

규칙서

데스마디

크툴루

죽 음 마 저 죽 으 리 니

DEATH MAY DIE



규칙서 목차

구성품	2
게임 살펴보기	4
에피소드	5
고대의 존재	5
스토리 보드	6
발견 카드	6
신화 카드	7
적	7
조사자	8
스트레스	8
부상	8
기술	8
정신력	8
타일과 칸	9
안전한 칸	9
게임 준비	10
주사위와 체크	11
보너스 주사위	11
재굴림	11
결과 적용	11
1. 성공 결과 사용하기	11
2. 효과 해결하기	11
3. 축수 적용하기	11
차례 구성	12
1. 행동 세 번 하기	12
달리기	12
공격	13
휴식	13
교환	13
에피소드 행동	14
2. 신화 카드 뽑기	14
고대의 존재 소환	14
특수 효과	14
적 소환	14
3. 조사 또는 전투!	15
적의 공격을 방어	16
4. 차례 종료 해결	16
1. 차례 종료 효과	16
2. 불!	16
3. 버린 신화 카드 더미 확인	17
4. 고대의 존재 소환 확인	17
5. 고대의 존재 차례 종료 효과	17
조사자의 사망	18
의식 방해하기	18
고대의 존재와 싸우기	18
게임 종료	19
색인	19
크레딧	19
규칙 요약	20

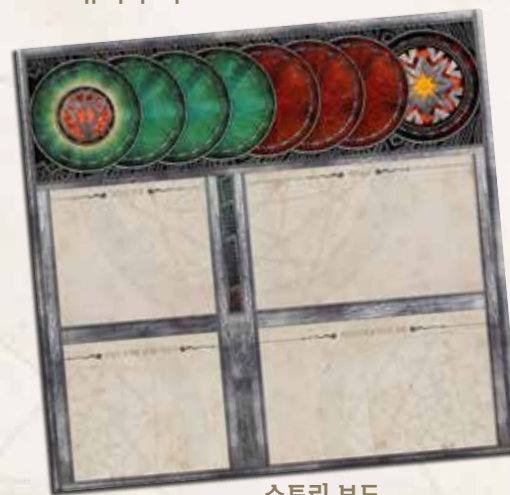
구성품



규칙서 1부



양면 타일 17장



스토리 보드



광기 카드 12장



보너스 주사위 5개



피규어 베이스 5개



축수 마커 30개



기본 주사위 3개

토큰 49개



시작 칸 토큰 1개



부상 토큰 26개



차원문 토큰 3개



진행 토큰 1개



계단 토큰 2개



터널 토큰 2개



1레벨 기술 토큰 6개



불 토큰 8개

고대의 존재 상자 - 크툴루



고대의 존재 상자 - 하스터



에피소드 상자 6개 (에피소드 상자의 구성물은 상자 뒷면에 설명되어 있습니다)



조사자 10명



조사자 개인판 10개

괴물 18개

이교도 10개





이교도들이 바보같은 의식을 또 다시 벌이고 있다.
고대 신을 소환하여 이 세상을 파괴하려 한다.
여느 때처럼. 하지만 우리는 다른 계획을 세웠다.
놈들의 보잘 것 없는 의식을 방해할 것이다.
아주 제대로 영광으로 만들어 줘야지.

고대의 존재가 우리 땅에 발을 내딛는 순간
놈은 필멸의 육신을 갖는다.
잠시 동안. 아주 잠시 동안만이지만.
우리는 그때 놈을 죽여 버릴 것이다.

쉽지는 않겠지. 우리 모두 힘을 합쳐야 한다.
어쩌면 미쳐 버릴지도... 하지만 문제없다.

우리의 힘은 바로 광기 그 자체니까.

게임 살펴보기

매 게임을 시작할 때, 여러분은 에피소드 상자 1개와 고대의 존재 상자 1개를 선택해서 각 상자 안에 든 구성물을 합칩니다. 에피소드 상자에는 게임 지도가 있으며 여러분이 방해해야 할 의식 (그리고 방해 방법)과 괴물의 능력이 나와 있습니다. 고대의 존재 상자는 여러분이 싸워야 할 우두머리 및 해당 고대의 존재를 따르는 특수한 하수인과 여러분이 마주할 도전을 제공합니다. 선택한 상자 외에 다른 상자의 내용물을 섞지 않도록 조심하세요.



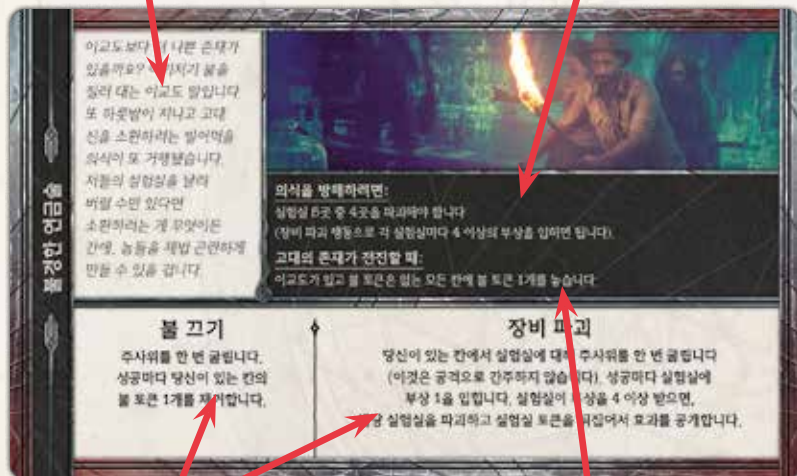
1~5명의 플레이어들은 자기 조사자를 조종해 협력하면서 함께 승리하거나 함께 패배할 것입니다. 게임의 목표는 매번 동일합니다. 바로 의식을 방해하고 고대의 존재를 죽이는 것입니다.

에피소드

에피소드 상자에는 고유한 에피소드 카드, 신화 카드, 발견 카드, 특수 토큰이 들어 있습니다.

에피소드를 시작할 때 읽는
배경 문구입니다.

의식을 방해하고 고대의 존재를 취약하게
만드는 방법입니다.



이번 에피소드 동안 조사자가
할 수 있는 두 가지
특수 행동입니다.

고대의 존재가 트랙 상에서 전진할 때
벌어지는 일입니다(트랙에 대해서는 다음
페이지에서 설명합니다).

주의: 몇몇 에피소드 카드에는 특수 규칙이 나와 있습니다.

각 에피소드 카드의 뒷면에는 이번 에피소드를 준비하는 방법이 나와 있습니다. 게임 준비는
9-10 페이지에서 설명합니다.



고대의 존재

고대의 존재는 고유한 이교도와 하수인을 거느리며, 이와 함께 여러분을 괴롭힐 신화 카드를
갖고 있습니다. 그리고 게임을 진행하면서 고대의 존재 카드가 스테이지별로 공개됩니다.
의식을 방해하기 전에는 고대의 존재를 공격할 수 없습니다. 심지어 고대의 존재가 게임판에
소환되었더라도 말입니다!



스토리 보드

스토리 보드는 모든 게임에서 사용하여 게임 정보를 표시해 두는 공간입니다.



진행 토큰과 스토리 보드

소환 트랙은 고대의 존재가 우리 세계에 강림하기까지 얼마나 남았는지를 나타냅니다. 고대의 존재 피규어는 소환 트랙의 왼쪽에서 시작하여 오른쪽으로 전진합니다. 고대의 존재가 빨간색 칸에 들어오면 우리 세계에 소환됩니다(의식이 방해받으면 이보다 더 일찍 소환될 수도 있습니다). 고대의 존재가 우리 세계에 소환되면 고대의 존재 피규어를 대신해서 소환 트랙에 진행 토큰을 놓습니다. 진행 토큰이 소환 트랙의 마지막 칸에 도달하면 고대의 존재가 세계를 지배하고 조사자가 패배합니다!



발견 카드

각 에피소드마다 발견 카드 15장이 들어 있습니다. 발견 카드에는 물품, 동료, 상태 등 여러분을 돕거나 방해하는 요소가 있습니다. 대부분의 발견 카드는 카드 가운데에 표시된 조건을 만족시킨다면 획득할 수 있습니다. 조사자는 카드의 좌측 부분 혹은 우측 부분을 획득할 수 있으며, 획득한 면이 보이도록 조사자 개인판 아래에 끼워 넣습니다. 발견 카드에 대해서는 15페이지에서 상세히 설명합니다.



조사자들이 발견 카드의 효과를 사용할 수 있는 때가 특정되지 않았다면, 해당 조사자의 차례 동안 아무 때에나 사용할 수 있습니다. 그러나, 또 다른 카드나 효과를 해결하는 동안 또는 주사위를 굴리는 동안에는 사용할 수 없습니다.





신화 카드

신화 카드는 게임을 공포로 몰아넣는 역할을 합니다. 이 신화 카드들은 여러분들의 골칫거리가 될 것입니다. 한 게임에서 사용하는 신화 카드의 절반은 에피소드 상자에, 나머지 절반은 고대의 존재 상자에 들어 있습니다.

매 차례마다, 행동을 마친 후에, 현재 차례인 플레이어는 신화 카드 1장을 뽑습니다. 몇몇 신화 카드는 적을 이동시키거나 소환하며, 또 어떤 신화 카드는 여러분을 광기로 몰아갑니다. 물론 이외에 다른 양상을 갖는 신화 카드도 존재합니다. 신화 카드에 대해서는 14페이지에서 상세히 설명합니다.



대부분의 신화 카드에는 고대의 존재 소환 문양이 표시돼 있습니다. 버린 신화 카드 더미에 소환 문양이 3개가 있다면 소환 트랙에서 고대의 존재가 전진합니다(17페이지를 확인하세요).

적

“적”이란 용어는 이교도, 괴물, 고대의 존재(게임판에 놓여 있을 때)를 칭합니다. 이교도나 고대의 존재가 아닌 적을 “괴물”이라고 칭합니다. 구성물에서 이교도라고 지정한 경우 오직 이교도에게만 적용됩니다. 마찬가지로 구성물에서 괴물이라고 지정한 경우 오직 괴물에게만 적용되며, 고대의 존재라고 지정한 경우 역시 고대의 존재에게만 적용됩니다.



적 카드에는 체력, 공격할 때 사용하는 주사위 구성, 다양한 상황에서 효력을 발휘하는 특수 능력이 기재돼 있습니다.

조사자

■ 스트레스

부상

기술

정신력



타일과 칸



타일은 양면으로 되어 있으며 각 면에는 게임 준비를 돕기 위해 숫자 코드가 표시돼 있습니다.

각 지도에는 빨간색, 노란색, 파란색 차원문이 있으며 이같은 차원문에서 적이 소환됩니다.



칸은 벽과 통로로 둘러싸여 있는 공간입니다.

일부 타일은 한 개가 한 칸으로 구성되어 있고, 그 외에는 한 타일이 두 칸이나 세 칸으로 구성되어 있습니다(위의 그림 참조).

여러분은 게임판에서 양쪽에 화살표가 서로 맞닿아 있는 통로를 통해서만 양쪽 칸 사이를 이동할 수 있습니다. 한쪽 칸에만 통로가 있고(또는 통로가 게임판 밖으로 연결되어 있고) 맞닿은 칸엔 통로가 없는 경우, 해당 칸 사이를 지나서 이동할 수 없습니다.

하나의 칸에 놓을 수 있는 피규어 개수에는 제한이 없습니다.



몇몇 지도에는 계단이나 터널이 놓여 있기도 합니다. 계단이 놓인 칸에서는 다른 계단이 놓인 칸으로, 터널이 놓인 칸에서는 다른 터널이 놓인 칸으로 이동할 수 있습니다. 이처럼 계단 또는 터널로 오갈 수 있는 양쪽 칸은 어떠한 경우라도 서로 인접한 것으로 간주합니다.



안전한 칸



안전한 칸이란 적이 없는 칸을 뜻합니다.

게임 준비



1. 스토리 보드, 토큰, 주사위를 준비합니다.

2. 고대의 존재 하나를 선택합니다. 선택한 고대의 존재 상자를 열고 고대의 존재 피규어를 꺼내어 소환 트랙의 시작 칸에 놓습니다. 하수인 참조 카드는 스토리 보드에 놓습니다. 신화 카드 8장과 토큰들을 준비해 둡니다. 고대의 존재 스테이지 카드는 순서대로 앞면으로 쌓아 스토리 보드에 놓습니다. 이때 스테이지 I 이 맨 위로 가게 둡니다.

3. 에피소드 하나를 선택합니다. 선택한 에피소드 상자를 열어 신화 카드 8장, 발견 카드 15장, 에피소드 카드, 토큰을 꺼냅니다. 괴물 참조 카드는 스토리 보드에 놓습니다.

4. 괴물 참조 카드, 하수인 참조 카드에 나와 있는 종류의 적 피규어를 모두 꺼냅니다(이외의 다른 종류의 적 피규어는 사용하지 않습니다).

5. 에피소드 카드 뒷면에 그려진 그림대로 지도 타일을 배치하여 지도를 구성하고, 표시된 칸에 적 피규어와 토큰을 놓습니다. 그런 다음, 에피소드 카드를 뒤집어 스토리 보드에 놓습니다.

6. 앞서 고대의 존재 상자와 에피소드 상자에서 빼 두었던 신화 카드 16장을 함께 섞어 뒷면으로 놓습니다.

7. 에피소드 상자에서 꺼낸 발견 카드를 잘 섞어 뒷면으로 놓습니다.

8. 각 플레이어는 조사자 개인판 1장을 선택하고 해당 조사자의 피규어를 가져옵니다. 색깔 베이스 하나를 정해서 자기 조사자 피규어에 끼우면 어떤 피규어가 내 것인지 쉽게 구별할 수 있습니다. 시작 칸에 조사자 피규어를 놓습니다.

1인 게임을 할 때는 조사자 두 명을 선택합니다. 이 경우에는 두 조사자를 번갈아가면서 조종합니다.

9. 자기 색깔의 축수 마커 6개를 조사자 개인판에 놓습니다. 3개는 조사자가 가진 각 기술의 첫 번째 레벨에 놓고, 나머지 3개는 부상, 스트레스, 정신력 트랙의 맨 왼쪽 칸에 각각 놓습니다.

10. 광기 카드를 섞어 각자 1장씩 나눠 가지고 남은 광기 카드는 옆으로 치워 둡니다. 각자 가져온 광기 카드를 자기 조사자 개인판 옆에 앞면으로 놓습니다.

11. 무작위로 시작 플레이어를 결정합니다. 시작 플레이어는 신화 카드 더미를 가져오고 첫 번째 차례를 갖습니다.

주사위와 체크



몇몇 행동과 발견 카드에는 “주사위를 한 번 굴립니다”라고 나와 있습니다. 조사자가 주사위를 한 번 굴릴 때는 검은색 기본 주사위 3개를 굴립니다(추가로 초록색 보너스 주사위를 굴리게 되는 경우도 있습니다). 적이 공격할 때는 참조 카드에 나와 있는 대로, 주사위 종류와 개수를 맞추어 굴립니다.

주사위에는 네 가지 면이 있습니다.



• **성공** : 성공은 당신(또는 괴물)이 이번 시도에서 성공했다(또는 부분적으로 성공했다)는 것을 뜻합니다. 조사자가 공격을 할 때 성공은 공격이 적에게 적중했다는 것을 뜻합니다. 적이 공격할 때 성공은 적의 공격이 당신에게 적중했다는 것을 뜻합니다. 어떤 경우에는 한 번의 주사위 굴림으로 목표 성공 수치만큼 성공 주사위가 나와야 할 수도 있습니다. 예를 들어 시체를 수색할 때는 적어도 성공 2개가 필요합니다.



• **고대 표식** : 고대 표식은 기술이나 카드 등에서 이를 사용하는 경우가 아니라면 아무 의미를 갖지 않습니다.



• **촉수** : 촉수는 광란의 상징입니다! 촉수 하나당 정신력 1을 잃습니다(정신력 트랙에서 촉수 마커를 오른쪽으로 1칸 이동시킵니다).
중요: 공격할 때, 공격당할 때, 그냥 일반적으로 “주사위를 한 번 굴릴 때”도 포함하여, 모든 주사위 굴림에서 촉수는 정신력을 잃게 합니다.



• **빈 면** : 빈 면은 대개 아무런 효과도 갖지 않습니다.

보너스 주사위



몇몇 기술과 카드를 통해서 초록색 보너스 주사위를 얻을 수 있습니다. 몇몇 체크와 관련된 능력을 갖고 있을 경우 이러한 체크에서 보너스 주사위를 얻을 수도 있습니다. 마지막으로, 광기의 문턱에 다다르면 모든 주사위 굴림에서 굴릴 수 있는 영구적인 보너스 주사위가 추가됩니다. 한 번에 굴릴 수 있는 보너스 주사위 개수에는 제한이 없습니다(보너스 주사위가 다 떨어진 경우, 동일한 주사위를 여러 번 굴려서 결과를 누적해서 적용하면 됩니다).

주의: 보너스 주사위에는 촉수 면이 없습니다.

재굴림



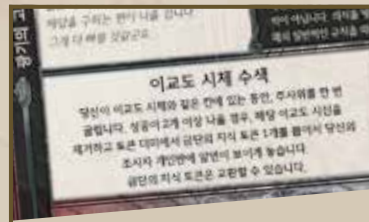
주사위를 굴린 후에, 스트레스 1을 받으면 주사위 1개를 (현재 결과를 무시하고) 재굴림 할 수 있습니다. 스트레스가 최고치에 이를 때까지, 계속해서 스트레스 1을 받고 주사위 1개를 재굴림 할 수 있습니다. 적이 당신을 공격할 때도, 당신이 적의 주사위를 직접 굴리기 때문에 마찬가지로 스트레스를 받고 주사위를 재굴림 할 수 있습니다.

결과 적용

더 이상 주사위를 재굴림하지 않기로 했다면, 현재의 주사위 결과를 모두 합칩니다(어떤 면에는 두 가지 결과가 나와 있기도 합니다). 주사위 면을 바꿔 주는 몇몇 능력(★)을 성공으로 간주해 주는 능력과 같이)을 지금 적용합니다. 그 뒤, 다음 순서대로 주사위의 결과를 적용합니다.

1. 성공 결과 사용하기

- 조사자가 공격할 때는 성공한 주사위만큼 대상에게 부상을 입힙니다.
- 적이 공격할 때도 마찬가지로 성공한 주사위만큼 지정한 대상(대개 조사자)에게 부상을 입힙니다.
- 행동에 의해 “주사위를 한 번 굴립니다”라고 지시받은 경우, 해당 카드에 표시된 대로 성공을 위해 필요한 주사위 개수 이상의 성공을 획득해야만 성공한 것으로 간주합니다.



이 에피소드는 조사자가 특수 행동을 하게 해줍니다. 이교도 시체가 있는 칸에서 주사위를 한 번 굴리는 행동입니다. 그 결과 성공이 2개 이상 나올 경우, 이교도의 시체를 수색할 수 있습니다.

2. 효과 해결하기

- 주사위 굴림 결과와 관련된 모든 효과를 해결합니다(예: “부상을 입었을 경우...”, “공격에서 살아남았을 경우...”, “적이 죽을 때...”).

3. 촉수 적용하기

- 촉수 면 하나마다 정신력 1을 잃습니다(정신력 트랙에서 마커를 1칸 오른쪽으로 이동시킵니다).
- 마커가 정신력 트랙에서 ★ 칸에 도달한 경우, 마커를 더 움직이지 않고(이번에 잃어야 할 정신력을 아직 덜 잃었더라도) 가진 광기를 활성화하고 기술 하나의 레벨을 올립니다(8 페이지의 “정신력”을 확인하세요).

차례 구성

1. 행동 세 번 하기
2. 신화 카드 뽑기
3. 조사 또는 전투!
4. 차례 종료 해결



1. 행동 세 번 하기

자기 차례가 되면 행동 세 번을 할 수 있습니다. 동일한 행동을 여러 번 할 수도 있습니다. 어느 에피소드에서든 할 수 있는 공용 행동 네 가지가 있고, 각 에피소드별로 고유하게 할 수 있는 행동 두 가지가 있습니다.

몇몇 행동은 안전한 칸에서만 수행할 수 있습니다. 안전한 칸이란 적이 없는 칸을 뜻합니다.

■ 달리기

세 칸까지 이동합니다. 양쪽 타일 사이에 통로가 있는 경우(양쪽 타일의 화살표가 맞닿아 있는 경우)에만 칸 사이를 이동할 수 있습니다. 또한 계단 토큰이 놓인 두 칸 사이를 이동하거나, 터널 토큰이 놓인 두 칸 사이를 이동할 수도 있습니다. 적이 있는 칸을 떠날 때, 해당 칸에 있는 모든 적은 당신을 따라서 새로운 칸으로 이동합니다(떠나는 칸에 다른 조사자가 있다고 하더라도). 불 토큰이 놓인 칸을 떠날 때는, 해당 칸에 놓인 불 토큰 개수만큼 공급처에서 불 토큰을 가져와 조사자 개인판 위에 놓습니다. 원래 칸에 놓여 있던 불 토큰은 그대로 둡니다(16 페이지의 “불”을 확인하세요).

예시: 이안은 달리기 행동을 사용해서 세 칸 이동하기로 합니다. 첫 번째로 이교도 하나가 있는 칸으로 이동합니다.



이안은 다음 칸으로 이동하고 이교도는 이안을 따라 새로운 칸으로 갑니다. 두 번째 칸에는 불 토큰 2개가 있지만 적은 없습니다.



이안은 마지막 달리기로 불의 흡혈귀가 있는 세 번째 칸으로 이동합니다. 또 다시 이교도가 이안을 따라갑니다. 또한 불 토큰 2개가 있던 칸을 떠났으므로, 이안의 조사자 개인판에 불 토큰 2개를 놓습니다. 이제 이안은 불의 뱀파이어 그리고 이안을 따라온 이교도와 같은 칸에 있습니다. 또한 불에 휩싸여 있습니다. 전형적인 최악의 상황입니다.



■ 공격

같은 칸에 있는 적 하나를 대상으로 정하고 주사위를 한 번 굴립니다 (11페이지를 확인하세요). 성공한 주사위마다 대상에게 부상 1을 입힙니다. 공격당한 피규어의 베이스에 부상 토큰을 놓습니다. 누적된 부상 토큰 개수가 해당 적의 체력 이상일 경우, 해당 적을 죽입니다. 죽은 적의 피규어를 제거합니다. 고대의 존재 역시 게임판에 놓여 있을 수 있지만, 의식을 방해한 후에만 공격할 수 있다는 점을 명심해야 합니다 (18페이지를 확인하세요).

예시: 이안은 행동 하나를 사용해서 이교도와 불의 흡혈귀를 공격합니다. 일반적으로는 둘 중 하나만 공격할 수 있겠지만, 레벨 2 난투 기술을 사용하면 같은 칸의 괴물 모두를 대상으로 삼을 수 있기에 고민할 이유가 없습니다.



이안은 기본 주사위 3개("주사위를 한 번 굴릴" 때 항상 기본 주사위 3개를 굴립니다)와 함께 난투 기술로 얻는 보너스 주사위 1개를 굴립니다.



빈 면 1개, 성공 1개, 성공/축수 1개, 고대 표식 1개가 나왔습니다. 이안에게는 고대 표식을 활용할 수 있는 기술이 없기에 이 고대 표식은 아무 효과도 없습니다. 이안은 스트레스 하나를 올려서 빈 면 주사위를 재굴림해서 성공 하나를 추가로 얻었습니다! 또 한 번 스트레스를 올려서 고대 표식을 재굴림해서 또 다시 고대 표식이 나왔습니다. 이제 이안은 더 이상 주사위를 재굴림하지 않기로 합니다.



이교도는 부상을 2까지, 불의 뱀파이어는 부상을 4까지 받을 수 있습니다. 이안은 성공 3개를 적중으로 분배합니다. 성공 2개(적중 2개)로 이교도를 죽여서, 이교도 피규어를 제거합니다. 난투 기술로 인해 남은 성공 1개도 다른 적에게 분배할 수 있게 되어서 적중 1개를 불의 흡혈귀에게 입힙니다.

주의: 난투 기술을 갖고 있지 않은 조사자는 모든 부상을 하나의 적에게만 입혀야 합니다(주사위를 굴리기 전에 적을 선택합니다). 대상 적을 죽이고도 남은 부상은 아무런 효과도 없습니다.

마지막으로 이안은 축수로 인해 정신력 1을 잃습니다. 광기에 한 걸음 더 가까워졌습니다.



■ 휴식 (안전한 칸에서만 가능)

안전한 칸(적이지 않은 칸)에 있다면 스트레스와 체력을 (어떠한 조합으로든) 합쳐서 최대 3칸까지 치유할 수 있습니다. 스트레스와 체력을 합쳐 3칸인 것이지, 각각 3칸이 아님을 염두에 두세요. 휴식 행동 역시 차례에 여러 번 수행할 수 있습니다.

중요: 휴식 행동으로 정신력을 치유할 수는 없습니다!

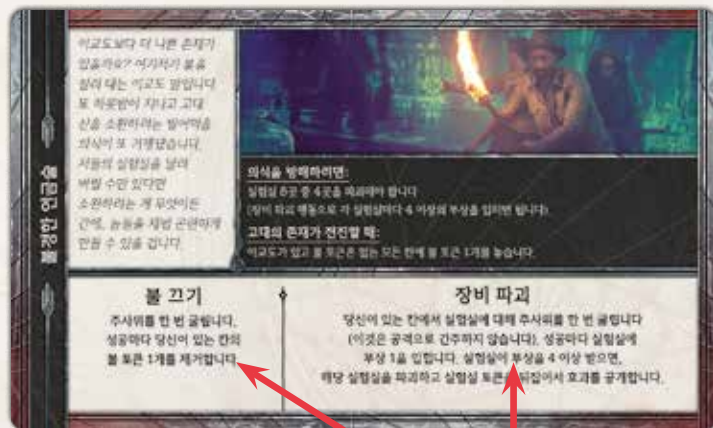
예시: 베스 수녀는 스트레스를 최대로 받았고 부상도 1을 받은 상태입니다. 베스는 행동 하나로 휴식을 취합니다. 체력 1을 치유하고 스트레스 2를 치유할 수도 있겠으나, 이번에는 체력은 그대로 두고 스트레스만 3 치유하기로 합니다.

■ 교환

당신은 같은 칸에 있는 모든 조사자와 서로 물품이나 동료를 원하는 만큼 교환(주기 또는 받기)할 수 있습니다. 몇몇 발견 카드의 카드의 왼쪽과 오른쪽에 물품이나 동료가 각각 기재돼 있습니다. 이 경우 상대방이 준 카드를 원래 드러나 있던 면이 동일하게 드러나도록 조사자 개인판에 꽂아야 합니다. 상태는 교환할 수 없습니다.

■ 에피소드 행동

각 에피소드 카드에는 그 에피소드에 사용할 수 있는 고유한 행동 2개가 있습니다. 에피소드 행동은 일반 행동과 마찬가지로 기능하며, 의식을 방해하거나 생존하는 데 도움을 줍니다.



에피소드 행동

2. 신화 카드 뽑기

신화 카드 더미 맨 위에서 카드 1장을 뽑아서 해결합니다. 해결한 신화 카드는 버린 신화 카드 더미에 앞면으로 버립니다.

주의: '반복되는 트라우마' 광기를 가진 조사자는 이전에 뽑힌 신화 카드를 자기 앞에 놓아야 합니다.

여러 구획으로 나뉘어 있는 신화 카드도 있으며, 이들 구획에는 세 가지 유형이 있습니다. 이 경우, 위쪽 구획부터 아래쪽 구획 순서대로 순차적으로 효과를 적용한 후에 해당 신화 카드를 버립니다. 해결할 수 없는 구획이 있다면 해당 구획을 건너뛰고 다음 구획의 내용을 적용합니다.

■ 고대의 존재 소환



고대의 존재 소환 문양이 그려진 신화 카드를 뽑았을 때, 이 문양은 당장은 아무런 효과도 갖지 않습니다. 하지만 차레를 마칠 때 소환 트랙에서 고대의 존재가 전진할 수도 있습니다(17페이지를 확인하세요). 신화 카드에 이 문양이 있을 경우, 버릴 때 고대의 존재 소환 문양이 잘 보이도록 놓아두어야 합니다.

■ 특수 효과

신화 카드에는 이 세상을 지옥도로 만들어 버릴 다양한 종류의 특수 효과가 있습니다. 별다른 설명이 없는 한, 이러한 효과는 (다른 조사자가 아닌) 현재 차례인 플레이어에게만 적용됩니다. "가장 가까운" 피규어를 선택하여 이동시키는 경우와 같이 선택을 해야 할 경우가 생긴다면 항상 현재 차례인 플레이어를 기준으로 삼습니다.

■ 적 소환

마지막으로 몇몇 카드의 하단에는 차원문 색상과 함께 해당 차원문에서 어떠한 적이 소환되는지가 나와 있습니다. 공급처에 해당 적 피규어가 남아 있을 경우, 해당 적을 일치하는 차원문이 있는 칸에 놓습니다. 공급처에 해당 적 피규어가 없을 경우, 이 과정을 건너뛰니다. 한 카드에 여러 차원문과 각각에서 소환되는 적이 표시되어 있는 경우, 순서대로 소환을 수행합니다. 피규어가 다 떨어진 경우, 남은 차원문에는 소환을 하지 않고 건너뛰니다.



이 신화 카드의 상단에는 고대의 존재 소환 문양이 나와 있습니다. 이 문양은 뽑을 때에는 아무런 효과가 없습니다. 하지만, 차레를 마칠 때 소환 트랙을 전진시키는지 여부를 위해 이 문양을 확인할 것입니다.

이 신화 카드를 뽑고 나서 가장 먼저 할 일은 게임판에 놓인 각 비야키를 현재 차례인 플레이어가 있는 칸으로 이동시키는 것입니다. 게임판에 비야키가 없다면 이 부분을 건너뛰니다.

그런 다음, 빨간색 차원문이 있는 칸에 비야키 하나를 소환합니다. 비야키 피규어가 모두 보드 위에 있다면 이 부분을 건너뛰니다.

이 카드에는 특수 효과와 함께 파란색 차원문이 있는 칸에 이교도 하나를 소환하는 효과가 있습니다. 이 카드의 특수 효과는 현재 차례인 플레이어만이 아니라 모든 플레이어에게 적용된다는 사실을 염두에 두세요.



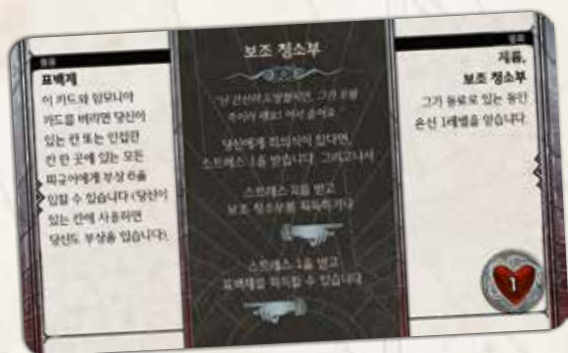
3. 조사 또는 전투!

이 단계는 당신이 있는 칸에 적이 있는지 없는지에 따라 달라집니다.

안전한 칸에 있을 경우, 해당 칸을 조사합니다.

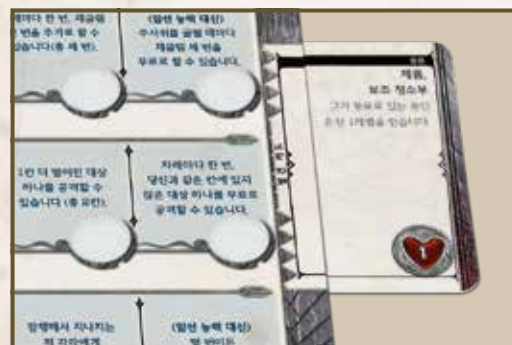
발견 카드 더미 맨 위에서 카드 1장을 뽑아서 가운데 글상자에 적힌 문구를 크게 읽습니다.

몇몇 발견 카드에는 특정 상태나 동료를 갖고 있다면 반드시 어떤 지시를 따라라고 명시돼 있을 수도 있습니다. 대부분의 경우, 원하는 것을 고를 수 있도록 선택지를 제공합니다. 몇몇 카드의 내용을 따르면 동료, 아이템, 상태를 획득하게 될 수도 있습니다. 획득이란 해당 카드를 조사자 개인판 아래에 밀어붙여 당신의 보관함에 포함시키라는 말입니다(또는 상태일 경우 당신의 정신적 상황을 바꿔 놓을 것입니다).



발견 카드를 뽑으면 우선 가운데 글상자의 문구를 크게 읽습니다. 이 카드에는 보조 청소부의 대사가 나와 있습니다. 죄의식 상태를 갖고 있을 경우, 스트레스 1을 받으라고 나와 있습니다. 그런 다음, 이제 스트레스 2를 받고 보조 청소부를 획득하거나 스트레스 1을 받고 표백제를 획득할 수 있습니다.

동료: 당신이 받게 될 부상을 현재 갖고 있는 동료에게 대신 적용할 수도 있습니다. 한번에 받는 부상을 동료들과 나눌 수도 있지만, 동료는 체력 이상의 부상을 받을 수는 없습니다. 이렇게 동료가 받는 부상 역시 카드의 효과를 해결할 때 조사자 자신이 받는 것으로 간주합니다. 동료는 치유할 수 없습니다. 동료 카드 위에 놓인 부상이 카드에 표시된 숫자와 같아질 경우, 해당 동료를 버리며 이제 해당 동료로부터 얻는 이점을 모두 잃습니다. 또한 동료는 기술 1레벨을 제공할 수도 있습니다. 동료가 제공하는 기술을 갖고 있지 않을 경우, 이 동료와 함께하는 동안 1레벨짜리 해당 기술을 갖습니다(그 기술에 해당하는 1레벨 기술 토큰을 가져옵니다). 이미 동료가 제공하는 기술을 갖고 있다면, 해당 기술 마커를 오른쪽으로 한 칸 이동시킵니다. 하지만 이 동료를 잃으면 다시 해당 기술 마커를 왼쪽으로 한 칸 이동시켜야 합니다.



보조 청소부 제롬이 동료라면 은신 1레벨을 얻습니다. 또한 제롬은 부상 1을 받을 수 있습니다(이 부상을 받으면 제롬은 죽습니다.).



안전한 칸이 아닐 경우, 적이 당신과 전투합니다.

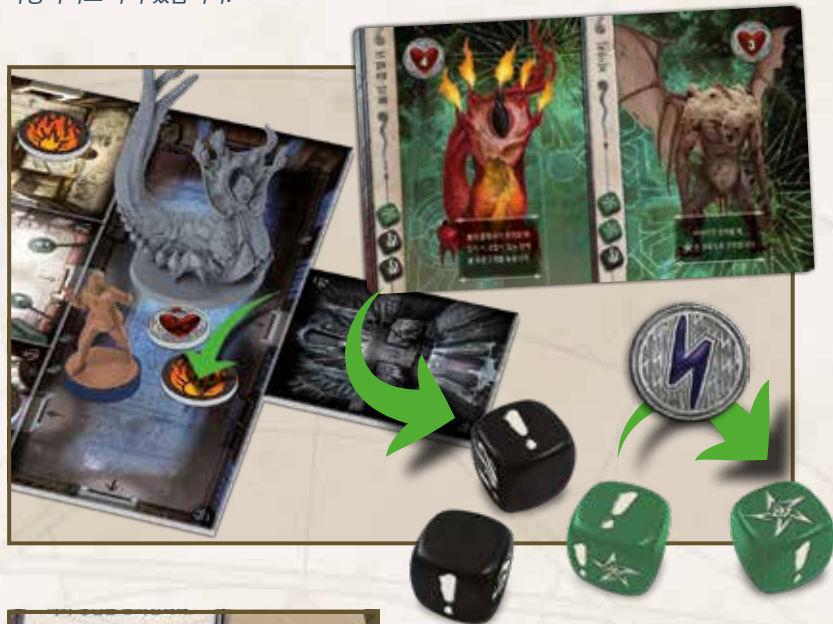
발견 카드를 뽑지 않습니다. 대신 같은 칸에 있는 모든 적이 당신을 공격합니다(공격 순서는 당신이 직접 선택하며, 이 적들은 다른 조사자를 무시합니다). 같은 칸에 있는 모든 적 중에서, 당신을 공격할 수 있는 적이 모두 당신을 한 번씩 공격합니다.

중요: 이 단계 동안 어떠한 효과로 인해 적이 있는 칸으로 당신이 들어갈 경우 혹은 당신이 있는 칸으로 적이 들어올 경우, 해당 적은 이번 단계를 시작할 때 당신과 같은 칸에 있지 않았을지라도 공격을 합니다. 반대로, 당신이 있는 칸에서 적이 나갈 경우, 해당 적은 당신을 더 이상 공격하지 않습니다.

■ 적의 공격을 방어

적이 당신을 공격할 때는, 해당 적 카드에 표시된 주사위 유형과 개수를 따라 주사위를 굴립니다. 성공이 나온 주사위마다 당신은 부상 1을 받습니다. 축수가 나온 주사위마다 당신은 정신력 1을 잃습니다. 해당 적이 고대 표식을 사용할 수 있는 능력을 갖고 있을 경우에만 고대 표식이 효과를 갖습니다. 스트레스를 사용해서 적의 공격 주사위를 재굴림할 수 있으며, 당신이 가진 기술을 사용하여 공격을 피하거나 최소화할 방법을 모색할 수도 있습니다.

예시: 이안은 차레를 마칠 때 불의 흡혈귀 하나와 같은 칸에 있기에, 발견 카드를 뽑지 않습니다. 불의 흡혈귀가 공격을 합니다! 불의 흡혈귀 카드에 나와 있는 대로, 먼저 이 칸에 불 토큰 1개를 놓습니다. 그리고 불의 흡혈귀 카드에는 공격할 때 기본 주사위 2개와 보너스 주사위 1개를 사용하라고 나와 있습니다.



이안은 기본 주사위 2개와 보너스 주사위 1개를 가져와서 굴립니다. 하나는 빈 면, 두 개는 성공 면이 나왔습니다. 이안은 스트레스 1을 올려서 성공한 주사위 하나를 굴려 고대 표식 면으로 만들었습니다. 이제 성공이 1개뿐이므로 이안은 부상 1을 받습니다.

이안의 고유 기술인 '복수예의 집착'은 자기에게 부상을 입힌 적에게 부상 1을 주므로 불의 흡혈귀에게 부상 1을 추가합니다.



4. 차레 종료 해결

■ 1. 차레 종료 효과

차레를 마칠 때 일어나는 모든 효과(고대의 존재 효과를 제외하고)는 이때 벌어집니다. 어떤 순서대로 적용할지는 현재 차레인 플레이어가 결정합니다.



■ 2. 불!

당신은 불에 휩싸여 있을 수도 있습니다. 불 토큰이 놓인 칸에서 떠날 때 불이 붙었을 수도 있고, 괴물이 당신에게 불을 질렀던 것일지도 모릅니다. 사실 어떻게 불이 붙었는지는 그다지 중요한 일이 아니겠습니까?



차레를 마칠 때, 자기 조사자 개인판 위에 놓인 불 토큰마다 기본 주사위 1개를 굴립니다. 이때도 스트레스를 사용해서 주사위를 다시 굴릴 수 있습니다. 성공 1개마다 부상 1을 받고, 축수 1개마다 정신력 1을 잃습니다. 그런 다음, 자기 조사자 개인판에 놓인 불 토큰을 모두 버립니다.

주의: 적은 불 토큰이 놓인 칸을 떠날 때 불 토큰을 받지 않습니다.

불 토큰이 다 떨어진 경우: 불 토큰을 게임판에 놓아야 하는데 남은 불 토큰이 없다면, 해당 효과를 무시합니다. 불 토큰을 조사자 개인판에 놓아야 하는데 남은 불 토큰이 없다면, 대신 부상 토큰을 사용해서 갖고 있는 불 토큰 개수를 표시합니다.

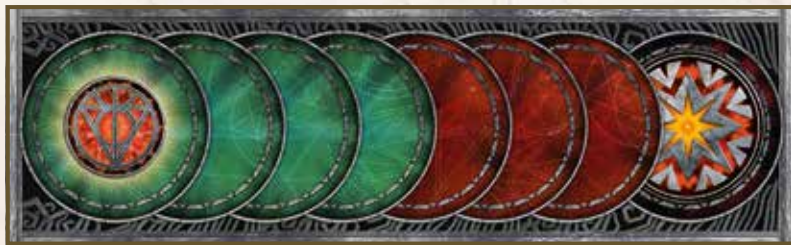
■ 3. 버린 신화 카드 더미 확인



버린 신화 카드 더미에 고대의 존재 소환 문양을 가진 카드 3장이 놓여 있을 경우, 고대의 존재가 궁극의 힘을 향해 전진합니다!

고대의 존재 문양이 3개 있을 경우.

소환 트랙을 따라 고대의 존재를 전진시킵니다. 고대의 존재가 이미 게임판에 있을 경우, 대신 소환 트랙에서 진행 토큰을 이동시킵니다. 고대의 존재가 전진할 때 어떤 일이 벌어지는지는 공개된 고대의 존재 스테이지 카드와 에피소드 카드에 나와 있습니다. 고대의 존재 효과를 먼저 적용합니다. 소환 트랙에서 전진하는 것이 고대의 존재 피규어든 진행 토큰이든 상관없이, 고대의 존재 효과는 동일한 방식으로 적용합니다.



고대의 존재를 전진시킨 후에는 버린 신화 카드를 모두 신화 카드 더미에 섞어 넣습니다.

■ 4. 고대의 존재 소환 확인

다음과 같은 경우 고대의 존재가 소환됩니다.

- 고대의 존재가 트랙의 첫 번째 빨간색 칸에 들어왔을 경우

또는

- 이번 차례에 의식이 방해되었을 경우

고대의 존재가 우리 세상에 소환될 때, 스테이지 I 카드를 이야기 보드 옆에 놓아두고 그 아래에 놓여 있던 스테이지 II 카드를 공개합니다. 스테이지 II 카드의 공개 시 효과를 적용합니다 (해당 카드에 고대의 존재가 어디에 소환될지 나와 있습니다). **옆에 놓아둔 스테이지 I 카드의 효과 역시 게임을 마칠 때까지 계속해서 적용됩니다.**



소환 트랙에서 고대의 존재 피규어가 놓여 있던 칸에 진행 토큰을 놓습니다. 이제 게임을 마칠 때까지 진행 토큰을 사용해서 고대의 존재의 전진을 표시합니다.

예시 : 베스 수녀가 차례를 마칠 때, 버린 신화 카드 더미에 카드 4장이 있고, 그 중에 소환 문양 3개가 있으므로 고대의 존재가 전진합니다! 이에 따라 고대의 존재와 에피소드 카드에 나와 있는 효과를 해결합니다.



베스는 소환 트랙에서 고대의 존재를 한 칸 이동시킵니다. 이로 인해 고대의 존재가 빨간색 칸에 도착했으므로 우리 세계로 소환됩니다. 베스는 고대의 존재를 베스의 칸에 놓고 고대의 존재가 있던 소환 트랙 칸에 진행 토큰을 놓습니다. 지금부터 진행 토큰은 소환 트랙을 따라 움직일 것입니다. 진행 토큰이 소환 트랙의 마지막 칸에 도달하면 게임은 조사자의 패배로 끝납니다.



고대의 존재가 우리 세계로 넘어왔기에, 베스는 스테이지 II 카드를 공개하고 공개 시 효과를 적용합니다. 마지막으로 버린 신화 카드 4장을 신화 카드 더미로 되돌려 섞어서 신화 카드 더미를 초기화합니다.

■ 5. 고대의 존재 차례 종료 효과

고대의 존재가 여러 스테이지에 걸쳐 이 세상에 모습을 드러냄에 따라, 스테이지 카드에 “차례를 마칠 때” 효과가 나와 있을 수 있습니다. 각 스테이지 카드에 나와 있는 “차례를 마칠 때” 효과는 스테이지 순서대로(스테이지 I부터, 스테이지 II, 스테이지 III, 최종 스테이지 순서로) 적용합니다. 이러한 카드에 “당신”이라고 명시된 경우 지금 현재 차례인 조사자만을 뜻합니다.

이제 차례를 마쳤으며, 왼쪽에 앉은 플레이어에게로 차례를 넘깁니다. 조사자가 승리하거나 패배할 때까지 이렇게 번갈아가며 차례를 갖습니다.

조사자의 사망

고대의 존재가 아직 소환 트랙에 있을 경우, 조사자가 한 명이라도 죽거나 광기에 집어삼켜지면 게임에서 즉시 패배합니다. 하지만, 고대의 존재가 이미 게임판에 소환되었을 경우, 사망한 조사자 외에 다른 조사자는 계속 게임을 이어 가며 승리를 위한 싸움을 해 나갈 수 있습니다. 조사자가 사망하면 우선 해당 조사자가 가진 발견 카드와 토큰을 모두 버립니다. 어떤 에피소드는 조사자가 가지고 있던 특수 토큰의 처리 방법이 명시되어 있을 수도 있습니다.

현재 차례인 조사자가 차례를 갖던 도중 죽은 경우, 버린 신화 카드 더미를 확인하는 단계 외엔 해당 조사자의 차례를 건너웁니다. 고대의 존재 소환 문양 3개가 있을 경우, 고대의 존재가 전진하고 고대의 존재 효과를 적용합니다(방금 죽은 조사자의 위치가 정해져 있어야 할 경우, 해당 조사자가 죽은 칸을 사용합니다). 이제부터 죽은 조사자 플레이어의 차례를 완전히 건너웁니다.



의식 방해하기

각 에피소드에는 이교도의 의식을 방해하고 고대의 존재를 잠깐이라도 필멸의 육신으로 만들기 위해 조사자가 수행해야 하는 임무가 나와 있습니다. 의식을 방해하기 전에는 고대의 존재는 공격당하지도 부상을 받지도 않습니다(반면 게임판에 나와 있는 고대의 존재는 여러분을 공격할 수 있습니다)! 조사자가 의식을 방해할 경우, 해당 차례를 마칠 때 고대의 존재를 소환합니다(17페이지의 “고대의 존재 소환 확인”을 확인하세요).

고대의 존재와 싸우기

고대의 존재가 게임판에 소환되고 나면, 다른 적과 마찬가지로 행동하며 고대의 존재와 같은 칸에서 차례를 마친 조사자를 공격합니다. 고대의 존재가 굴리는 주사위의 유형과 개수는 모든 공개된 스테이지 카드에 나와 있는 주사위를 합산한 만큼입니다. 의식을 방해하기 전에는 고대의 존재를 공격할 수도 부상을 입힐 수도 없습니다. 이미 소환 트랙의 빨간색 칸에 도달하여 게임판으로 소환되었다고 하더라도 마찬가지입니다! 의식을 방해한 후에는 다른 적과 마찬가지로 고대의 존재를 공격하거나 부상을 입힐 수 있습니다. 고대의 존재에게는 여러 스테이지가 있고 각각의 스테이지마다 체력이 있으며, 고대의 존재를 격퇴하려면 스테이지 별로 차례차례 쓰러트려야 합니다.

스테이지 II부터 시작하여 각 스테이지 카드에는 다음과 같은 내용이 나와 있습니다.

- 해당 카드 공개 시 발생하는 일회성 효과.
- 게임을 마칠 때까지 지속되는 효과.
- 체력(이번 스테이지에서 고대의 존재가 받을 수 있는 부상의 총량).
- 이번 스테이지 카드가 고대의 존재의 공격에 추가하는 주사위 유형과 개수.

이번에 받은 부상으로 해당 스테이지에 나와 있는 체력보다 많은 부상이 누적되면, 해당 스테이지를 쓰러트린 것으로 간주합니다. 쓰러트린 스테이지 카드를 옆으로 옮겨 두고 다음 스테이지 카드의 ‘공개 시 효과’를 적용합니다. 이 스테이지를 쓰러트리고 남은 부상을 다음 스테이지로 넘기지 않습니다. 이전 스테이지의 효과와 주사위는 게임을 마칠 때까지 유지된다는 사실을 잊지마세요!



예시: 조사자 한 명이 스테이지 II에 있는 하스터를 공격합니다. 이번 스테이지에서는 이미 이전의 공격으로 하스터가 부상 9를 받은 상태입니다. 이번 공격으로 조사자가 하스터에게 부상 5를 입힙니다! 이제 총 부상 14로 이번 스테이지의 체력 12 이상이 되어 쓰러트릴 만큼 충분합니다. 따라서 스테이지 II카드를 옆으로 옮겨 두고 스테이지 III카드를 공개합니다. 스테이지 II를 쓰러트리는 데 부상 12가 필요하지만, 부상 14를 입혔다고 하여 남은 부상 2를 스테이지 III로 넘기지 않습니다. 하스터는 빨간색 차원문으로 이동했고, 황색 표식을 2개 이상 가진 조사자는 부상 1을 받습니다. 이제 하스터는 공격할 때 보너스 주사위 3개와 기본 주사위 3개를 굴립니다!

게임 종료

최종 스테이지에 도달한 고대의 존재를 쓰러트리면 **게임에서 승리합니다.**

게임이 종료되는 여러 조건이 동시에 유발될 경우, 승리하는 조건을 우선시합니다.

예시: 고대의 존재와 마지막 남은 조사자가 동시에 죽을 경우, 플레이어가 세상을 구하고 게임에서 승리합니다.

다음 중 하나의 상황이 발생하면 **여러분 모두가 게임에서 패배합니다.**

- 고대의 존재가 게임판에 소환되기 전에(스테이지 I) 조사자 한 명이라도 죽거나 광기에 집어삼켜진 경우.
- 고대의 존재가 소환된 후(스테이지 II 부터)에 조사자 모두가 죽거나 광기에 집어삼켜진 경우.
- 진행 토큰이 소환 트랙의 마지막 칸(8번 칸)에 도달할 경우.



색인

게임 준비.....	10	에피소드 카드.....	5
계단.....	9	에피소드 행동.....	14
고대 표식.....	11	의식 방해하기.....	18
고대의 존재.....	5	이교도.....	7
고대의 존재 소환.....	14, 17	이동.....	12
공격.....	13	재굴림.....	11
광기.....	8	적.....	7
괴물.....	7	적 소환.....	14
교환.....	13	적과 싸우기.....	15, 16, 18
기본 주사위.....	11	정신력.....	8
기술.....	8	조사.....	15
달리기.....	12	조사자.....	8
동료.....	15	조사자 개인판.....	8
발견 카드.....	6	주사위.....	11
보너스 주사위.....	11	진행 토큰.....	17
부상.....	8	차레.....	12
불.....	12, 16	차원문.....	9
사망.....	18	촉수.....	11
성공.....	11	칸.....	9
스테이지 카드.....	5, 18	터널.....	9
스토리 보드.....	6	통로.....	9
스트레스.....	8	행동.....	12
신화 카드.....	7, 14, 17	획득.....	6, 15
안전한 칸.....	9	휴식.....	13

크레딧

Game Design: Rob Daviau and Eric M. Lang

Development: Marco Portugal (lead) and Fábio Hirsch

Production: Thiago Aranha (lead), Marcela Fabreti, Patricia Gil, Guilherme Goulart, Isadora Leite, Aaron Lurie, and Safuan Tay

Art: Adrian Smith, Karl Kopinski, Nicolas Fructus, Richard Wright, and Filipe Pagliuso

Cover Art: Stefan Kopinski

Additional Episode Design: Brian Neff and JR Honeycutt

Lead Graphic Design: Mathieu Harlaut

Graphic Design: Marc Brouillon and Louise Combal

Miniatures Photography: Jean-Baptiste Guiton

Miniatures Directing: Mike McVey

Sculpting: Benoit Cosse, RN Estudio, Jacques-Alexandre Gillois, Yannick Hennebo, Michael Jenkins, Patrick Masson, Thierry Masson, Jose Roig, Remy Tremblay, and Edgar Skomorowski

Game Design Director: Eric M. Lang

Publisher: David Preti

Proofreading: Jason Koepp, Adam Krier, and Lucas Martini

Playtesting: Paulo Andrade, Fábio Atássio, Robert Coelho, Will Creech, Lindsay Daviau, Max Duarte, Marcela Fabreti, Júlia Ferrari, Caio Quinta, Ricardo Limonete, Marcelo Mattina, Rod Mendes, Maurício Navate, Gabriel Nepomuceno, Flávio Oota, Ivo Rafael, Daniel Rosini, Daniel Serafim, Bill Shube, Sarah Shube, Rodrigo Sonnesso, Hudson William, Pedro Youkai, and Lyu

한글판 제작: 보드엠 팩토리

번역: 번역팀 <지음> **검수:** 김지수(Noname) 외

제품문의: 070-7720-0145 boardm.co.kr boardmfactory.com

규칙 요약

차례 구성

1. 조사자 행동 세 번 하기

- **달리기** - 3칸까지 이동(적이 당신을 따라옵니다). 떠난 칸에 있던 🔥마다 조사자 개인판에 🔥 1개 추가.
- **공격** - 같은 칸에 있는 적 하나를 대상으로 주사위를 한 번 굴림.
- **휴식** - 스트레스와 부상을 조합해서 3을 치유(안전한 칸에서만 가능).
- **교환** - 같은 칸에 있는 모든 조사자와 교환 가능.
- **에피소드 행동** - 에피소드 카드에 명시.

2. 신화 카드 뽑기

- 고대의 존재 소환 문양을 보이게 두기
- 특수 효과 해결
- 차원문에서 적 소환 (가능할 경우)

3. 조사 포는 전투!

- 안전한 칸에 있다면, 발견 카드 1장을 뽑기.
- 자신의 칸에 적이 있다면, 해당 적이 모두 공격 (적 카드에 나와 있는만큼 주사위를 굴림).

4. 차례 종료 해결

1. 차례 종료 효과

2. **불!** - 받은 🔥마다 🔥 1개를 굴리고, 해당 토큰을 버림.

3. **버린 신화 카드 더미 확인** - 버린 신화 카드 더미에 🔥 3개가 있다면, 고대의 존재 전진. 고대의 존재와 에피소드 카드 효과를 적용 후, 신화 카드 더미를 다시 섞기.

4. **고대의 존재 소환 확인** - 고대의 존재가 빨간색 칸에 도달하거나 조사자가 의식을 방해하면 스테이지 I 카드를 옆으로 치워 두고 스테이지 II 공개 시 효과를 해결한 다음 고대의 존재를 소환.

5. **고대의 존재 차례 종료 효과** - 공개된 스테이지를 순서대로 해결.

주사위와 체크

“주사위를 한 번 굴림” - 🔥 3개 + 사용할 수 있는 🌱 굴리기.

재굴림 - 아무 주사위 굴림에서 현재 차례인 플레이어는 스트레스 1을 받고 주사위 1개를 재굴림 할 수 있음(할 수 있는 한에서 원하는 만큼 반복 가능).



성공 - 공격할 때 부상을 입힘.



고대 표식 - 몇몇 능력 효과에 필요.



촉수 - 정신력 1을 잃음.

정신력

마커가 🌀에 도달했을 때:

- 남은 정신력 손실을 무시.
- 자신의 광기를 활성화.
- 기술 하나의 레벨 한 단계 상승.
- 🌱 문양이 있으면, 이후로 모든 주사위 굴림에서 🌱 주사위 1개 추가.

고대의 존재와 싸우기

- 고대의 존재가 소환된 이후, 고대의 존재가 공격하면 공개된 스테이지에 나와 있는 모든 주사위를 함께 굴림.
- 의식을 방해한 이후에만 고대의 존재를 공격할 수 있음.
- 현재 고대의 존재 스테이지에 나와 있는 체력만큼 부상을 입히면, 해당 카드를 옆으로 옮겨 두고 다음 스테이지의 공개 시 효과를 해결.

게임 종료

다음 경우 승리:

- 최종 스테이지에 도달한 고대의 존재를 쓰러트릴 경우.

다음 경우 패배:

- 고대의 존재가 소환되기 전에 조사자가 한 명이라도 탈락할 경우.
- 모든 조사자가 탈락할 경우.
- 진행 토큰이 소환 트랙의 마지막 칸에 도달할 경우.