하지 않고, 그 대신 개인 공급처에서 병력 하나를 가져와 익스 게임판에 놓고 협상가로 사용합니다. 이후 라이벌에게 기술 획득의 기회가 왔을 때, 라이벌은 익스 게임판에 놓인 협상가들을 활용해 가능한 한 기술 타일 비용을 낮추려고 할 것입니다.

라이벌이 획득한 기술 타일 역시 대개는 일반 플레이어와 동일한 방식으로 작동합니다. 하지만 이와 관련해 추가적인 설명이 필요한 기술 타일도 있습니다.

폭파 장치: 라이벌은 가능하다면 항상 승점 획득을 우선시합니다.

기함: 라이벌이 전투 장소에 에이전트를 보낼 때마다, 라이벌이 솔라리를 4 이상 갖고 있고 개인 공급처에 남은 병력이 3 이상이라면, 라이벌은 솔라리를 소비하고 이 타일을 뒤집으면서 병력 3을 소집하고 배치합니다.

홀츠먼 엔진: 게임 종료 시에 이 타일은 라이벌에게 승점 1점을 줍니다. (시장 독점 책략 카드와 마찬가지로, 각 라이벌은 스파이스는 흘러야 한다 카드를 2장씩 보유한 것으로 간주합니다.)

침략선: 라이벌은 자기가 에이전트를 보내려던 장소가 막혔을 때 이 타일을 뒤집으며 사용합니다. 이때, 라이벌은 카드를 버리는 비용을 지불하지 않습니다.

음파 탐침: 라이벌은 이 기술 타일을 획득할 때 책략 카드를 한 장 뺍습니다. 하지만 라이벌은 이 타일을 폐기하는 능력을 절대 사용하지 않습니다.

정찰 위성: 라이벌의 차례에 라이벌이 3 스파이스를 갖고 있다면, 라이벌은 스파이스를 소비하고 이 타일을 폐기하면서 승점 1점을 획득합니다.

드론 훈련: 매 라운드마다, 라이벌은 기회가 되는 즉시 바로 이 타일을 뒤집으며 사용합니다(이 타일을 획득한 차례 포함).

병사 수송선: 라이벌은 운송 트랙을 통해 소집한 모든 병력을 교전 칸에 배치합니다(단, 전문가 병력 배치 규칙을 사용하는 경우에는 제외).

1인 게임 변형 규칙

원한다면, 1인 게임에서 아래 규칙을 추가로 사용할 수 있습니다.

임페리움 열 뒤섞기 규칙

6면체 주사위를 2개 갖고 있다면, 라이벌이 임페리움 열에서 카드를 가져가는 요소를 추가할 수 있습니다.

당신이 공개 차례를 마칠 때마다, 주사위 2개를 굴리세요. 임페리움 열의 가장 왼쪽 카드부터 1~5의 번호를 매긴 후, 주사위 눈과 동일한 번호의 카드들을 폐기하세요. 눈이 6이 나온 주사위는 무시하세요, 이 주사위는 카드를 폐기하지 않습니다. 두 주사위가 같은 눈(1~5)이 나왔다면, 카드를 한 장만 폐기하세요.

가혹한 군사력 상승 규칙

더 도전적인 게임을 원하는 플레이어에게 추천하는 규칙입니다.

교전 III 카드의 전투에서 라이벌이 전투 보너스를 받을 때, 하갈 가문 카드덱의 맨 위 2장을 공개합니다. 라이벌은 공개한 카드 2장에 적힌 검 아이콘을 모두 더한 만큼 보너스를 받습니다.



에픽 게임 모드

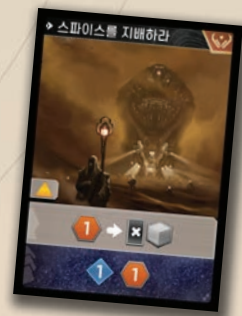
본 변형 규칙은 더 길고 치열한 게임을 원하는 플레이어들에게 적합합니다. 에픽 게임 모드보다도 한층 더 치열한 게임을 원하신다면 PC, 스마트폰, 태블릿으로 Dire Wolf Game Room 앱을 설치하신 후 Arrakeen Scouts 모드를 함께 사용해 보세요.

에픽 게임 모드에서는 10점이 아닌 **12점**에 도달한 플레이어가 있어야 게임이 끝납니다. 또한 게임 준비 단계가 아래와 같이 바뀝니다.



교전 카드덱을 만들 때 교전 I 카드를 사용하지 않습니다. 그 대신에, 무작위로 선택한 교전 II 카드 5장을 교전 III 카드 5장 위에 놓습니다.

각자 자기 시작 카드덱에서 사막 행성 둔 카드를 1장씩 제거한 다음, 스파이스를 지배하라 카드를 1장씩 추가합니다. (카드 상단 우측 모서리에 에픽 게임 모드 전용 아이콘이 표시되어 있는 카드입니다.)



각자 책략 카드를 1장씩 뽑아서 가집니다. (헌드로 모리타니 자작을 지도자로 사용하는 플레이어가 있다면, 그 플레이어는 모든 플레이어가 책략 카드를 뽑아 가진 후에 자신의 '첩보' 능력을 사용합니다.)

각자 자기 주둔지에 큐브 3개가 아니라 5개를 놓고 게임을 시작합니다.



추가 설명

징발 — 기술 타일 비용으로 솔라리와 스파이스를 섞어서 지불할 수 없습니다. 익스 게임판에 있는 자신의 협상가를 개인 공급처로 돌려놓고, 이렇게 돌려놓은 협상가 하나마다 1 솔라리씩 할인받을 수 있습니다.

궁중 음모 / 음파 탐침 — 책략 카드덱 맨 밑에 카드를 넣을 때, 그 카드를 다른 플레이어들에게 공개하지 않습니다.

일레사 에카즈 — 당신이 어떤 라운드의 첫 번째 차례에 공개 차례를 가지기로 했다면, 앞서 빼놓았던 카드를 가져와서 당신의 다른 카드들과 함께 공개합니다. 이 경우 일레사 에카즈의 능력 보상인 1 스파이스나 1 솔라리는 얻을 수 없습니다.

제국 바샤르 — 이 카드의 공개 칸 효과를 적용할 때, 이번 차례에 실제로 검을 제공한 카드 수만 셉니다. (예: 베네 게세리트 단원 카드를 공개한 후, 검이 아니라 설득 비용을 받기로 했다면 그 카드는 세지 않습니다.)

2차 공세 — 다른 모든 전투 책략 카드와 마찬가지로, 이 카드를 플레이하기 전에 이미 당신의 부대가 교전 칸에 존재하고 있어야 합니다.

배반 — 처분 아이콘이 있는 다른 카드와는 달리, 이 카드는 에이전트 칸에 카드 스스로를 폐기한다고 명시되어 있습니다. 이 효과를 사용할 때, 카드 자신의 공개 칸 효과(처분 효과)를 적용합니다.

DIRE WOLF DIGITAL

게임 디자인

Paul Dennen

제작 총괄

Scott Martins

그래픽 디자인

Clay Brooks, Atilla Guzey, Nate Storm

카드 일러스트

Atilla Guzey, Derek Herring, Kenan Jackson,
Raul Ramos, Nate Storm

프로덕션

Evan Lorentz

게임 개발

Justin Cohen, Paul Dennen

추가 게임 개발

Julia Duga, Evan Lorentz, Dylan Nelkin, Sam Pardee,
Luis Scott-Vargas, Kevin Spak, Yuri Tolpin

GALE FORCE 9

제작 & 마케팅

Joe LeFavi

Genuine Entertainment

공동 제작

John-Paul Brisigotti

한국어판 번역 | 교정 | 편집

류인곤 | 한의진, 김유현 | 최선주

게임 제작에 도움 주신 분들:

Brian Herbert, Kevin J. Anderson, and the Herbert Properties Team.
Our wonderful partners at Legendary and the extraordinary filmmakers
without whom this game could not have been made.
All of the awesome Dire Wolf Digital team members, and their friends and
families, who helped to playtest DUNE: IMPERIUM.
And Frank Herbert, author and creator of the Dune Universe,
whose singular vision and imagination have inspired us all.



www.direwolfdigital.com

[f/direwolfdigital](https://www.facebook.com/direwolfdigital)
[@direwolfdigital](https://twitter.com/direwolfdigital)



코리아보드게임즈

경기도 파주시 탄현면 요풍길 10

전화: 031-965-7455

팩스: 031-965-7466

www.koreaboardgames.com

www.divedice.com



Published by: Dire Wolf Digital

© 2021 Dire Wolf Digital, LLC. All rights reserved.

DUNE: IMPERIUM is published under license from Gale Force Nine, a Battlefront Group company.

DUNE © 2021 Legendary. All rights reserved.

※ <둔: 임페리움>은 © 2021 Dire Wolf Digital, LLC.와의 계약에 따라 (주)코리아보드게임즈가 한국 내 독점 판권을 소유하고 있으므로 무단복제 시 법의 처벌을 받습니다.

새로운 아이콘 및 용어 설명



기술 획득: 익스 게임판에서, 아무 타일 더미 맨 위에 앞면으로 놓인 기술 타일 **1개**를 획득할 수 있습니다. 스파이스 비용을 지불한 후, 기술 타일을 가져와 당신의 개인 공급처에 앞면으로 놓습니다. 그런 다음 더미에서 다음 타일을 공개합니다.



좌측과 같은 형태의 기술 획득 아이콘을 얻었다면, **기술 할인**으로 스파이스를 1개/2개 적게 지불합니다.



버림: 당신의 핸드에서 카드 1장을 골라서 버립니다(책략 카드는 고를 수 없습니다).



배당금: 당신은 5 솔라리를 얻고, 다른 플레이어들은 1 솔라리씩 얻습니다.



드레드노트: 당신의 드레드노트 하나가 취역합니다. 개인 공급처에서 드레드노트 하나를 가져와 주둔지 칸에 놓습니다. (이번 차례에 에이전트를 전투 장소에 보냈다면, 드레드노트를 곧바로 교전 칸에 배치할 수도 있습니다.) 드레드노트의 각종 이점에 대해서는 6쪽을 확인하세요.



에픽 게임 모드 전용: 이 아이콘이 표시된 카드는 오직 에픽 게임 모드에서만 사용됩니다. 자세한 사항은 10쪽을 확인하세요.



뒤집기: 능력을 사용하려면 이 기술 타일을 뒷면으로 뒤집어야 합니다. 다음 라운드 시작 때 이 타일을 다시 앞면으로 뒤집습니다. (따라서 이러한 효과를 가진 타일은 라운드에 한 번만 사용할 수 있습니다.)



화물선: 당신의 화물선을 이동시킬 때는 다음 두 가지 방법 중 하나를 선택합니다. (1) 운송 트랙에서 화물선을 1칸 전진시킵니다. (2) 화물선을 운송 트랙 맨 밑칸으로 귀환시키면서, 화물선이 놓여 있던 칸 및 그 아래에 있는 모든 칸의 운송 보상을 전부 획득합니다.



침투: 몇몇 특별한 에이전트 아이콘에는 에이전트의 모습이 일부만 그려져 있습니다. 이 아이콘을 사용하면 다른 플레이어의 에이전트가 이미 있는 게임판 장소에 당신의 에이전트를 보낼 수 있습니다. (예: 왼쪽 아이콘을 사용하면 프레멘에 침투할 수 있습니다. 다른 게임판 장소에 침투할 수 있는 침투 아이콘도 있습니다.)



익스의 부상: 본 확장에 수록된 모든 카드의 하단 우측 모서리에 다음 아이콘이 표시되어 있습니다. 본 확장의 구성물을 따로 분류할 때 사용하세요.



라이벌 기술 타일: 이 표시는 오직 1인 게임에서만 의미가 있으며, 라이벌이 획득할 수 있는 기술 타일을 나타냅니다. 자세한 사항은 9쪽을 확인하세요.



기술 협상: 개인 공급처에서 병력 하나를 가져와서 익스 게임판에 놓아도 됩니다. 이 병력은 협상가로 사용됩니다. 나중에 기술 획득 아이콘을 얻을 때, 익스 게임판에 있는 자신의 협상가를 원하는 수만큼 개인 공급처로 돌려놓으며 협상가 하나당 1 스파이스씩 할인받을 수 있습니다.

부대: 병력과 드레드노트를 모두 아우르는 단어입니다.



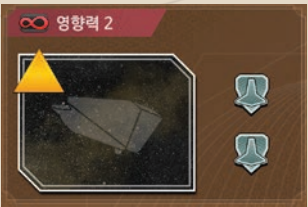
처분: 처분 아이콘이 표시된 공개 칸은 다음 세 경우에 효과를 발휘합니다. (1) 당신의 공개 차례 중에(일반적인 규칙과 동일), (2) 당신이 이 카드를 버릴 때, (3) 당신이 이 카드를 폐기할 때.

새로운 게임판 장소



드레드노트

에이전트 아이콘: 랜드스래드
비용: 3 솔라리
드레드노트를 취역시킵니다 그리고/또는 기술 획득을 합니다.



공간 거래

에이전트 아이콘: 스파이스 거래
조건: 우주 항행 길드 영향력이 2 이상이어야 합니다.
화물선을 2번 이동시킵니다.



밀수

에이전트 아이콘: 스파이스 거래
1 솔라리를 얻고 화물선을 1번 이동시킵니다.



기술 협상

에이전트 아이콘: 랜드스래드
다음 중 하나를 선택합니다: 1 스파이스만큼 기술 할인을 받으며 기술 획득 또는 협상가 하나를 익스 게임판에 보내기.
추가 효과: 공개 차례에 당신의 에이전트가 이 칸에 있다면, 설득 비용 1을 얻습니다.