

멀티 플레이 기획문서

- 목차 -

1. 멀티 플레이

- 들어가기 전에
- 멀티 플레이?
- 게임의 승패
- 게임 플레이
- 1) 플레이어
- 2) 자원
- 3) 주요 시스템
- 4) 맵 컴포넌트

2. 인터페이스

- A. 메인 메뉴
- A-1. 커뮤니티 패널
- B. 메인 화면
- C. 플레이 화면
- C-1. 상황 패널

3. 컨텐츠

- 자원
- 타일/ 구조물
- 맵 컴포넌트
- 1) 토착 신
- 2) 기성 교회
- 3) 지역 정부
- 4) 유명 인사
- 특성과 전략 카드
- 1) 특성 이용
- 2) 특성 트리 예시
- 3) 주요 개념
- 4) 전략 카드 예시
- 타일 상호작용
- 1) 전도
- 2) 교전

제목	리얼리져스	문서번호			
작성일	2017-12-18	수정일	2018-01-31	수정회수	18

1. 멀티 플레이

○ 들어가기 전에

개발팀을 위한 <리얼리져스> 멀티 플레이 기획 문서 작성자입니다. 문서를 참조하기에 앞서, 간단한 팁 하나를 드리려고 합니다. 기술되는 정보의 서두에 '개념적으로'라는 단서가 붙은 경우, 그것은 대체로 <리얼리져스>의 세계관 내에서 정보가 어떻게 다뤄지는 지를 설명한 것입니다. 반면 '시스템적으로'라는 서두로 시작하는 글은 게임 시스템(프로그래밍 테크닉에 관한 것이 아니라 게임 플레이를 의미)에 관한 정보일 확률이 높습니다. 두 개의 서두는 개발자들로 하여금 개발에 필요한 정보를 효율적으로 취득할 수 있도록 돕기 위하여 사용되었습니다. 이 문장 뒤로부터 개발을 위한 정보나 세부사항이 항목별로 기술됩니다.

○ 멀티 플레이?

개념적인 면에서 세계에 자신의 사이비 종교를 전도하는 <리얼리져스>의 싱글 플레이가 '전면전'에 해당한다면, 리얼리져스의 멀티 플레이는 싱글 플레이의 한 단락을 확대시킨 '국지전'에 해당합니다. 동시에 시스템적 측면에서, <리얼리져스>의 멀티 플레이는 두 명 이상 네 명 이하의 플레이어들이 같이(1:1, 1:1:1, 1:1:1:1) 즐길수 있는 개인전-땅 따먹기 게임입니다.

각 플레이어는 커스터마이즈 된 자신만의 사이비 종교를 운영합니다. 하나 이상의 육각형 타일로 구성된 임의 크기의 맵 위에서, 플레이어들은 다른 플레이어들보다 승리 조건을 만족시킬 수 있도록 경쟁을 펼칩니다. 승리 를 위해, 어떤 플레이어들은 일시적으로 협력하거나 동맹을 맺을 수도 있습니다.

○ 게임의 승패

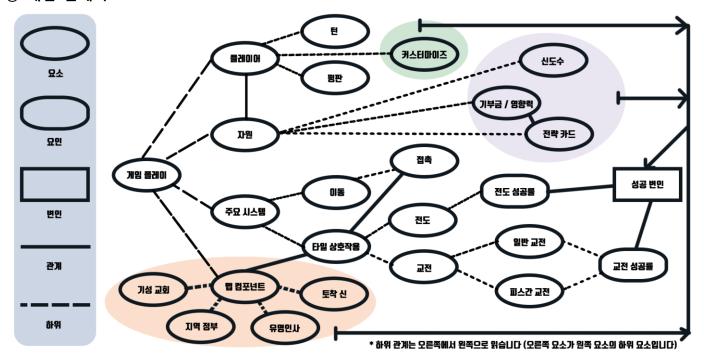
<리얼리져스>의 멀티 플레이는 다른 참가 플레이어들과 경쟁하는 형식이며, 경쟁에서 승리하는 플레이어는 오직 한 명입니다. 하지만 플레이어들은 다양한 전략과 방식으로 다양한 유형의 승리를 거머쥘 수 있습니다. 승리의 유형은 총 네 개로, 종교 승리, 사회 승리, 신비 승리, 생존 승리가 그것입니다. 개념적으로, 종교 승리란 개념적으로 플레이어의 종교가 융성하여 한 지역의 인구 대부분에게 전도된 경우를 의미합니다. 또 사회 승리 란 종교가 해당 지역 사회에 있어 절대적인 영향력을 미치는 단체가 되었음을 의미하며, 신비 승리란 해당 지역(맵이 위치한)의 토착신을 소환하는 데에 성공하여, 신비한 힘을 획득했음을 의미합니다. 그리고 마지막으로 생존 승리란, 자신 외의 플레이어들이 모두 패배하여 살아남은 단 하나의 종교가 되었음을 의미합니다. 시스템 적인 측면에서 각 승리가 무엇을 의미하며 그 달성 조건이 무엇인지는 아래 표에 자세히 설명되어 있습니다.

승리 이름	달성 조건
종교 승리	맵 전체 신도 수의 2/3에게 전도
사회 승리	평판 100% 달성
신비 승리	맵에 배치된 '토착신 유물' 모두 획득
생존 승리	자신 외의 플레이어가 모두 패배

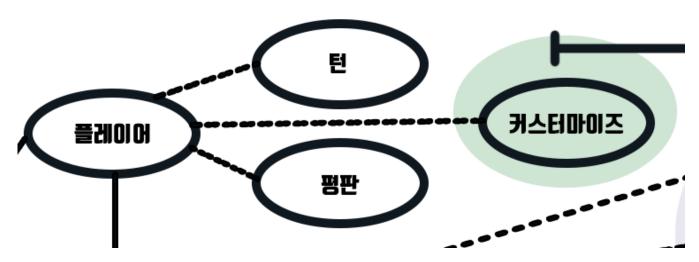
한편, 플레이어들은 이 잔혹하고 치열한 경쟁에서 뒤쳐져 패배할 수도 있습니다. 각 패배가 무엇을 의미하며 그 달성 조건이 무엇인지는 아래 표에 자세히 설명되어 있습니다.

패배 이름	달성 조건
판정 패배	다른 플레이어가 먼저 승리 조건 달성
평판 패배	평판 0% 도달

○ 게임 플레이



1) 플레이어



플레이어란 일반적으로 '게임을 플레이 하는 사람'을 일컫는 단어입니다. 하지만 이 단락에서는, '플레이어가 게임 플레이를 위해 다루는 자기 정보의 총체'를 가리키는 단어로 사용됩니다. 플레이어는 다음과 같은 정보들로 구성되며 이것들을 지표 삼아 게임을 플레이 하게 됩니다.

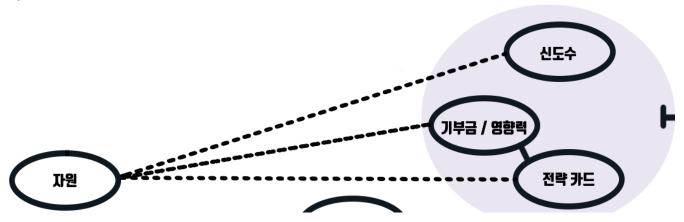
- 커스터마이즈: 플레이어는 게임을 시작하기 전 종교, 캐릭터, 특성의 세가지 파라미터를 선택합니다. 세 파라미터는 서로 차별화되거나 상충하는, 혹은 서로를 보완하는 고유한 효과를 지니고 있습니다. 각 파라미터는 서로 다른 효과(스타팅 보너스, 패시브 보너스/페널티, 전략 카드)를 지니며 모든 플레이어들에게는 선택한 승리조건을 이루기에 최적화된, 혹은 자신이 준비한 전략에 가장 어울리는 상태로 이 파라미터들을 세팅하여 게임에 임하는 것이 권장됩니다.
- 평판: 해당 지역에서 '플레이어의 종교가 가지는 평판'이라는 개념을 시스템적으로 피드백 하는 지표입니다. 막대 형태로 제공되며, 0에서 100까지의 수가 퍼센티지 단위로 표기됩니다. 0에 달하면 다른 게임 상황과 관계없이 패배하고, 100에 도달하면 '사회 승리'의 달성 조건을 만족하여 승리하게 됩니다.
- 자원 : 플레이어가 자신의 전략을 구현하기 위한 행동의 대가로 지불하거나 습득하는 물질입니다. 하나

의 자원은 다른 자원과 교환되거나 다른 자원을 사용하기 위해 소모될 수 있습니다. 다음의 것들이 자원의 카테고리에 속합니다 : **신도, 기부금, 영향력, 전략 카드**. 각 자원에 대해서는 **2) 자원**에서 후술합니다.

턴:차례. 두 번째로 큰 플레이 단위이자 플레이어에게 주어진 시간과 기회를 의미합니다. 턴은 시작 페이즈, 이동 페이즈, 상호작용 페이즈, 종료 페이즈의 네 단계로 나누어지며 플레이어가 취할 수 있는 행동이나 처리될 수 있는 효과는 각 페이즈마다 다릅니다. 각 페이즈의 순서와 그에 따라 취할 수 있는 행동의 가짓수, 그리고 처리되는 효과는 아래의 표와 같습니다.

순서	페이즈 이름	행동(플레이어의 선택)	처리(시스템의 처리)	
1	시작 페이즈	-	턴 시작	
2	이동 페이즈	이동 방향 결정	이동 처리, 타일 트리거 처리	
3	상호작용 페이즈	타일 상호작용, 카드 사용	타일 상호작용 처리	
4 종료 페이즈 - 턴 종료				
* 카드 효과 처리는 모든 페이즈 에 걸쳐 카드에 서술된 지점 에서 처리됩니다.				

2) 자원



자원이란 게임에서 사용되는 물질 단위 / 체계입니다. <리얼리져스> 멀티 플레이에서 선택할 수 있는 특정한 행동이나 전략적인 필요, 상호작용은 일정량의 자원 지출을 요구합니다. 게임의 시작과 동시에 일정량이 주어지고(시작 자원) 게임 도중에는 전도나 교전 같은 상호작용을 통해 얻을 수 있습니다.

- 신도: 개념적인 측면에서, 신도는 교단에 소속된 신도들의 총원을 의미합니다. 기부금이나 영향력 같은 자원처럼 직접 지불되는 경우는 많지 않지만, 시스템적인 시각에서 신도는 두 가지의 중요한 가치를 지닙니다. 먼저 신도는 종교 승리의 달성 조건에 직접적인 영향을 끼치는 자원이자 전도 성공률에 영향을 미치는 파라미터입니다. 점진적으로 신도를 늘려가는 것은 승리를 위한 가장 확실한 방법 중 하나입니다.

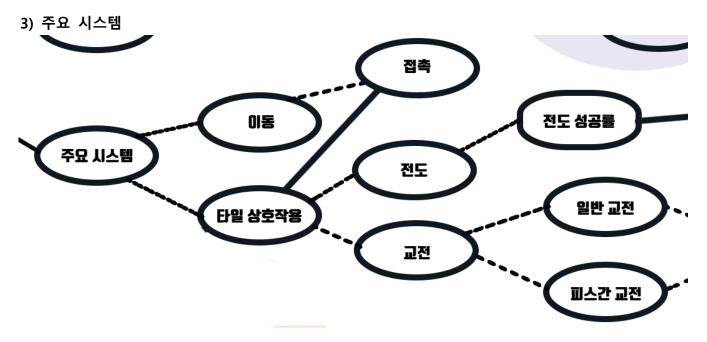
동시에, 신도는 타 플레이어와의 교전 시에 소모되는 주 자원이기도 합니다. 전투를 주 전략으로 하는 호전적인 확장 플레이를 즐기는 플레이어라면 그 전에 일정량 이상의 신도를 축적하는 기초 작업이 반드시 필요할 것입니다.

- **기부금 / 영향력 :** 기부금과 영향력은 교단이 보유한 돈과 유/무형의 힘을 수치화한 자원입니다. 기부금과 영향력은 타일과의 상호작용이나 전략 카드의 효과, 혹은 교전의 보상으로 얻을 수 있고, 이렇게 얻은 두 자원은 전략 카드를 사용하거나 각종 타일/플레이어와의 상호작용을 처리할 때에 비용으로써 지출됩니다.

신도나 전략 카드처럼 전략에 결정적인 영향을 미치는 자원은 아니지만, 훨씬 더 빈번하게 사용되고 두 자원이 복합적으로 사용되는 경우도 많으므로, 잘 관리하지 않으면 플레이에 지장을 빚을 수도 있습니다.

- 전략 카드: 전략 카드는 <리얼리져스> 멀티 플레이를 통틀어 플레이어가 취할 수 있는 가장 적극적인 제스쳐이자, 직접 사용하는 형태의 자원입니다. 전략 카드는 약 72종으로 각기 다른 효과를 지니고 있습니다. 플레이어가 사용하는 전략 카드는 플레이어가 선택한 특성에 따라 구성되며, 이 사용 카드의 풀을 덱(Deck) 이라고 부릅니다. 각 특성은 2장의 카드와 대응하는데, 특성 하나를 선택하면 그 특성에 대응하는 카드가 자동으로 덱에 추가되는 방식입니다. 카드는 트리형, 합산형(카드 효과 레벨이 MAX10일 때에 한 개의 특성에 대응하는 두 카드의 효과 레벌의 합계 = 10) 등의 기법으로 밸런싱됩니다. 플레이어가 게임 중 한 벌의 덱에 있는 카드를 모두 사용했을 경우, 동일한 구성의 카드 한 벌이 플레이어의 덱으로 추가(충전)됩니다.

특정 카드는 사용할 때에 일정량의 자원을 지불해야 하며, 그 경우 효과는 대체로 자원의 양과 비례합니다.



시스템이라는 단어는 프로그램 메커니즘 전반을 일컫는 데에 자주 사용되지만, 이 단락에서 설명하고자 하는 바는 <리얼리져스> 멀티 플레이의 근간을 이루는 몇 개의 중요한 시퀀스입니다. 전도와 교전은 게임 내에서 플레이어가 취할 수 있는 가장 적극적인 행동인 동시에, 게임 진행에 있어서도 무척 중요한 파트입니다.

3-1) 이동과 접촉: 이동과 접촉은 <리얼리져스> 플레이 시퀀스에 있어 기초가 되는 단위입니다.

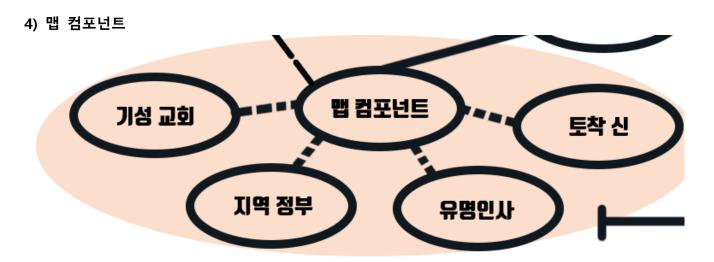
모든 플레이어는 자신의 턴 이동 페이즈에 반드시 피스를 옮겨야 합니다. 피스는 자기가 서 있던 타일과 인접한 여섯 개의 타일(특수한 상황, 이를테면 스타팅 포인트에서 첫 이동을 하는 등의 상황이라면 선택지는 6 개보다 적을 수도 있습니다) 중 하나로 움직일 수 있습니다. 이동은 과정(Process)이고, 이때 벌어진 이동의 결과이자 상태(State)가 접촉입니다. 타일에 피스가 닿은 순간부터 접촉으로 판정합니다. 접촉과 동시에 타일트리거가 처리되고 트리거에 의한 효과처리가 끝나면 상호작용 페이즈로 넘어갑니다. 상호작용 페이즈가 종료되고, 턴이 종료되고, 해당 플레이어의 다음 턴이 돌아와서 이동을 선택하면 비로소 해당 타일에 대한 접촉이 해제됩니다.

3-2) 타일 상호작용: 타일 상호작용은 <리얼리져스>에서 가장 중요한 시스템입니다. 타일 상호작용은 플레이어와 접촉한 타일 사이에 이루어지는 상호작용으로, 플레이어가 특정 타일을 자신의 소유로 만드는 일련의 행위들을 통칭합니다. 타일 상호작용에는 전도와 교전이 있으며, 둘은 '특정 플레이어에게 소유권이 있는 타일을 대상으로 하는지'라는 지점과 리스크와 보상의 정도에서 분명한 차이를 가집니다.

3-2-1) 전도 : 전도는 접촉과 동시에 이루어집니다. 자기 턴에 이동을 마친 플레이어가 어떤 플레이어도 소유하지 않은 타일에 접촉하면 자동으로 '전도'가 이루어집니다. 각 타일은 각 플레이어에 대해 전도 성공률을

지니고 있습니다. 전도 성공률은 같은 타일에 대한 것이라고 해도 플레이어에 따라 서로 다르게 적용됩니다. 전도 성공률에 영향을 미치는 요인으로는 신도와 세력 어드밴티지 그리고 유래 종교 등이 있으며, 전략 카드일부는 전도 과정에 적극적으로 개입하기도 합니다. 전도가 성공하면 타일은 해당 플레이어의 소유가 되고, 해당 타일에 배정된 자원 또한 플레이어에게 귀속됩니다. 전도에 실패한 플레이어는 성공률 추가 보정을 받습니다. 이 보정은 플레이어가 전도에 성공할 때까지(전도에 실패할 때마다 계속) 중첩됩니다.

- 3-2-2) 교전: 교전은 특정 플레이어가 전도한(소유권이 있는) 타일을 두고 플레이어들이 재경쟁하는 과정으로, 다른 땅 따먹기 게임의 '전투'에 해당하는 시스템입니다. 교전은 전도와 마찬가지로 접촉과 함께 이루어집니다. 하지만 전도와는 다르게 교전은 플레이어가 차지한 타일에 접촉했을 경우에 일어나며, 해당 타일으로의 접촉을 실행한 플레이어에게서 일정량의 평판이 차감한 다음 개시됩니다. 교전은 일반 교전과 피스 간교전의 두 가지의 경우가 있으며, 둘은 서로 다른 프로세스와 보상을 가집니다. 전도와 마찬가지로 확률 기반의 시스템인 교전에 영향을 미치는 요인으로는 신도, 세력 어드밴티지, 선착 어드밴티지 그리고 유래 종교등이 있으며, 전략 카드 일부는 교전 과정에 적극적으로 개입하기도 합니다.
- 일반 교전 : 플레이어 A에 의해 이미 점해진 타일에 플레이어 B가 접촉했을 때 활성화되는 상호작용의 일종입니다. 플레이어 A와 B는 '교전 고려 요소'에 따른 승리 확률을 얻고 이것을 기반으로 대결하여 승리하거나 패배하게 됩니다. 패배자는 해당 타일에 대한 영향력을 잃고, 승리자는 해당 타일에 대한 영향력과 추가보상을 얻게 됩니다.
- 피스 간 교전: 선착 플레이어(먼저 타일을 점하고 있는 플레이어) A가 점하고 있는 타일에 후착 플레이어 B가 접촉한 경우 '피스 간 상호작용 탭'이 활성화 됩니다. 이 탭에는 다양한 상호작용 아이콘이 있으며, 후착 플레이어는 이 상호작용 아이콘 중 하나를 선택할 수 있습니다. 이중 '분쟁'을 선택할 경우 피스 간 교전이 이루어집니다. 선착 플레이어에게는 일정량의 '선착 어드밴티지'가 주어집니다. 피스 간 교전에서 승리한 플레이어에게는 일반 교전보다 더 많은 보상이 주어집니다.
- 3-3) **카드 사용**: 카드 사용 방법은 특성과 전략 카드의 하위 내용 '전략 카드 사용'에서 후술합니다.



맵 컴포넌트란 <리얼리져스> 멀티 플레이의 **플레이어 외부요인인 지역, 밤낮, 타일, 세력의 네 가지 구성 요소를 통칭하는 단어**입니다. 각 컴포넌트 모두 중요 정도나 이용 방법의 차이는 있지만, **플레이어의 게임** 플레이를 다채롭고 용이하게 만들도록 배치된 중립 요소라는 공통 분모를 가집니다.

4-1) 지역(기후대) : 지구를 배경으로 하는 <리얼리져스>의 세계관과 조응하도록, 실제로 존재하는 기후대를 모델로 만든 열대기후, 건조기후, 온대기후, 냉대기후의 네 지역이 게임에 등장합니다. 각 지역은 등장하는

타일과 지형지물의 외형뿐 아니라 시스템적으로도 다른 특성을 지니는데, 이 또한 각 기후대에서 일어나는 기상현상에 기초하여 설계되었습니다. '플레이 특성'이라고 이름 붙여진 이 특성은 모든 플레이어에게 공평하게 적용되며, 플레이에 페널티나 보너스 요소를 가미하여 게임 플레이를 더욱 다채롭게 만들 것입니다.

- 1) 열대기후 플레이 특성(스콜): 맵의 특정 위치에 1에서 x까지의 수가 표시된 '스콜 게이지'가 나타납니다. 플레이어들이 턴을 종료할 때마다 스콜 게이지가 1만큼 차오릅니다. 스콜 게이지가 다 차면 다음 플레이어의 턴은 시작과 동시에 종료되고 그 다음 플레이어의 턴을 시작합니다.
- 2) 건조기후 플레이 특성(일교차): 낮과 밤에 각기 다른 효과가 적용됩니다.
- 더위: 낮에 적용됩니다. 추위: 밤에 적용됩니다.
- 3) 온대기후의 플레이 특성(계절풍): 동, 서, 남, 북의 네 방향으로 계절풍이 붑니다. 계절풍의 방향은 주기적으로 바뀝니다. 플레이어의 피스가 해당 바람이 부는 방향으로 전진할 시, 한 번에 2칸 전진합니다.
- 4) 냉대기후의 플레이 특성(라스푸티차): 매 턴, 맵에 위치한 소수의 특정 타일을 무작위로 선택합니다. 해당 턴에 이 타일에는 접촉이 불가능합니다.
- 4-2) 밤낮: 개념적으로 시간의 진행을 나타내는 지표이며, 시스템적으로는 시야에 영향을 미치는 요인입니다. 밤과 낮은 기본적으로 한 사이클(모든 플레이어가 한 번씩 턴을 마치는 것)마다 한 번 바뀌지만, 특정 기후대에서는 밤과 낮 중 하나의 길이가 다른 하나보다 길거나 짧을 수도 있습니다.
- 1) 낮: 맵의 모든 타일이 보입니다.
- 2) 밤 : 피스가 접촉 중인 타일의 인접 타일 6개만 보입니다.
- 4-3) 타일(지형): 타일은 개념적으로는 해당 기후대에 따른 지형 양상과 지반 그 자체를, 시스템적으로는 게임이 진행되는 맵의 충돌 객체를 의미합니다. 접촉 가능 여부에 따라 접촉 가능 타일과 접촉 불가능 타일의 두 타입으로 나뉘지만, 세부적으로 들어가면 다양한 상호작용 효과를 보유한 몇 가지 타일로 다시 나뉩니다. 각 타일의 형태, 기능, 그리고 가능한 상호작용의 예시에 대해서는 타일에서 후술합니다.
- 4-4) 세력: 세력은 개념적으로는 해당 지역에 이미 정착하고 있었던 세력들을 가리키는 말이며, 시스템적으로는 게임 플레이를 위해 마련된 중립/논-플레이어블 캐릭터를 지칭합니다. 세력에는 토착 신, 기성 종교, 정부, 유명인사의 네 가지 유형이 있습니다. 플레이어는 이 세력들이 위치하고 있는 타일에 접근, 다양한 방식으로 그들을 이용할 수 있으며, 세력들은 저마다 확연히 다른 역할과 기능으로 해당 플레이어의 게임 플레이에 기여합니다.
- 1) **토착 신 :** 해당 지역에 오래 전부터 기거하던, 이름 모를 외부인에 의해 봉인되어버린 신으로, 신비 승리와 직접적으로 연관 있는 세력입니다. 유물이 유치한 타일에 접촉함으로써 그것을 수집하는 방식으로, 별도의 상호작용이 없는 대신 '토착신의 유물'을 획득한 플레이어에게 특별한 버프 보너스를 걸어줍니다.
- 2) 기성 교회: 기성 교회란 플레이어들이 해당 지역에 진입하기 전부터 해당 지역에서 교세를 떨치던 종교들의 교회를 의미합니다. 각 기성 교회는 플레이어의 유래 종교 세력과 동일한 네 가지의 종교 중에서 무작위로 선택된 하나의 속성을 갖습니다. 기성 교회가 위치한 타일에는 획득 가능 자원이 다른 타일들보다 월등히 높게 배당되며, 특정 기성 교회에는 다른 세력을 더욱 쉽게 회유하거나 친교를 맺을 수 있는 힌트가 숨겨져 있습니다. 기성 교회와 같은 계열의 종교에게는 전도 성공률 보너스가 주어져 점령하기 더욱 용이합니다.
- 3) 지역 정부: 개념적으로, 지역 정부란 정부 청사, 군 부대, 경찰서 등 해당 지역을 통치하고 있는 국가적 공권력을 의미합니다. 시스템적으로, 지역 정부는 플레이어로 하여금 해당 지역에 작용하는 여러 가지 규칙

일부로부터의 해방을 돕습니다. 이를테면 처음에는 들어갈 수 없었던 제한 구역에 들어갈 수 있도록 한다던 가, 교전을 치를 때 잃어버리는 평판 일부를 회복한다던가 하는 식입니다. 지역 정부와의 친교 맺기는 평판 증진으로 이어지므로 사회 승리로 향하는 밑거름이 되어주며, 플레이어로 하여금 게임을 가장 큰 프레임에서 관찰하도록 유도하고, 규칙을 조금 비틀어 판 자체를 자신에게 유리하게 만들도록 도와줍니다.

4) 유명인사: 유명인사란 인적 네트워크 결정체로서의, 해당 지역에서 나름의 권력을 가진 유명한 사람이라는 개념을 시스템화 한 것으로 앞에 언급된 어떤 세력과도 다른 사용 방법을 가집니다.

유명인사는 **랜덤한 방향으로 타일 위를 떠돌아다니는 AI**로, 플레이어는 이 유명인사와 **같은 타일에서 접촉했을 때 그를 매수(상호작용의 일부)하여 플레이어의 두 번째 말로 기능하도록** 만들 수 있습니다. 플레이어에게 귀속된 유명인사는 다양한 방식으로 플레이어를 돕습니다. 이를테면, **연예인(이외에도 장군, 법률가, 사업가 등 다양한 지닌 기능을 지닌 유명인사가 존재)이라는 유명인사는 따로 컨트롤 할 수 없으나, 플레이어와 동일한 전도 성공률을 지닌 상태로 접촉하는 모든 타일에 있어 전도를 시도합니다.**

이미 특정 플레이어에게 귀속된 유명인사를 다른 플레이어가 재매수할 수도 있으나, 이때는 이전에 매수한 플레이어보다 비싼 값을 치러야 합니다. 유명인사를 매수하는 비용은 재매수를 거듭할수록 높아지며, 상한선 이 없어 언젠가 유명인사의 가치보다 재매수 비용이 높아지는 구간이 오면 자연스레 재매수를 포기하도록 설계되었습니다.

○ 커스터마이즈

<대기 화면 가이드라인>에서 언급했던 바와 같이, 플레이어는 게임을 시작하기 전 종교, 캐릭터, 특성의 세가지 파라미터를 선택합니다. 세 파라미터는 서로 차별화되거나 상충하는, 혹은 서로를 보완하는 고유한 효과 (스타팅 보너스, 패시브 보너스/페널티, 전략 카드)를 지니고 있습니다. 모든 플레이어들에게는 선택한 승리조건을 이루기에 최적화된, 혹은 자신이 준비한 전략에 가장 어울리는 상태로 이 파라미터들을 세팅하여 게임에임하는 것이 권장됩니다.

- **캐릭터 :** 개념적으로, 캐릭터는 플레이어 종교의 교주가 누구이며, 종교를 창설하기 직전까지 어떤 직업을 가졌는지에 대해 설명합니다. 시스템적으로 캐릭터는, 첫 턴에 주어지는 혜택인 '스타팅 보너스'와 연관 있는 항목입니다. <리얼리져스>와 비슷한 류의 게임에서, 준비한 전략을 펼치는 데에 첫 수가 얼마나 중요한 지는 플레이 해본 사람들만이 압니다. 스타팅 보너스는 이런 전략가들의 산뜻한 출발을 도와줄 것입니다.
 - 1) 사업가 : 첫 턴째로 전도에 성공한 타일에서 200%의 자원을 획득합니다.(목돈)
 - 2) 종교인 : 첫 번째로 전도에 성공한 타일에서 200%의 신도를 획득합니다. (이주)
 - 3) 점술가 : 첫 턴에 전략 카드를 두 장 받습니다. (야바위)
 - 4) 탐험가: 첫 턴의 이동 페이즈에 최대 두 칸까지 이동할 수 있습니다. (전력질주)
- 유래 종교: 유래 종교란 개념적으로 당신의 사이비 종교가 어떤 종교에 뿌리를 두고 있는지를 나타내는 동시에, 시스템적으로는 게임 전 구간에 걸쳐 영향을 미치는 '패시브 보너스/페널티'와 연관 있는 항목입니다. 고를 수 있는 유래 종교로는 신도 수가 10억이 넘는 네 개의 거대 종교(기독교, 불교, 힌두교, 이슬람교)가 있으며, 각 종교는 플레이 방식과 전략 구현에 결정적인 영향을 미칠만한 특징을 가지고 있습니다.
 - 1) 기독교 : 축적한 많은 양의 자원으로 방어적인 플레이를 펼치는 데에 유리한 유래 종교입니다.
 - 어드밴티지 : 접촉한 타일에서 20%의 자원을 더 획득합니다. (소명)
 - **페널티:** 교전 상황에서 선착 플레이어에게 주어지는 세력 보너스를 받지 못합니다. (거대한 덩치)
 - 2) 불교 : 높은 기동성을 기반으로 빠른 확장을 꾀할 수 있지만 교전에는 불리한 유래 종교입니다.

- 어드밴티지: 자기가 점령한 타일에 접촉할 경우 다시 한 번 이동할 수 있습니다. (축지법)
- 페널티: 선전포고가 불가능합니다. (자비도량)
- 3) 힌두교 : 신비 승리를 차지하는 데에 유리하지만 세력 확장이 힘들다는 점이 약점인 유래 종교입니다.
 - 어드밴티지: 당신의 덱에 카드 '신의 발자취' 두 장을 추가합니다. (신의 발자취)
 - **페널티 :** 전도 성공률이 10% 감소합니다. (**다신교**)

종교 카드 이름	효과
신의 발자취	자신이 소유한 타일 하나를 선택합니다. 다음 턴의 상호작용 페이즈에 이동 기회를
	포기하는 대신 해당 타일로 이동합니다.

- 4) 이슬람교: 교전에 유리하지만 플레이 도중 예기치 못한 위협을 맞닥뜨릴 수도 있는 유래 종교입니다.
 - 어드밴티지 : 모든 교전 승률이 10% 상승하고 교전 보상으로 얻는 자원이 20% 증가합니다. (지하드)
 - **페널티**: 당신의 덱에 카드 '과격주의자' 2장을 추가합니다. (과격주의자)

종교 카드 이름	효과
과격주의자	이 카드가 사용되거나 무덤으로 가면 발동합니다. 자신 소유의 랜덤 타일 하나를
	이 카드가 사용되거나 무덤으로 가면 발동합니다. 자신 소유의 랜덤 타일 하나를 '분리독립' 상태로 만듭니다. 자신의 피스가 3턴 내에 해당 타일에 접촉하지 않으
	면, 해당 타일은 중립타일화 됩니다.

- 특성: 특성이란 개념적으로 당신 종교가 어떤 기조를 가지고 어떤 방면으로 특성화 되었는지를 나타내는 것이며, 시스템적으로는 매 턴 지급받는 전략 카드의 종류를 결정하는 텍(Deck) 구성과 연관이 있는 항목 입니다. 하나의 특성은 서로 다른 두 개의 전략 카드에 대응하며, 선택된 특성들로 만들어진 덱은 <리얼리 져스> 멀티 플레이에서 아주 중요하게 때로는 트럼프 카드의 조커와 같이 사용됩니다.
 - 1) 종교 = 교세의 확장과 교내의 안정에 관한 특성입니다.
- 확장(Expansion): 교세의 확장에 초점을 둔 특성입니다.
- 단결(Unity): 교내의 안정에 초점을 둔 특성입니다.
 - 2) 사회 = 당신 종교가 사회 전반과 상호작용하는 방식 혹은 그 숙련도에 관한 특성입니다.
- **감화(Influence):** 당신의 종교가 긍정적인 이미지를 구축하는 데에 주력하는 특성입니다.
- 성전(Holy war): 당신의 종교를 위협하는 요소들을 제거하는 데에 주력하는 특성입니다.
 - 3) 신비 = 당신 종교가 발전시킨 신비로운 힘에 관한 특성입니다.
- **승천(Ascension):** 굳건한 신앙심 위에서 발현된 기적을 신도들과 나누는 특성입니다.
- **희생(Sacrifice):** 대가를 치르고 얻은 어둠의 힘을 휘두르는 특성입니다.

2. 인터페이스

A. 메인 메뉴



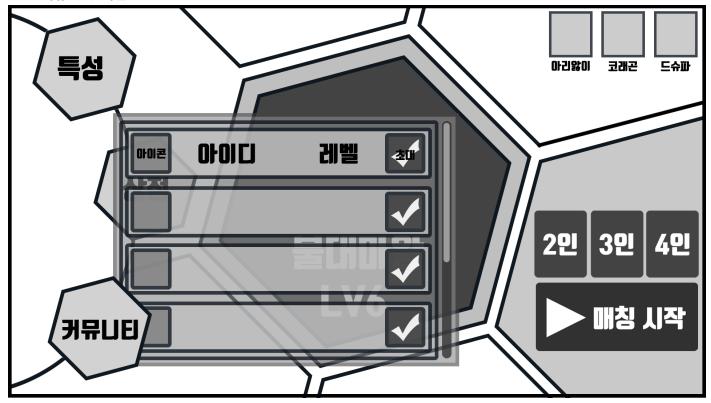
[해상도 1920 * 1080]

- 1) 특성 (200 * 200 px)
 - 터치되면 [특성 화면]으로 진입합니다.
- 2) 상점 (200 * 200 px)
 - 터치되면 [상점 화면]으로 진입합니다.
- 3) 커뮤니티 (200 * 200 px)
 - 터치되면 [커뮤니티 패널]을 출력합니다.
 - [커뮤니티 패널]이 출력된 상태에서 터치되면 [커뮤니티 패널]의 출력을 종료합니다.
- 4) 플레이어 정보
 - 플레이어 아이콘과 플레이어 아이디 그리고 레벨로 이루어진 플레이어 정보를 표시합니다.
- 5) 그룹 표시(130 * 130 px)
 - 자신의 그룹에 속한 플레이어들의 정보를 표시합니다.
 - 각 플레이어의 정보는 플레이어 아이콘과 플레이어 아이디로 이루어집니다.
 - 플레이어 아이콘은 정사각형 형태의 프레임 안에 표시되고, 플레이어 아이디는 그 아래에 표기됩니다.
- 6) 2인 3인 4인 버튼
 - 2인 3인 4인 버튼은 매칭 시작 버튼과 조합하여, 어떤 유형의 게임을 할 것인지를 고를 수 있습니다.
 - 2인을 선택하고 매칭 시작 버튼을 터치할 경우, 플레이어는 1:1 유형 게임의 대기열에 들어갑니다.
 - 3인을 선택하고 매칭 시작 버튼을 터치할 경우, 플레이어는 1:1:1 유형 게임의 대기열에 들어갑니다.
 - 4인을 선택하고 매칭 시작 버튼을 터치할 경우, 플레이어는 1:1:1:1 유형 게임의 대기열에 들어갑니다.

7) 매칭 시작 버튼

- 매칭 시작 버튼을 터치하면 버튼이 활성화되고 플레이어는 즉시 선택한 유형의 대기열에 들어갑니다.
- 매칭 시작 버튼이 활성화된 상태에서 게임 매칭되기 전에 버튼을 다시 누르면 대기열에서 나옵니다.

A-1. 커뮤니티 패널



[해상도 1920 * 1080 / 패널 크기 800 * 650]

1) 아이콘

- 해당 플레이어의 아이콘이 표시됩니다.
- 아이콘 내부 최상단에는 10*10 크기의 원형이 표시됩니다.
- 해당 플레이어가 게임 중일 때는 원형에 적색 불이 들어옵니다.
- 해당 플레이어가 게임 중이 아닐 때에는 원형에 녹색 불이 들어옵니다.

2) 아이디

• 해당 플레이어의 아이디가 표시됩니다.

3) 레벨

• 해당 플레이어의 레벨이 표시됩니다.

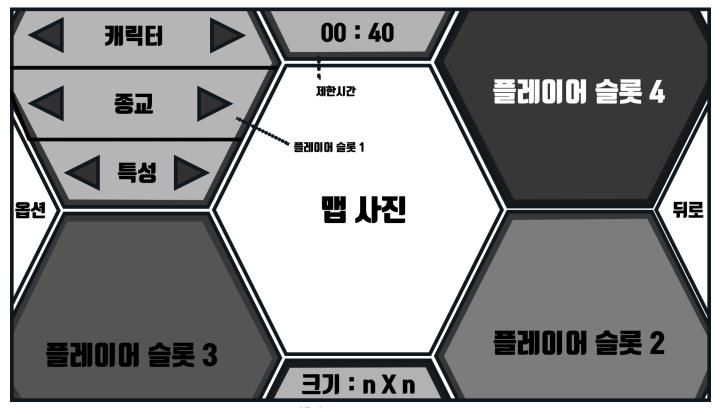
4) 초대 버튼

- 해당 플레이어의 아이콘에 녹색 불이 들어와 있을 때만 활성화됩니다.
- 활성화되지 않은 버튼은 터치할 수 없습니다.
- 터치하면 해당 플레이어에게 초대 메시지를 보냅니다.

5) 스크롤

- 스크롤은 스크롤 프레임과 스크롤 버튼으로 이루어집니다.
- 자신이 커뮤니티 패널을 위 아래로 드래그하면 스크롤 버튼이 따라서 움직입니다.
- 스크롤 프레임의 크기/길이는 변하지 않습니다.
- 스크롤 버튼은 자신의 커뮤니티 패널에 등록된 플레이어들이 많을수록 짧아집니다.

B. 대기 화면



[해상도 1920 * 1080]

1) 플레이어 슬롯 1

- 플레이어 슬롯은 캐릭터 슬롯과 종교 슬롯 그리고 특성 슬롯으로 이루어집니다.
 - 1-1) **캐릭터 슬롯** : 캐릭터 파라미터를 고를 수 있습니다. 캐릭터 예시는 () **캐릭터**에서 후술합니다.
 - 1-2) 종교 슬롯 : 유래 종교 파라미터를 고를 수 있습니다. 예시는 🔾 유래 종교에서 후술합니다.
 - 1-3) 특성 슬롯: 특성 파라미터를 고를 수 있습니다. 특성은 미리 만들어진 것을 고를 수도, 제한 시간 내에 새로 구성할 수도 있습니다. 특성의 예시는 〇 특성과 전략 카드에서 후술합니다.

2) 플레이어 슬롯 2,3,4

- 플레이어 슬롯 2,3,4는 게임에 참여하는 인원에 따라 사용되거나 사용되지 않습니다. 1:1게임에서는 플레이어 슬롯 2가, 1:1:1 게임에서는 2와 3이, 1:1:1;1 게임에서는 플레이어 슬롯 2,3,4가 모두 사용됩니다.
- 플레이어 슬롯 2, 3, 4에는 해당 플레이어의 아이콘 아이디 그리고 레벨이 표시됩니다.

3) 제한 시간

- 게임이 시작하기까지 몇 초가 남았는지를 보여주는 칸입니다.
- 최소 40초에서 시작하며, 1초 단위로 차감됩니다. 40초가 모두 차감되면 [로딩 화면]으로 진입합니다.

4) 크기

• 해당 게임이 펼쳐지는 맵의 크기가 n X n의 형태로 표시되는 칸입니다.

5) 옵션

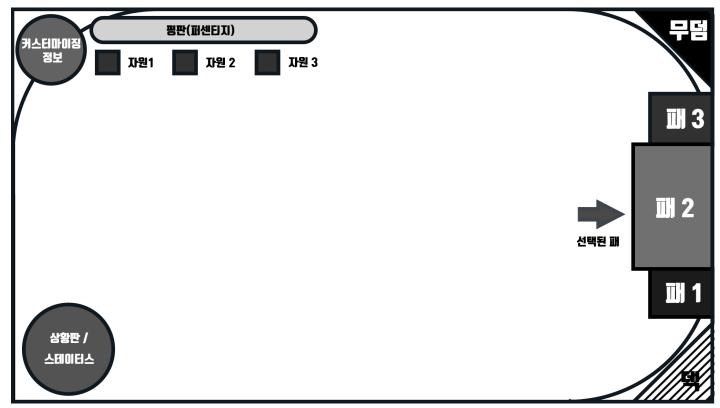
● 터치되면 [**옵션 패널**]을 출력합니다.

6) 뒤로

● 터치되면 [**뒤로 패널**]을 출력합니다.

캐릭터/종교 슬롯의 초기 파라미터 설정은 '랜덤'이며, 제한 시간 내에 선택하지 않을 경우 '랜덤'이 선택됩니다. 특성 슬롯의 경우 이전 게임에서 선택했던 특성이 초기값으로 주어지며, 조작하지 않으면 그 특성이 선택됩니다. 최초 게임이거나 한 번도 특성을 조정한 적 없는 경우에는 '기본 특성 1'이 선택됩니다.

C. 플레이 화면



[해상도 1920 * 1080]

1) 커스터마이징 정보

- 유래 종교와 캐릭터 등 [대기 화면]에서 선택했던 커스터마이징 정보가 표시되는 칸입니다.
- 원의 중간에 직선형 칸막이가 있고 칸막이를 기준으로 오른쪽에 캐릭터가, 왼쪽에 유래종교가 표시됩니다.

2) 평판

- 플레이어의 현 평판을 퍼센티지 형태로 나타내는 칸입니다.
- 평판은 최초 50%에서 시작하며, 플레이어의 플레이 상황에 따라 감소하거나 증가할 수 있습니다.
- 평판은 왼쪽으로 감소하고 오른쪽으로 증가합니다.

3) 자원 1, 2, 3

- 자원 1, 2, 3은 각기 신도, 기부금, 영향력에 대응합니다.
- 각 자원 위치에는 자원 아이콘과 자원 수치가 [자원 아이콘 / 자원 수치]와 같이 병기됩니다.

4) 상황판 / 스테이터스

- 터치하면 [상황판 패널]을 출력합니다
- [상황판 패널]이 출력되고 있을 때 터치하면 [상황판 패널]의 출력을 종료합니다.

5) 덱

- 플레이어의 사용이 불가능한, 쓰지 않은 카드의 집합입니다.
- 매 턴의 [시작 페이즈]에 가장 앞(가장 위)에 있는 카드가 뽑히고 패 1의 자리에 위치합니다.

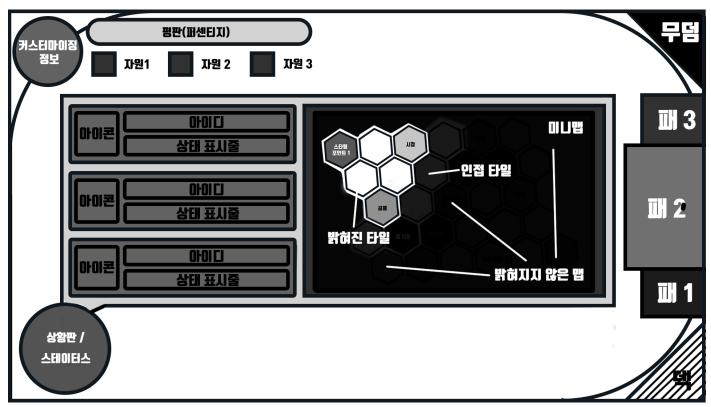
6) 패 1, 2, 3

- 패 1, 2, 3은 덱으로부터 드로우 된, 사용이 가능한 카드의 집합입니다.
- 가장 먼저 드로우 된 카드가 패 1의 자리에 위치합니다. 패 1이 잔존하는 상태에서 드로우가 진행되면 패 1에 위치하던 카드를 패 2의 위치로 옮기고 드로우 된 카드를 패 1에 위치시킵니다.

7) 무덤

• 플레이어에 의해 사용되거나 기타의 이유로 버려진 카드의 집합입니다.

C-1. 상황 패널



[해상도 1920 * 1080 / 패널 크기 1400 * 500]

1) 아이콘

- 해당 플레이어의 아이콘이 표시됩니다.
- 아이콘 내부 최상단에는 10*10 크기의 원형이 표시됩니다.
- 해당 플레이어가 게임 중일 때는 원형에 적색 불이 들어옵니다.
- 해당 플레이어가 게임 중이 아닐 때에는 원형에 녹색 불이 들어옵니다.

2) 아이디

• 해당 플레이어의 아이디가 표시됩니다.

3) 상태 표시줄

- 해당 플레이어에게 걸린 버프와 디버프가 표시됩니다.
- 상황판 우측 상단에 나열되는 정사각형 버프/디버프 아이콘을 정배율로 축소한 작은 사이즈의 아이콘들이 상태 표시줄 내에 일렬로 들어찹니다.
- 상태 표시줄 내에 표시될 수 있는 버프/디버프의 수는 최대 7개입니다.

4) 미니맵

- 게임 진행상황을 한눈에 확인할 수 있도록 맵의 형태를 정배율로 축소하여 만든 일종의 개념도입니다.
- 플레이어가 타일에서 얻은 정보는 해당 타일과 동일한 지점에 있는 미니맵 타일에 약식으로 기록됩니다.

5) 밝혀진 타일

- 이동, 접촉, 혹은 그 외의 수단에 의해 플레이어의 시야에 적어도 한 번 들어온 타일입니다.
- 해당하는 타일의 속성과 구조물, 배당된 자원 등의 정보에 플레이어가 항상 접근할 수 있습니다.

6) 인접 타일

- 밝혀진 타일로부터 거리 1 내에 위치한 타일입니다.
- 해당하는 타일의 속성과 구조물, 배당된 자원 등의 정보가 미니맵에 기록되지만 이용은 불가능합니다.

7) 밝혀지지 않은 타일

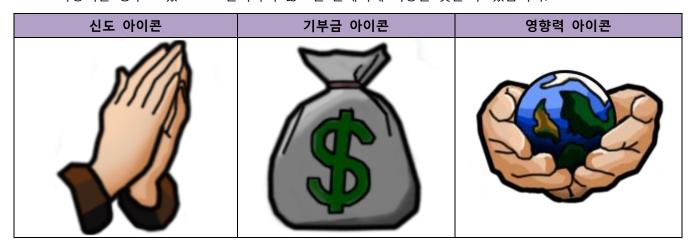
• 아직 밝혀지지 않은 타일입니다.

3. 컨텐츠

○ 자원

자원이란 게임에서 사용되는 물질 단위 / 체계입니다. <리얼리져스> 멀티 플레이에서 선택할 수 있는 특정한행동이나 전략적인 필요, 상호작용은 일정량의 자원 지출을 요구합니다. 게임의 시작과 동시에 일정량이 주어지고(시작 자원) 게임 도중에는 전도나 교전 같은 상호작용을 통해 얻을 수 있습니다.

- 1) 신도: 개념적인 측면에서, 신도는 교단에 소속된 신도들의 총원을 의미합니다.
- 신도는 전도나 전략 카드의 효과 혹은 교전의 보상으로 획득할 수 있습니다.
- 신도는 종교 승리의 달성 조건에 직접적인 영향을 끼치며 전도 성공률에 영향을 미치는 자원입니다.
- 신도는 타 플레이어와의 교전 시에 소모되는 주 자원입니다.
- 2) 기부금 / 영향력: 기부금과 영향력은 교단이 보유한 돈과 유/무형의 힘을 수치화한 자원입니다.
- 기부금과 영향력은 전도나 전략 카드의 효과 혹은 교전의 보상으로 획득할 수 있습니다.
- 기부금과 영향력은 전략 카드를 사용하거나 각종 타일/플레이어와의 상호작용을 처리할 때 소모됩니다.
- 신도나 전략 카드처럼 전략에 결정적인 영향을 미치는 자원은 아니지만 훨씬 빈번하게 사용되며 복합적으로 사용되는 경우도 있으므로 관리하지 않으면 플레이에 지장을 빚을 수 있습니다.



3) 단위 체계: 상호작용/행위에 따른 비용, 혹은 맵이 생성될 때 매장된 자원의 정확한 양은 해당 상호작용/ 행위의 가치에 따라, 혹은 변수에 따라 조금씩 다릅니다. 하지만 그럼에도 불구하고 비슷한 가치 수준의 요 소들은 비용 면에 있어서도 비슷한 경향성을 띄고 있어야 합니다. 이는 플레이어들이 게임에서 심각한 수 준의 불평등/불이익을 겪고 있다고 생각하지 않을 만한, 최소한의 공정성을 보장하기 위한 조처입니다.

경우	항목	단위	수치/공식	예시
	신도	천 단위	n(플레이어) x 2500	2인 게임 맵 A에 분포된 총 신도수 = 5,000
매장량	기부금	천 단위	n(플레이어) x 5000	3인 게임 맵 B에 분포된 총 기부금 = 15,000
	영향력	천 단위	n(플레이어) x 5000	4인 게임 맵 C에 분포된 총 영향력 = 20,000
전략 카드	기부금	백 단위	n(파워 레벨) x 100	5레벨 카드 D를 사용하기 위한 기부금 = 500
비용	영향력	백 단위	n(파원 레벨) x 100	9레벨 카드 E를 사용하기 위한 영향력 = 900
유명 인사	기부금	백 단위	n(재매수 횟수) x 500	0번 재매수된 유명인사 기부금 요구량 = 500
매수 비용	영향력	백 단위	n(재매수 횟수) x 500	3번 재매수된 유명인사 영향력 요구량 = 1500
교전 신청	평판	일 단위	1회 2%	-
소모량	신도	십 단위	1회 50	교전 신청시 신도수가 100 이상이라면 50 차감

★ 위의 표에 기록되지 않은 경우에 관해서는 해당 경우를 설명하는 별도의 텍스트 표기를 따릅니다.

○ 타일/구조물

1) 타일/구조물이란

- **타일 :** 앞에서 설명했듯이, 타일은 개념적으로는 해당 기후대의 지형 양상 그 자체를, 시스템적으로는 게임이 진행되는 맵의 충돌 객체를 의미합니다. 기후대에 따른 다양한 지형요소를 시각적으로 나타내기 위한 여덟 개의 타일은 접촉 가능 여부에 따라 접촉 가능 타일과 접촉 불가능 타일의 두 타입으로 나뉩니다.
- **구조물**: 개념적으로는 해당 타일에 세워진 건물 혹은 특수 지형을 의미하며, 시스템적으로는 해당 타원에 높게 배당된 자원이 무엇인지를 나타내는 일종의 지표로 기능합니다. 각 구조물은 타일의 가치를 시각적으로 대변함으로써 플레이어들로 하여금 해당 타일에 접촉하고 싶도록 만드는 역할을 합니다.

2) 기후별 타일 분포

실제 게임 플레이에서, 타일은 일정한 규칙에 따라 랜덤 배치됩니다. 하지만 여덟 개의 타일 모두가 모든 기후대에서 출현하는 것은 아닙니다. 네 개의 기후는 저마다 조금씩 다른 타일 풀을 가지고 있으며, 이 풀은 배경으로서의/디자인적 설득력과 게임 플레이 모두를 만족할 수 있도록 설계되었습니다.

- **2-1) 열대 기후의 타일 풀** 풀, 흙, 물, 돌, 콘크리트의 5개 타일
- **2-2) 건조 기후의 타일 풀** 모래, 물, 돌, 콘크리트의 4개 타일
- **2-3) 온대 기후의 타일 풀** 풀, 흙, 물, 돌, 콘크리트의 4개 타일
- **2-4) 한대 기후의 타일 풀** 흙, 물, 눈, 얼음, 콘크리트의 4개 타일

3) 타일 종류

2)			
	타	일의 종류	
이미지	이름	이미지	이름
	콘크리트		돌
	풀		냔
	힏		얼음
	모래		물

4) 구조물의 종류

구조물의 종류				
이미지	이름(의미)	내용		

주택 (주거지역)	
빌딩 (상업지역)	□ 개념적으로, 빌딩은 회사가 밀집된 상업지구를 의미합니다. 이 타일에는 다른 타일 대비 많은 기부금이 배당됩니다. 전도를 통하여 이 구조물이 있는 타일을 자신의 소유로 만들면, 이 타일에 배당된 자원을 모두 얻을 수 있습니다.
관공서 (행정지역)	□ 개념적으로, 관공서는 해당 타일에 행정 건물이 있음을 의미합니다. 이 타일에는 다른 타일 대비 많은 영향력이 배당되며, 그 중 몇 개는 지역정부로 지정되어 특수한 종류의 세력 어드밴티지를 제공합니다. 전도를 통하여 이구조물이 있는 타일을 자신의 소유로 만들면, 이 타일에배당된 자원을 모두 얻을 수 있습니다.
교회 (기성종교)	□ 개념적으로, 교회는 해당 타일에 플레이어가 도착하기 전부터 존재했던 종교 건물이 있음을 의미합니다. 이 타 일에는 주택이나 빌딩, 관공서보다는 적지만, 그 외의 타 일 대비 많은 신도수, 기부금, 영향력이 배당됩니다. 전도 를 통하여 이 구조물이 있는 타일을 자신의 소유로 만들 면, 이 타일에 배당된 자원을 모두 얻을 수 있습니다.
나무 (숲 지대)	□ 개념적으로, 나무는 풀과 나무가 우거진 숲 지대를 의미합니다. 나무가 있는 타일에 접촉한 플레이어는 은신 상태가 되어 타 플레이어에게 위치가 노출되지 않습니다. 은신 상태가 된 플레이어는 육안뿐 아니라 미니맵에 표시되지 않고, 카드 사용 메시지도 출력되지 않습니다. 해당타일에서 접촉을 해제한 순간 은신 상태도 해제됩니다.
산 (산악지대)	□ 개념적으로, 산은 주변지대보다 솟아오른 산악지대를 의미합니다. 산이 있는 타일에 접촉한 플레이어는 고지대 상태가 되어 평소 시야보다 훨씬 더 넓은 범위를 관찰활 수 있습니다. 고지대 상태가 된 플레이어는 시야 내의 은 신 상태가 된 플레이어 또한 관찰 가능합니다. 해당 타일 에서 접촉을 해제한 순간 고지대 상태도 해제됩니다.

○ 맵 컴포넌트

1) 토착 신(Local god)

토착 신은 인간들이 탄생하기 전부터 해당 게임 플레이 지역에 자리잡고 있던 신비로운 존재입니다. 그들은 고대 지구의 주인이었고, 자신들의 형체를 본 따 경배하고 복속할 하수인으로서 인간을 만들었으나, 인간들이 만들어낸 개념과 신들에 의해 속박되어 묻히고 끝내 잊혔습니다. 긴 시간이 지나 그들은 우연히 깨어났고, 옛 하수인들을 포섭하여 복수의 기회를 잡으려고 합니다. 다른 신들보다 먼저 깨어난 네 존재들 - 조그말로모스, 세크라자데, 기예 친, 아부카로스는 '몸'을 모티브로 한 모양의 인장을 가지고 있습니다. 플레이어들은 게임 내에 배치된 유물에 찍힌 인장의 형태를 보고 그들을 구분할 수 있습니다. 각 토착 신은 관장하는 개념과 힘을 가지고 있어, 자신의 유물을 획득한 플레이어에게 독특한 세력 어드밴티지를 부여합니다.

1-1) 획책의 신 조그 말로모스 : 떠드는 입

익히 알려진 대로, 광막한 우주공간에는 소리가 없습니다. 하지만 만약 어디에선가 소리가, 그것도 말소리가 들려온다면 그것은 필시 조그 말로모스가 당신 지척에서 숨죽이고 있다는 뜻입니다. 인간에게 입과 언어를 선물한 이 존재는 바로 그들에 의해 지구 밖으로 밀려난 시간 동안 복수의 칼날을 갈고 닦아왔습니다. 계속해서 해와 달 사이를 떠돌며 잠든 이들의 귓전에 악몽을 속삭이고 귀가하는 여행자를 꾀어내 우주를 떠돌게 만드는 등, 인간들의 외로움과 공포심에 착실히 뿌리 내린 조그 말로모스는 이제 극복할 수 없는 분열을 조장하여 모든 생명을 파멸의 골짜기로 밀어 넣으려 합니다.



조그 말로모스의 유물을 하나 이상 수집하면 중첩이 쌓입니다. 중첩당 효과는 다음과 같습니다.

유물 중첩	어드밴티지
1	자신의 전도 성공률이 10% 증가합니다.
2	자신의 전도 성공률이 20% 증가합니다.
3	자신의 전도 성공률이 30% 증가합니다.
4	◇ 2인 플레이에서 : 신비 승리 조건을 만족하여 승리합니다.
	◇ 3,4인 플레이에서 : 전도를 3회 연속 승리하면 유물을 획득합니다.
5(3,4인용)	◇ 3,4인 플레이에서 : 신비 승리 조건을 만족하여 승리합니다.

1-2) 분쟁의 신 세크라자데 : 찢어발기는 발톱

검은 털을 휘날리는 암고양이 세크레자데는 인간들에게 발과 비정함 그리고 재생산이라는 생존의 비결을 선물했습니다. 하지만 그녀의 선물은 그녀의 하수인에게 감히 신을 대적할 수 있다는 망상을 불어 넣었고, 결국은 세크레자데를 대지 속 가장 깊은 곳 검은 공동으로 밀어 넣는 창끝이 되었습니다. 차가운 어둠속에서 발톱을 벼리며 그녀는 비정함의 주인이 누구인지 똑똑히 가르쳐주리라 다짐했고 이제 기회가 왔습니다. 세크레자데는 믿음과 정의가 부서진 세계 아래에서 숨죽이며, 힘을 청하는 모든 미물들에게 그들이

필요한 것 이상을 주려 합니다. 분쟁의 부산물인 피와 뼈를 딛고, 이 지긋지긋한 공동을 탈출할 수 있도록.



세크라자데의 유물을 하나 이상 수집하면 중첩이 쌓입니다. 중첩당 효과는 다음과 같습니다.

유물 중첩	효과	
1	자신의 교전 성공률이 10% 증가합니다.	
2	자신의 교전 성공률이 20% 증가합니다.	
3	자신의 교전 성공률이 30% 증가합니다.	
4	◇ 2인 플레이에서 : 신비 승리 조건을 만족하여 승리합니다.	
	◇ 3,4인 플레이에서 : 교전을 3회 연속 승리하면 유물을 획득합니다.	
5(3,4인용)	◇ 3,4인 플레이에서 : 신비 승리 조건을 만족하여 승리합니다.	

1-3) 관찰의 신 기예'친 : 내려다보는 눈

기예' 친은 세상의 시작을 지켜본 유일한 고대신입니다. 그때부터 지금까지, 그는 하늘 가장 높은 곳에 있는 육각 옥좌에 몸을 파묻은 채 모든 것을 관찰해왔습니다. 오직 관찰만을 거듭하던 그가 처음으로 무언가를 한 것은 아부카로스가 그들을 경배할 미물을 창조하자고 제안했을 때, 왕의 증거인 눈과 발전의 원인인 권태를 선물한 일입니다. 하지만 인간들은 언젠가부터 하늘을 노려보기 시작했고, 끝내는 구름을 파헤치고 그 너머를 감시하려 들었습니다. 그들에게 가까웠던 죄로 결박되고 훼손된 형제들의 고통을 낱낱이 보아온 기예' 친은, 이제 오랜 관찰을 끝내고 옥좌에서 몸을 일으키려 합니다.



기예친의 유물은 각 타입마다 다른 효과를 가집니다. 하지만 여전히, 신비 승리 조건을 만족하기 위해서는 2인 플레이에서는 네 개의 유물을 그리고 3,4인 플레이에서는 다섯 개의 유물을 획득해야 합니다.

	어드밴티지	
타입 1	◇ 밤눈 : 밤에도 시야의 제한을 받지 않습니다.	
타입 2	◇ 천리안: 3턴간 자기 이외의 플레이어가 드로우 한 카드를 봅니다.	

타입 3	◇ 혈육을 찾는 눈 : 밝혀지지 않은 하나의 유물 위치가 드러납니다.
타입 4	◇ 다래끼 : 플레이어 하나를 지정합니다. 해당 플레이어의 덱 맨 위에
	서부터 세 장을 선택하여 묘지로 보냅니다.
타입 5	◇ 통찰 : 플레이어 하나를 지정합니다. 해당 플레이어의 패를 모두 봅
	니다.

1-4) 종언의 신 아부카로스 : 인도하는 손

아부카로스는 모든 고대신을 불러모아 인간을 만들자고 제안한 이였습니다. 부드러운 손으로, 그는 신들의 선물을 그러모아 인간을 빚고 숨을 불어넣었습니다. 하지만 세를 불린 인간들은 가장 먼저 그의 손을 포박했고, 이내는 다섯 조각으로 만들어 전리품으로 나눠 가졌습니다. 나뉜 손가락 마디마디에 스민 아부카로스의 본질은 이내 뜨겁게 끓고 차갑게 식어 대지에 스며들었습니다. 영겁의 세월 동안 죽은 이들의 시체를 썩게 만들고 영혼을 쥐어 뜯으며 종언을 연습해온 그는 이제 가능성의 목을 틀어쥐고 땅으로 끌어내리려 합니다. 머지않아 끝이 오면, 그가 저지른 가장 큰 과오는 저절로 바로잡힐 것입니다.

인장	컨셉트

아부카로스의 유물을 하나 이상 수집하면 중첩이 쌓입니다. 중첩당 효과는 다음과 같습니다.

	어드밴티지		
1	자신을 제외한 모든 플레이어의 평판을 5% 감소시킵니다.		
2	자신을 제외한 모든 플레이어의 평판을 10% 감소시킵니다.		
3	자신을 제외한 모든 플레이어의 평판을 15% 감소시킵니다.		
4	◇ 2인 플레이에서 : 승리합니다.		
	◇ 3,4인 플레이에서 : 플레이어 하나를 지정합니다. 해당 플레이어의		
	평판이 50% 이하라면, 해당 플레이어가 가진 모든 유물을 빼앗아		
	옵니다.		
5(3,4인용)	◇ 3, 4인 플레이에서 : 승리합니다.		

2) 기성 교회(Established church)

개념적으로, 기성 교회는 플레이가 벌어지는 지역의 해당 타일에 플레이어가 도착하기 전부터 존재했던 종교를 의미합니다. 이 종교는 다른 플레이어들의 유래 종교인 기독교, 불교, 힌두교, 이슬람교의 네 개 중하나에 속합니다. 이 타일에는 주택이나 빌딩, 관공서보다는 적지만, 그 외의 타일 대비 많은 신도수, 기부금, 영향력이 배당됩니다. 기성 교회와 동일한 유래 종교가 기성 교회 타일을 전도했을 경우, 추가적인 세력 어드밴티지를 얻을 수 있습니다. 해당 세력 어드밴티치는 최초에 전도한 플레이어에게만 적용됩니다.

구조물 이름	유래 종교	세력 어드밴티지	
교회	기독교	◇ 왕의 재보 : 타일에 배당된 자원 대신, 보유량의 50%를 추가로 얻습니다.	
절	불교		

모스크	이슬람교	◇ 인 샬라 : 매 교전마다 자신이 지불해야 하는 평판이 1% 감소합니다.
사원	힌두교	□교의 비술: 이번 턴에 사용하는 카드는 자원을 소모하지 않습니다.

3) 지역 정부(Local government)

개념적으로, 지역 정부는 플레이가 벌어지는 지역을 행정적으로, 혹은 치안 면에서 관리하는 정부 세력을 의미합니다. 지역 정부에 해당하는 구조물로는 관공서와 경찰서 그리고 군부대가 있습니다. 해당 구조물이 있는 타일은 전도나 교전의 대상이 될 수 없으며 항상 중립 타일로 존재합니다. 하지만 지역 정부 구조물이 있는 타일에 접촉한 플레이어는 일정량의 자원을 사용하여 이들을 매수할 수 있습니다. 지역 정부 구조물을 매수한 플레이어는 해당 구조물이 가진 고유한 세력 어드밴티지를 얻을 수 있습니다.

매수는 독점을 의미하지 않으므로, 특정 플레이어에 의해 매수된 지역 정부 구조물은 재매수가 가능합니다. 재매수를 할 때마다 지역 정부가 요구하는 자원의 양은 점점 많아지며, 언젠가는 지역 정부가 제공하는 세력 어드밴티지의 가치보다 많아지도록 디자인합니다.

구조물 이름	컨셉	세력 어드밴티지	
관공서	시야	전입신고 : 은신 상태가 아닌 모든 플레이어의 피스 위치가 미니맵 위에	
		항상 표시됩니다.	
경찰서	치안	⊲ 훈방조치 : 교전 시에 평판을 지불하지 않습니다.	
군부대	해금		

4) 유명 인사(Celebrities)

개념적으로, 유명인사는 해당 지역에서 다양한 이유로 인해 특별한 인지도를 가진 인물을 가리킵니다. 시스템적으로, 유명인사는 맵을 배회하는 논-플레이어블 캐릭터입니다. 유명인사는 플레이어들과 마찬가지로 특정 스타트 포인트에서 시작하지만, 모든 플레이어의 턴이 한 사이클 끝날 때마다 랜덤 대상의 타일로 이동합니다. 유명인사가 접촉한 타일에 접촉한 플레이어는 일정량의 자원을 사용하여 이들을 매수할 수 있습니다. 유명인사를 매수한 플레이어는 해당 유명인사가 가진 고유한 세력 어드밴티지를 얻을 수 있습니다.

매수는 독점을 의미하지 않으므로, 특정 플레이어에 의해 매수된 유명인사는 재매수가 가능합니다. 재매수를 할 때마다 유명인사가 요구하는 자원의 양은 점점 많아지며, 언젠가는 유명인사가 제공하는 어드밴티지의 가치보다 많아지도록 디자인합니다.

유명인사 타입	세력 어드밴티지		
교수	○ 이 유명인사가 접촉한 모든 중립타일에 매수한 플레이어의 종교를 전도합니다.		
부랑자	○ 이 유명인사가 자신 소유의 타일에 접촉할 때마다 3%의 평판을 획득합니다.		
고고학자	○ 이 유명인사가 접촉한 타일에 유물이 있을 경우, 매수한 플레이어가 획득합니다.		
건달	○ 이 유명인사가 접촉한 타일에 자신 외의 플레이어 피스가 있을 경우 해당 플레이		
	어의 다음 턴을 스킵합니다.		

○ 특성과 전략 카드

1) 특성 이용

특성은 플레이어의 덱을 구성하는 파라미터입니다. 플레이어는 특성 트리에 있는 36개의 특성에 자신이 가진 특성 포인트를 자유롭게 투자함으로써 해당 특성에 배당된 카드를 덱에 넣을 수 있습니다. 모든 특성은 사용에 1포인트를 요구합니다. 특성 포인트는 최초 5 포인트 지급되며, 플레이어의 레벨이 오를 때마다 1씩 지급됩니다. 최고 레벨인 6에 도달하면 총 10의 특성 포인트를 사용할 수 있으며, 10개의 특성을 사용할 수 있습니다.

특성은 자유롭게 커스터마이즈 할 수 있으며, 플레이어에 의해 구성된 특성 트리는 특성 슬롯이라는 형태로 저장됩니다. 저장된 특성 슬롯은 하나 이상일 수 있으며, 플레이어는 매칭 대기 화면에 있는 특성 슬롯을 통해 자신이 구성한 특성 슬롯을 선택, 매 게임마다 다른 특성을 사용할 수 있습니다. 특성 커스터마이즈에 서투른 플레이어들을 위해, 세 가지의 승리전략(종교, 사회, 신비)에 최적화된 견본으로서의 특성 프리셋이 제공됩니다.

2) 특성 트리 예시(임시)

- 2-1) 종교 = 종교 승리를 실현하는 데에(교세의 확장과 교내의 안정) 최적화된 특성입니다.
- 확장(Expansion): 교세의 확장에 초점을 둔 특성입니다. 전도, 특히 전도 성공률에 영향을 미치는 전략 카드와, 지정 타일에 특수한 효과를 부여하는 타입의 전략 카드가 많은 것이 특징입니다.
- 단결(Unity): 교내의 안정에 초점을 둔 특성입니다. 모이는 자원의 양을 늘리고 교전 방어율을 상승시키는 등, 방어적인 플레이에 도움을 주는 전략 카드가 다수 포진하여 있습니다.
- 2-2) 사회 = 교전과 사회 승리를 성취하는 데에 도움이 되는(평판 상승과 세력 등) 카드가 많습니다.
- **감화(Influence)**: 선행을 거듭하여 긍정적인 이미지를 구축합니다. 지역사회를 구성하는 여러 세력들과 좀 더 수월하게 상호작용할 수 있는 카드와 평판 상승에 도움이 되는 카드들이 많습니다.
- 성전(Holy war): 당신의 종교를 위협하는 요소들을 제거하는 데에 주력합니다. 호전적인 플레이에 도움을 주는, 다른 플레이어를 견제하거나 교전에 도움이 되는 전략 카드들로 구성되어 있습니다.
- 2-3) 신비 = 신비 승리에 도움이 되거나, 파괴적인 결과를 도출해내는 카드들로 이루어져 있습니다.
- **승천(Ascension)** : 굳건한 신앙심 위에서 발현된 기적을 신도들과 나눕니다. 신비 승리에 반드시 필요한 자원인 '유물'을 모으거나, 사용하여 가공할 만한 위력을 도출해내는 카드들로 구성되어 있습니다.
- **희생(Sacrifice) :** 대가를 치르고 얻은 어둠의 힘을 휘두릅니다. 대부분의 카드가 자원 소모 이상의 코스트를 요구하지만, 게임을 좌지우지할 수 있는 강력한 위력을 냅니다.

특성					
종	교	사회		신비	
포교(전도)	단결(운영)	감화(평판)	성전(교전)	승천(유물)	희생(유틸)
이삭 줍기	천사의 도장	고귀한 희생	간단한 장난	소박한 번제	절제의 밤
사도 책봉	십 분의 일	생명의 수호자	공정한 게임	축귀의 기도	신의 대답
그물 던지기	제 몫의 시련	자비의 손길	혼비백산	특별한 은사	마녀의 방식
수확의 계절	사역의 기쁨	새로운 세대	정당한 집행	불벼락	몸 속의 미래
말씀의 성벽	영원한 회귀	백설공주 작전	공포와 전율	경건한 심신	사소한 희생
산 옮기기	사해의 재회	예비된 왕	천상의 군세	진실한 귀향	심판의 날

3) 주요 개념

전략 카드의 사용 방법을 알기 위해서는 먼저 전략 카드와 카드 슬롯에 관련된 몇 가지의 개념을 이해해야합니다. 카드 슬롯, 덱, 드로우, 패, 무덤이 이에 해당합니다. 각 개념이 무엇이며 어떤 의미를 가지는 지에 대해

서는 아래 문단에서 한 항목씩 설명합니다.

- **카드 슬롯:** 카드 슬롯은 게임 인터페이스에서의 전략 카드가 위치하는 지점이며 덱 위치, 패 그리고 무덤으로 구성됩니다. 덱 위치란 덱이(구성된 한 벌의 카드) 카드 슬롯의 어디에 놓이는지 지점을 의미합니다.
- **텍:** 텍이란 사용되지 않은 전략 카드의 집합을 의미하며, 최소 10장 최대 20장으로 구성됩니다. 텍은 대기 화면에서 선택된 특성에 의해 한 벌로 구성되어 게임 시작과 함께 위해 셔플, 카드 슬롯의 텍 위치에 놓입 니다. 덱의 마지막 카드가 드로우 되면 덱과 동일한 구성을 가진, 셔플된 한 벌의 카드가 위치에 놓입니다.
- 도로우: 덱의 가장 윗면에 있는 카드를 자신의 패로 가져오는 행위를 의미합니다.
- **패 :** 패란 드로우 된 전략 카드의 임시 보관함을 의미합니다. 패로 올라온 전략 카드는 플레이어에 의해 사용될 수 있습니다. 사용되지 않은 전략 카드는 보관되며, 최대 3장까지 패로 보관될 수 있습니다. 패가 3장인 상태에서 턴이 종료되면, 다음 턴 드로우 페이즈에 가장 왼쪽에 있는 카드(가장 먼저 드로우한 카드)를 묘지로 보내고 카드 한 장을 드로우 합니다.
- 무덤: 사용된 전략 카드의 보관함입니다.

4) 전략 카드 예시

	1) 종교	/ 포교	전도 중심 / 빠른 확장 / 신도 획득
특성	레벨	이름	효과
이삭 줍기	1	이삭 줍기	밝혀진 중립 타일을 선택합니다. 해당 타일에 배당된 신도 수치만
			큼을 자신의 신도 수치에 추가합니다.
	9	회개	앞으로 세 턴 동안 교전을 신청할 때 평판을 소모하지 않습니다.
			교전의 성공 여부는 교전 룰이 아닌 전도 룰에 의해 계산됩니다.
사도 책봉	2	성직자 양성	자신의 전도 성공률을 영구적으로 3%만큼 증가시킵니다.
	8	사도 책봉	자신이 소유한 타일을 두 개 선택합니다. 해당 타일을 '사도'로 지
			정하여, 이번 게임에서 교전 대상으로 지정되지 않게 합니다.
그물 던지기	3	그물 던지기	자신이 전도에 성공할 때마다, 해당 타일 근처의 무작위 중립 타일
			하나를 지정하여 10%의 확률로 전도합니다. 이 버프는 최대 5회까
			지 중첩 될 수 있습니다.
	7	대성당들의 시대	자기 소유의 타일 하나를 '만신전'으로 지정합니다. 만신전에 인접
			한 타일들에 대한 자신의 전도 성공률이 20% 상승합니다.
수확의 계절	4	추수꾼	자신의 전도 성공률을 영구적으로 5%만큼 증가시킵니다.
	6	수확의 계절	자신의 무덤에 '추수꾼'이 있는 경우에만 발동할 수 있습니다. '추수
			꾼'두 장을 자신의 패에 추가합니다.
말씀의 성벽	5	성역	자신 소유의 타일 하나를 '성역'으로 지정합니다. 자신의 피스는 해
			당 타일이 있는 방향으로 이동할 때에 2 타일씩 이동합니다.
	5	말씀의 벽 (반응)	자신의 전도를 무효화하려는 시도에 즉시 반응합니다. 해당 시도를
			무효화하고, 상대 덱 내의 무작위 카드 한 장을 묘지로 보냅니다.
산 옮기기	6	산 옮기기	다른 플레이어가 소유한 타일을 하나 지정합니다. 해당 타일의 소
			유권을 빼앗고, 해당 타일을 '성상'으로 지정합니다. 자신이 해당
			타일을 소유하고 있는 동안, 해당 타일에 배당된 신도 수치의 1/2
			을 자신의 신도 수치에 추가됩니다.
	4	성상의 기적	자신 소유의 타일 하나를 '성상'으로 지정합니다. 자신이 해당 타일
			을 소유하고 있는 동안, 매 턴 해당 타일에 배당된 신도의 1/2을
			자신의 신도에 추가됩니다.

2	2) 종교	/ 단결	자원 획득 / (반응) 특화 / 빠른 덱 순환
특성	레벨	이름	효과
천사의 도장	1	천사의 도장(반응)	자신의 카드가 묘지로 가면 반응합니다. 자원의 소모 없이 해당 카
			드를 사용합니다.
	9	총 수비태세	덱에 있는 모든 종류의 (반응) 카드를 묘지로 보내고, 해당 (반응)
			효과를 모두 얻습니다. 같은 발동 조건을 가진 (반응) 카드가 있다
			면 그 중에서 자원 소모량이 가장 낮은 카드의 효과가 적용됩니다.
십 분의 일	2	십 분의 일	자신의 교전 방어율이 10% 증가합니다.
	8	기적(반응)	자신 외의 플레이어가 카드를 사용하면 반응합니다. 패를 모두 버
			리고, 해당 카드를 비롯한, 다음 자신의 턴이 돌아오기 전까지 사
			용되는 모든 카드의 효과를 무효화합니다.
제 몫의 시련	3	제 몫의 시련	3턴 동안 드로우를 하지 않습니다. 3턴 후의 시작 페이즈에 패를
			모두 버리고 세 장의 카드를 드로우합니다.
	7	고행의 대가(반응)	자신 소유의 타일이 교전에서 패배하였을 경우에 반응합니다. 향후
			2 사이클간 자신의 전도 성공률과 교전 방어율은 100%가 됩니다.
사역의 기쁨	4	사역의 기쁨	전도를 통해 얻는 모든 자원의 획득량이 10% 증가합니다.
	6	신앙촌 건설	자신 소유의 타일 하나를 선택하여 신앙촌으로 지정합니다. 자신의
			시작 페이즈에 해당 타일을 소유하고 있다면, 해당 타일에 배정된
			신도를 제외한 모든 자원을 얻습니다.
영원한 회귀	5	영원한 회귀	사용하면 1 사이클을 카운트 합니다. 1 사이클 후의 자신의 스타트
			페이즈에, 패를 모두 버리는 대신 1 사이클간 사용된 모든 전략 카
			드를 자신의 패로 가져옵니다. 전략카드의 매수가 3장 이상이라면,
			가장 나중에 사용된 세 개를 가져옵니다.
	5	면죄부	자신이 가진 모든 자원의 절반을 사용하여 자신의 평판을 50%로
			만듭니다.
사해의 재회	6	사해의 재회	자신을 '재회' 상태로 만듭니다. 자신의 덱 한 벌이 모두 무덤에 들
			어가면, '재회'를 해제하고 즉시 카드 세 장을 드로우합니다.
	4	강 같은 평화(반응)	자신 소유의 타일에 교전을 신청하면 즉시 반응합니다. 그 시도를
			무효화하고, 물 타일과 인접한 타일 하나를 지정하여, 해당 플레이
			어의 피스를 그 타일로 옮깁니다.

3) 사회 / 감화		/ 감화	평판 향상 / 맵 컴포넌트 응용 / 치밀한 계획
특성	레벨	이름	효과
고귀한 희생	1	구호 봉사단	자신의 평판을 3%만큼 증가시킵니다.
	9	고귀한 희생	모든 자원을 소모하여 자신의 평판을 15%만큼 증가시킵니다.
생명의 수호	2	생명의 수호자	중립 타일 하나를 선택하여 '병원'으로 지정합니다. 자신 외의 플레
자			이어가 해당 타일과 접촉할 때마다 자신의 평판 5%가 상승합니다.
	8	구호작전(반응)	타 플레이어 소유의 타일이 교전 대상으로 지정되었을 때 반응합
			니다. 해당 교전을 무효화하고, 자신의 평판을 10% 증가시킵니다.
자비의 손길	3	오른손이 하는 일	자신의 평판을 3%만큼 증가시킵니다. 이 카드가 사용될 때에 자신

			의 무덤에 '왼손은 모르게'가 있다면, 그 카드를 패로 가져옵니다.
	7	왼손은 모르게	다음 세 턴 동안 상황판에 자신의 평판 수치를 출력하지 않습니다.
			이 카드가 사용될 때에 자신의 무덤에 '오른손이 하는 일'이 있다
			면 그 카드를 패로 가져옵니다.
새로운 세대	4	새로운 세대	자신 소유의 타일 하나를 선택하여 '학교'로 지정합니다. 매 턴, 시
			작 페이즈에 해당 타일을 소유하고 있다면 평판이 1% 증가합니다.
	6	악의 축	플레이어 하나를 지정합니다. 지정된 플레이어는 3턴 동안 교전을
			신청할 때 기본적으로 소모하는 평판의 두 배를 소모합니다.
백설공주 작	5	도청장치(반응) 유명인사가 자신의 타일을 밟았을 때 발동합니다. 해당 유명인사는	
전			도청 상태가 됩니다. 유명인사가 도청 상태인 동안 해당 유명인사
			가 누구에게 매수되었는지의 여부와 상관없이 시야를 공유합니다.
	5	백설공주 작전	다음 턴의 이동 페이즈에 유명인사와 자신의 위치를 바꿉니다.
예비된 왕	6	예비된 왕	자신의 카드 한 장을 선택합니다. 3턴 후에 그 카드를 패에 추가합
			니다. 해당 카드를 사용할 때 어떠한 자원도 소모하지 않습니다.
	4	미래의 축복	덱에서 카드 한 장을 선택합니다. 2턴 후의 시작 페이즈에 덱에서
			카드를 드로우 하는 대신 해당 카드를 자신의 패에 추가합니다. 패
			가 가득 차 있다면, 해당 카드를 묘지로 보냅니다.

4	4) 사회 / 성전		교전 특화 / 평판 감소 / 치명적인 피해
특성	레벨	이름	효과
간단한 장난	1	간단한 장난	자신을 제외한 모든 플레이어의 평판을 3% 감소시킵니다.
	9	최악의 추문	평판을 10% 지불합니다. 이번 턴에 이루어지는 피스간 교전에서
			승리하면, 해당 플레이어의 피스를 스타팅 포인트로 옮깁니다.
공정한 게임	2	공정한 게임 (반응)	자신을 대상으로 한 평판 하락 효과가 일어나면 즉시 '반응'합니다.
			해당 플레이어의 평판을 자신이 잃은 만큼 감소시킵니다.
	8	언론 장악	다음 세 턴 동안 자신이 서있는 인접 2 타일에 안개를 설치합니다.
			안개는 해당 타일을 완전히 가립니다. 안개 내부에서 일어나는 일
			은 타일은 상황판과 상황 메시지로 출력되지 않습니다.
혼비백산	3	혼비백산	이번 턴에 이뤄지는 일반 교전에서 승리하면, 해당 타일에 인접한
			랜덤 중립 타일 하나를 얻습니다.
	7	추격전(반응)	자신의 타일이 교전 방어에 성공했을 때 반응합니다. 자신의 피스
			를 해당 타일로 옮기고, 다음 교전에서 무조건 승리합니다.
정당한 집행	4	살인 청부	자신이 유명인사를 매수한 경우에만 사용할 수 있습니다. 유명인사
			를 '살인청부' 상태로 만듭니다. 살인청부 상태가 된 유명인사는 처
			음 접촉하는 플레이어 피스와 피스간 교전을 벌입니다. 해당 교전
			에서의 교전 성공률은 자신의 것을 따릅니다.
	6	정당한 집행	현재 맵에 존재하는 유명인사를 없애고, 새로운 유명인사 하나를
			랜덤 타일 위에 소환합니다. 새로운 유명인사는 그 전의 유명인사
			와 재매수 비용을 공유하지 않습니다.
공포와 전율	5	모 아니면 도	3턴 동안 자신의 교전 성공률이 30% 상승하는 대신, '무모함' 상태
			가 됩니다. 무모함 상태가 지속되는 동안, 교전 결과와 상관 없이

			10% 확률로 교전에서 패배합니다.
	5	공포와 전율	구조물이 있는 자신 소유의 타일을 선택합니다. 해당 구조물을 '사
			병기지'로 지정합니다. 자신은 피스의 위치와 상관 없이 사병기지
			와 1타일 만큼 인접한 모든 타일에 교전신청을 할 수 있습니다.
천상의 군세	6	성전 선포	다음 세 번의 전투에서 평판을 잃지 않습니다.
	4	천상의 군세	이번 턴에 한하여, 교전에서 승리합니다.

5) 신비 / 승천		/ 승천	성물 수집 / 재배치 / 희생을 통한 폭발적인 잠재력
특성	레벨	이름	효과
소박한 번제	1	소박한 번제	드러나지 않은 무작위 성물의 위치 하나를 밝힙니다.
	9	마지막 조각	성물 하나를 획득합니다.
축귀의 기도	2	구마의식(반응)	자신 이외의 플레이어가 성물을 획득했을 때 즉시 반응합니다. 해
			당 플레이어에게서 성물을 빼앗아 무작위 타일에 재배치합니다. 해
			당 플레이어가 획득한 성물 버프는 사라지지 않습니다.
	8	승천자의 힘	자신이 가진 성물 두 개를 맵에 재배치하고 발동합니다.5턴 이뤄
			지는 모든 교전과 전도에서 승리합니다.
특별한 은사	3	특별한 은사	카드 두 장을 드로우 합니다.
	7	계시	위치가 밝혀진, 성물이 있는 타일 하나를 지정합니다. 해당 타일에
			서 최단 거리에 있는 자신의 타일을 직선으로 잇습니다. 직선이 지
			나가는 해당 중립 타일들에 동시에 전도를 시도합니다. 전도의 결
			과는 해당 타일에 대한 자신의 전도 성공률을 따릅니다.
불벼락	4	불벼락(반응)	자신의 성물을 빼앗으려는 시도가 발생했을 때 반응합니다. 해당
			시도를 무효화하고 해당 플레이어가 성물을 가지고 있다면 빼앗아
			옵니다. 빼앗아온 성물은 성물 중첩에는 관여하지 않습니다.
	6	악의 축 (반응)	자신이 교전에서 패배했을 때에 반응합니다. 교전을 신청한 플레이
			어가 교전 신청 시에 소모하는 평판을 두 배로 증가시킵니다.
경건한 심신	5	인도	자기가 점령한 타일 하나를 선택합니다. 다음 턴 이동 페이즈에 그
			타일로 자신의 피스를 옮깁니다.
	5	경건한 심신	플레이어 하나를 선택합니다. 해당 플레이어에게 부여된 패시브 보
			너스/페널티를 제외한 모든 특수 효과를 무효화합니다.
진실한 귀향	6	진실한 귀향	자신이 가진 성물 하나를 무덤으로 보냅니다. 두 개의 새로운 성물
			을 생성하여, 자신 소유의 무작위 타일에 하나씩 배치합니다.
	4	재림	맵 위에 재배치된 성물이 존재한다면, 자신이 가진 자원의 반을 소
			모하여 그것을 다시 소유합니다.

6) 신비 / 희생		/ 희생	승리의 방해 / 강력한 개별 카드 / 카드 간 시너지 없음
특성	레벨 이름		효과
절제의 밤	0	절제의 밤	평판 1%를 지불하고 카드 한 장을 드로우 합니다.
	10	신의 영역	모든 자원을 소모하고 두 장의 타일을 선택합니다. 이동불가 타일
			은 선택할 수 없습니다. 선택된 타일의 위치를 서로 바꿉니다. 이
			카드는 게임 중에 단 한 번만 사용할 수 있습니다.

신의 대답	2	신의 대답	자신의 패에 있는 카드 한 장을 지정합니다. 해당 카드를 자신의
			덱에 넣고 셔플합니다. <희생> 특성이 아닌 무작위 카드 한 장을
			패에 추가합니다.
	8	파멸의 주문	이 카드는 어떠한 효과로도 무효화되지 않습니다. 이 카드를 사용
			하면 이 카드가 다음 차례 플레이어의 패에 추가되고, 중첩이 1 오
			릅니다. 중첩이 오를 때마다 카드를 사용하는 데에 필요한 자원은
			두 배가 됩니다. 중첩이 5 쌓이거나 이 카드가 무덤으로 갔을 때,
			카드 소유자의 평판이 20% 차감됩니다.
마녀의 방식	3	마녀의 방식 (반응)	다른 플레이어가 카드를 사용하면 반응합니다. 해당 카드의 발동을
			무효화합니다.
	7	시간역행	자신이 가진 모든 자원의 절반을 소모하여, 대상 플레이어의 플레
			이 상태를 한 턴 전으로 되돌립니다. 이때, 대상 플레이어가 소모
			한 모든 자원은 복구되지 않습니다.
몸 속의 미래	4	몸 속의 미래	평판 5%를 지불하고 카드 세 장을 드로우합니다.
	6	대재앙	이 카드 이외의 패가 존재할 때만 사용할 수 있습니다. 모든 플레
			이어의 패를 묘지로 보내고, 그것들 중 가장 소모 자원이 많은 카
			드를 사용합니다.
사소한 희생	5	꼭두각시 저주	3턴 동안, 유명인사가 접촉한 타일 모두 중립 타일이 됩니다.
	5	사소한 희생	자신이 소유한 타일 하나를 지정하여 중립 타일로 만듭니다. 그 다
			음, 어떤 구조물도 없는 타일 하나를 '폐허'로 지정합니다. 폐허로
			지정된 타일에는 어떤 플레이어도 접촉할 수 없습니다.
심판의 날	6	심판의 날	플레이어 하나를 선택합니다. 해당 플레이어를 '심판' 상태로 만듭
			니다. 심판은 3턴 동안 지속됩니다. 도중에 교전 신청을 하거나 교
			전 방어에 성공하면, 해당 플레이어의 평점을 10% 차감합니다.
	4	종말론 (반응)	자신 외의 플레이어가 일반 교전에서 패배하면 반응합니다. 잃어버
			린 타일에 인접한 여섯 개의 타일 중 해당 플레이어가 소유한 타
			일이 있다면, 그 타일 모두를 중립 타일로 전환시킵니다.

5) 카드 텍스트의 시스템적 해석

전략 카드에 쓰인 텍스트는 플레이어에게 직접적으로 설명을 제공해야 하는 특성상, 자원이나 맵 컴포넌트의 해설이나 이용 방법보다 함축적으로 쓰였습니다. 이러한 점이 실제로 이것을 개발해야 하는 개발자들에게 혼란 스러울 수 있다는 판단 하에, 다음과 같은 시스템적 해석 가이드라인을 제공합니다.

- (반응):(반응)라는 말꼬리가 붙은 카드는 조건부 발동을 기본으로 함. 조건은 카드에 서술되어 있음.
- **~을 무효화하려는 시도 :** 해당 프로세스/효과의 실행을 취소하려는 모든 종류의 시도.
- **밝혀진 ~:** 자신의 시야 내에 있거나 적어도 한 번 이상 시야에 들어온 적 있는.
- **자신이 ~ , 자기가 ~ :** 카드의 사용자가~
- **사이클:** 모든 플레이어의 턴 진행. '1사이클 후'는 모든 플레이어의 턴이 1번 진행된 후를 의미.
- ~ 가 소유한, ~ 소유의 : 전도나 교전을 통하여 해당 플레이어가 획득한.
- ~ '00' 상태로 만듭니다: '00' 효과를 해당 플레이어에게 부여하고 그 결과를 버프 관리창에 출력.
- ~ '00'로/으로 지정합니다:'00' 효과를 해당 타일에 부여.

○ 타일 상호작용

타일 상호작용은 <리얼리져스>에서 가장 중요한 시스템입니다. **타일 상호작용은 플레이어와 접촉한 타일** 사이에 이루어지는 상호작용으로, 플레이어가 특정 타일을 자신의 소유로 만드는 일련의 행위들을 통칭합니다. 타일 상호작용에는 전도와 교전이 있으며, 둘은 대상(특정 플레이어가 소유한 타일을 대상으로 하는지)과 리스크, 그리고 보상의 정도에서 분명한 차이를 가집니다. 이 부분에 대하여 좀 더 자세히 이야기하기 위해 턴 진행 구성표를 첨부합니다.

순서	페이즈 이름	행동(플레이어의 선택)	처리(시스템의 처리)		
1	시작 페이즈	-	턴 시작		
2	이동 페이즈	이동 방향 결정	이동 처리, 타일 트리거 처리		
3	상호작용 페이즈	카드 사용	타일 상호작용 처리		
4	종료 페이즈	-	턴 종료		
	* 카드 효과 처리는 모든 페이즈 에 걸쳐 카드에 서술된 지점 에서 처리됩니다.				

이동 페이즈에서 이동 방향을 결정한 플레이어는 특정 타일과 접촉합니다. 접촉을 신호로, 플레어어의 이동과 타일 트리거가 처리됩니다. 이후 상황은 상호작용 페이즈로 넘어갑니다. 이 지점에서 카드 사용 등의 변수 개입이 마무리되면, 즉시 타일 상호작용이 시작됩니다. **타일 상호작용의 예**에 대해서는 후술합니다.

1) 전도(Propagation): 전도는 사이비 종교를 주제로 한 전략게임이라는, <리얼리져스>의 컨셉트가 반영된 타일 상호작용의 하나입니다. 전도는 플레이어가 중립 타일에 접촉했을 때에 자동으로 진행되는 타일 상 호작용으로, 타일의 소유권을 자신에게로 이전합니다. 전도는 다음과 같은 과정을 거쳐 이루어집니다.

순서	진행 단계	체크 포인트 및 진행 세부 사항
1	타일 체크	(1) 해당 타일이 중립 타일입니까?
		Y= 진행 / N = 진행하지 않음
		(2) 타일에 부여된 전도 관련 효과가 있습니까?
		Y= 해당 효과 처리/N = 처리하지 않음
2	플레이어 체크	(1) 플레이어에게 부여된 전도 관련 효과가 있습니까?
		Y= 해당 효과 처리/N = 처리하지 않음
		(2) 현재 플레이어의 전도 성공률은 몇%입니까?
		- 패시브 페널티 (힌두교)
		- 신도수(100명당 +1%)
		- 전략 카드의 효과
		- 타일에 부여된 효과(버프/디버프)
		- 플레이어에게 부여된 효과 (버프/디버프)
		- 유물 어드밴티지
		- 전도 성공률 보정
		등을 복합적으로 계산하여 결과값 R 을 도출합니다.
3	전도 진행	(1) 바로 위 항목 플레이어 체크의 (2)번 단락에서 도출된 결과값 R (전도 성
		공률) 에 따른 전도를 진행합니다. 전도는 R%의 확률로 성공하거나 (100-
		R)%의 확률로 실패합니다.
4	결과 출력	(1) 전도 결과를 출력합니다.
5	보상	(1) 결과에 따라 보상 지급여부를 결정합니다.
		성공 = (2)번으로 진행/ 실패 = (3)번으로 진행

- (2) 보상을 지급합니다.
- (3) 프로세스를 종료합니다.

위의 과정 표에서 볼 수 있듯, **타일에 부여된 효과**, 플레이어에게 부여된 효과 그리고 전도 성공률이라는 세 가지 변수가 전도 과정에 직접적인 영향을 미칩니다. 앞의 두 효과가 다양하고 적극적인 형태로 전도 과정에 개입하는 데에 비해, 전도 성공률은 전도 프로세스가 정상적으로 진행될 때에만 의미가 있습니다. 전도 성공률이 무엇이며 어떤 요인이 그것을 형성하는 지에 대해서는 아래 단락에서 상세히 서술합니다.

◇ 전도 성공률 : 전도 성공률은 플레이어가 해당 타일을 전도할 때에 성공할 확률이 몇 퍼센트인지를 나타내는 지표입니다. 전도 성공률에 대한 몇 가지 규칙은 다음에 서술된 바와 같습니다.

- ▶ 모든 플레이어의 **기본 전도 성공률은 50%**입니다.
- ▶ 전도를 시도할 때에 자신의 신도가 100명 이상이라면, 100명당 + 1%의 전도 성공률이 추가됩니다.
- ▶ 전도에 실패한 플레이어는 다음 전도에서 +10%의 전도 성공률 보정을 받습니다.
- ▶ 전도 성공률 보정은 플레이어가 전도에 성공할 때까지(전도에 실패할 때마다) 중첩됩니다.
- ▶ 다양한 규칙과 요인이(패시브 페널티, 전략 카드, 타일/플레이어에게 부여된 효과, 유물 어드밴티지, 전도 성공률 보정) 복합적으로 작용하여 결과값 R을 도출하며, 이 결과값 R이 해당 전도에서의 전도 성공률로 사용됩니다. 예시된 요인들의 효과가 복합적으로 작용할 때, 전도 성공률을 형성하는 우선 순위는 아래 표와 같습니다.

순위	해당 효과
1 Tier	전략 카드의 효과
2 Tier	타일에 부여된 효과
3 Tier	플레이어에게 부여된 효과
4 Tier	전도 성공률 보정 / 유물 어드밴티지 / 신도수 / 패시브 페널티(힌두교)
5 Tier	기본 전도 성공률(50%)

- ▶ 모든 플레이어의 전도 성공률은 **항상 두 자리의 정수 퍼센트**로 표시됩니다.
- ▶ 전도 성공률은 10% 미만일 수 없으며 99%를 초과할 수도 없습니다. 위에 서술된 다양한 규칙과 요인도 어떤 플레이어의 전도 성공률을 10% 미만이나 99%를 초과하도록 만들어주지 못합니다. (무조건 전도에 실패하거나 성공하는 효과는 전도 성공률과 상관이 없습니다)

만약 전도에 성공하면 전도를 시도한 플레이어는 전도 실패로 인한 **전도 성공률 보정 효과와 그 중첩**을 잃게 되며 **보상을 획득합니다.** 보상의 내용은 다음과 같습니다.

◇ 전도 보상 : 해당 타일에 배당된 자원(신도 / 기부금 / 영향력) + 해당 타일의 소유권

한편, 전도에 실패하면 타일은 계속 중립 타일로 남게 되며 해당 플레이어는 **+10%의 전도 성공률 보정**을 얻습니다. 플레이어의 상태 창에 이미 전도 성공률 보정이 있었다면 중첩을 1 얻게 되며 중첩당 **+10%의 전도 성공률 보정**을 얻습니다.

2) 교전(Combat): 교전은 특정 플레이어에게 소유권이 있는 타일을 두고 다른 플레이어들이 재경쟁하는 타일 상호작용 방식입니다. 교전은 전도와 마찬가지로 접촉과 함께 이루어집니다. 하지만 전도와 다르게 교전은 플레이어가 다른 플레이어의 타일(다른 플레이어에 의해 전도된 타일)에 접촉했을 때에 자동으로 진행되는 타일 상호작용입니다. 교전은 다음과 같은 과정을 거쳐 이루어집니다.

순서	진행 단계	체크 포인트 및 진행 세부 사항
1	타일 체크	(1) 해당 타일이 중립 타일입니까?
		Y= 진행하지 않음 / N = 진행
		(2) 플레이어의 유래 종교가 불교입니까?
		Y= 진행하지 않음 / N = 평판 2%를 차감하고 진행
		(3) 해당 타일에 상대 플레이어의 피스가 있습니까?
		Y= (3)으로 진행 / N = (4)로 진행
		(4) 피스간 교전 룰 을 따르고, (6)으로 진행합니다.
		(5) 일반 교전 룰 을 따릅니다.
		(6) 해당 타일에 부여된 교전 관련 효과가 있습니까?
		Y= 해당 효과 처리/N = 고려하지 않음
2	플레이어 체크	(1) 플레이어에게 부여된 교전 관련 효과가 있습니까?
		Y= 해당 효과 처리/N = 고려하지 않음
		(2) 상대 플레이어에게 부여된 교전 관련 효과가 있습니까?
		Y= 해당 효과 처리/ N = 고려하지 않음
		(3) 현재 플레이어의 교전 성공률은 몇%입니까?
		- 패시브 보너스/페널티 (힌두교)
		- 신도수 (100명당 +1%)
		- 전략 카드의 효과
		- 타일에 부여된 효과 (버프/디버프)
		- 플레이어에게 부여된 효과 (버프/디버프)
		- 유물 어드밴티지
		- 전도 성공률 보정
		등을 복합적으로 계산하여 결과값 R1 을 도출합니다.
		(4) 상대 플레이어의 교전 방어율은 몇 %입니까?
		- 전략 카드의 효과
		- 플레이어에게 부여된 효과(버프/디버프)
		등을 복합적으로 계산하여 결과값 R2 을 도출합니다.
		(5) R1 - R2로 결과값 R 을 도출합니다.
3	전도 진행	(1) 바로 위 항목 플레이어 체크의 (5)번 단락에서 도출된 결과값 R (교전 성
		공률) 에 따른 교전을 진행합니다. 전도는 R%의 확률로 성공하거나 (100-
		R)%의 확률로 실패합니다.
4	결과 출력	(1) 교전 룰을 체크합니다.
		일반 교전 = (2)로 진행 / 피스간 교전 = (3)으로 진행
		(2) 일반 교전 룰을 따른 결과를 출력하고 다음 단계로 이동합니다.
F	₩ 11	(3) 피스간 교전 룰을 따른 결과를 출력하고 다음 단계로 이동합니다.
5	보상	(1) 결과에 따라 보상 지급여부를 결정합니다.
		승리= (2)번으로 진행/ 패배 = (3)번으로 진행
		(2) 플레이어에게 보상을 지급하고 상대 플레이어에게 페널티를 부여합니다.
		처리가 종료되면 (4)로 이동합니다.
		(3) 플레이어에게 페널티를 부여합니다.
		(4) 프로세스를 종료합니다.

위의 과정 표에서 볼 수 있듯, **타일에 부여된 효과**, 플레이어에게 부여된 효과 그리고 교전 성공률과 교전 방어율이라는 네 가지 변수가 전도 과정에 직접적인 영향을 미칩니다. 앞의 두 효과가 다양하고 적극적인 형태로 교전 과정에 개입하는 데에 비해, 교전 성공률과 교전 방어율은 교전 프로세스가 정상적으로 진행될 때에만 의미가 있습니다. 교전 방어율과 교전 성공률이 무엇이며 어떤 요인이 그것들을 형성하는 지에 대해서는 아래 단락에서 상세히 서술합니다.

◇ 교전 방어율 : 교전 방어율은 플레이어가 해당 타일/피스에 교전을 시도할 때에 상대 플레이어가 방어할 확률이 몇 퍼센트인지를 나타내는 지표입니다. 교전 방어율에 대한 몇 가지 규칙은 다음에 서술된 바와 같습니다.

- ▶ 모든 플레이어의 **기본 교전 방어율은 10**%입니다.
- ▶ 교전 방어에 실패한 플레이어는 다음 교전에서 +10%의 교전 방어율 보정을 받습니다.
- ▶ 교전 방어율 보정은 플레이어가 교전 방어에 성공할 때까지(교전 방어에 실패할 때마다) 중첩됩니다.
- ▶ 모든 플레이어의 전도 성공률은 **항상 두 자리의 정수 퍼센트**로 표시됩니다.
- ▶ 전략 카드와 효과와 플레이어에게 부여된 효과가 복합적으로 작용하여 교전 방어율 R2을 도출하며, 이 결과값 R1에서 교전 방어율 R2를 뺀 결과값 R이 해당 교전에서의 교전 성공률로 사용됩니다. 예시된 요인들의 효과가 복합적으로 작용할 때, 결과값 R2을 형성하는 우선 순위는 아래 표와 같습니다.

순위	해당 효과
1 Tier	전략 카드의 효과
2 Tier	플레이어에게 부여된 효과
3 Tier	교전 방어율 보정
4 Tier	기본 교전 방어율(10%)

▶ 교전 방어율은 10% 미만일 수 없으며 99%를 초과할 수도 없습니다. 위에 서술된 다양한 규칙과 요인도 어떤 플레이어의 교전 방어율을 10% 미만이나 99%를 초과하도록 만들어주지 못합니다. (무조건 교전에 방어하는 효과는 교전 방어율과 상관이 없습니다)

◇ 교전 성공률 : 교전 성공률은 플레이어가 해당 타일/피스에 교전을 시도할 때에 성공할 확률이 몇 퍼센트인지를 나타내는 지표입니다. 교전 성공률에 대한 몇 가지 규칙은 다음에 서술된 바와 같습니다.

- ▶ 모든 플레이어의 **기본 교전 성공률은 60**%입니다.
- ▶ 교전을 시도할 때에 자신의 신도가 100명 이상이라면, 강제로 50명이 차감되며 + **10%의 교전 성공** 률이 추가됩니다.
- ▶ **교전에 패배한 플레이어는 다음** 교전에서 **+10%의 교전 성공률 보정**을 받습니다.
- ▶ 교전 성공률 보정은 플레이어가 교전에 성공할 때까지(교전에 실패할 때마다) 중첩됩니다.
- ▶ 다양한 규칙과 요인이(패시브 페널티, 전략 카드, 타일/플레이어에게 부여된 효과, 유물 어드밴티지, 전도 성공률 보정) 복합적으로 작용하여 결과값 R1을 도출하며, 이 결과값 R1에서 교전 방어율 R2를 뺀결과값 R이 해당 교전에서의 교전 성공률로 사용됩니다. 예시된 요인들의 효과가 복합적으로 작용할 때, 결과값 R1을 형성하는 우선 순위는 아래 표와 같습니다.

순위	해당 효과
1 Tier	전략 카드의 효과
2 Tier	타일에 부여된 효과
3 Tier	플레이어에게 부여된 효과

4 Tier	전도 성공률 보정 / 유물 어드밴티지 / 신도수 / 패시브 보너스(이슬람)
5 Tier	기본 교전 성공률(60%)

- ▶ 모든 플레이어의 교전 성공률은 **항상 두 자리의 정수 퍼센트**로 표시됩니다.
- ▶ 교전 성공률은 10% 미만일 수 없으며 99%를 초과할 수도 없습니다. 위에 서술된 다양한 규칙과 요인도 어떤 플레이어의 교전 성공률을 10% 미만이나 99%를 초과하도록 만들어주지 못합니다. (무조건 전도에 실패하거나 성공하는 효과는 교전 성공률과 상관이 없습니다)

◇ 교전 결과 : 교전 결과가 나오면 교전 물이 발동됩니다. 교전 물에는 일반 교전 물과 피스간 교전 물이 있습니다. 어떤 물이 발동되는지는 진행 단계 1 타일 체크의 (3)번 조항에서의 판단 결과를 따릅니다.

1) 일반 교전 룰

1-1) 플레이어가 교전에서 승리한 경우

대상	처분
플레이어	(-) 교전 성공률 보정 효과와 그 중첩
	(+) 해당 타일에 대한 영향력
	(+) 자원 보상(신도를 제외한 해당 타일에 배정된 자원 + 상대의 손실 수치)
상대	(-) 해당 타일에 대한 영향력
	(-) 해당 타일에 배정된 자원(신도, 영향력, 기부금)의 50% 손실
	가장 가까운 거리에 있는 자신 소유의 무작위 타일로 피스 이동

1-2) 플레이어가 교전에서 패배(상대 플레이어가 교전 방어에 성공)한 경우

대상	처분
플레이어	(-) 평판 3%
	플레이어의 피스는 턴의 종료 페이즈에 이전 턴에 접촉 중이던 타일로 옮겨집니다.
상대	(-) 교전 방어율 보정 효과와 그 중첩

2) 피스간 교전 룰

피스간 교전 룰을 이해하기 위해서는 먼저 '선착 피스'와 '후착 피스'라는 개념을 이해해야 합니다. 선착 피스란 해당 타일에 접촉 중이었던 플레이어의 피스로 교전 상대방을 의미하며, 후착 피스는 선 착 피스가 접촉하고 있는 타일에 들어선 피스로 교전을 신청한 플레이어 당사자를 의미합니다.

2-1) 플레이어가 교전에서 승리(후착 피스가 승리)한 경우

대상	처분
플레이어	(-) 교전 성공률 보정 효과와 그 중첩
	(+) 해당 타일에 대한 영향력
	(+) 무작위 영광심 카드 1장
상대	(-) 해당 타일에 대한 영향력
	(+) 무작위 수치심 카드 1장
	가장 가까운 거리에 있는 자신 소유의 무작위 타일로 피스 이동

2-2) 플레이어가 교전에서 패배(선착 피스가 승리)한 경우

대상	처분
플레이어	(+) 교전 성공률 보정 효과와 그 중첩
	(+) 무작위 수치심 카드 1장

	(-) 평판 5%
상대	(-) 교전 방어율 보정 효과와 그 중첩

3) 영광심/수치심 카드

영광심 카드와 수치심 카드는 피스간 교전의 결과에 따라 보상 혹은 징벌로써 주어지는 카드입니다. 두 카테고리의 카드는 사용자에게 막대한 이득/손해를 가져다 줌으로써 후반 게임의 템포를 올리거나 압축시키려는 의도 하에 설계되었습니다. 이 카테고리에 해당하는 모든 카드는 사용을 위해 요구되는 자원수치가 없으며, 사용하지 않고 무덤으로 보내져도 자동으로 발동됩니다.

3-1) 영광심 카드

이름	효과
영광 : 자비	다음 자신의 전략 카드는 발동에 자원을 소모하지 않습니다.
영광 : 노도	다음 자신의 이동은 3타일을 접촉합니다. 피스는 3번째 타일에 위치합니다.
영광 : 재보	1000 기부금과 1000 영향력을 얻습니다.
영광 : 구도자	자신은 3턴 간 '구도자' 상태가 됩니다. 상태가 지속되는 동안, 모든 전략 카드의
	효과 대상으로 지정되지 않습니다.
영광스러운 기회	이 턴이 종료되면, 새로운 턴을 한번 더 진행합니다.

3-2) 수치심 카드

이름	효과
수치 : 연패	2턴간 '연패' 상태가 됩니다. 연패 상태가 지속되는 동안 다른 플레이어가 자신 소
	유의 타일에 교전을 신청하면 해당 교전에서 무조건 패배합니다.
수치 : 통제	2턴 간 '통제' 상태가 됩니다. 통제 상태가 지속되는 동안 자신의 턴 상호작용 페이
	즈에 자신을 제외한 랜덤 플레이어가 자신의 피스 통제권을 얻습니다.
수치 : 공황	자신의 신도수, 기부금, 영향력 수치가 서로 뒤바뀝니다.
수치 : 파문	남은 자신의 덱을 묘지로 보냅니다. 전체 카드 풀에서 무작위로 10장의 카드를 선
	택하여 자신의 새로운 덱으로 사용합니다.
수치스러운 결말	다음 사이클의 자신의 턴이 스킵 됩니다.