



1인 도전 캠페인

개요

실제 역사에서 하드리아누스 방벽을 따라 16개의 요새가 건설되었습니다. 이 캠페인에서는 영국의 동쪽 해안에서 서쪽 해안까지, 이 역사적인 요새를 하나씩 건설하는 여정을 즐길 수 있으며, 각 요새에는 독특한 도전과 테마에 맞는 변형 규칙이 준비되어 있습니다.

게임 방법

이 캠페인은 기본적으로 ‘보통’ 난이도로 즐길 수 있도록 디자인되었습니다. 캠페인을 성공적으로 완료하려면 반드시 16개의 요새 모두에서 승리해야 합니다. 특정한 요새에서 실패를 기록했다면, 반복해서 도전해 성공해야 다음 요새로 넘어갈 수 있습니다. 또한, 각 요새에는 추가 도전 목표가 존재합니다. 승리 조건을 달성하면서 그 요새의 추가 도전 목표를 만족시킨다면, 다음 요새를 준비하는 과정에서 추가 보상을 받을 수 있습니다. 이 보상은 다음 요새에서 패배해 재도전하더라도 몇 번이고 다시 받을 수 있습니다.

매번 게임을 준비할 때마다, 요새 규칙과 승리 조건을 확인하세요. 요새 규칙은 기본 규칙에 작은 변경을 가하기도 하며, 승리 조건은 그 요새에서 승리하고 다음 요새로 넘어가기 위해 무엇을 달성해야 하는지 알려줍니다.

요새 1: 세계두눔

세계두눔은 하드리아누스 방벽의 동쪽 끝 (월센드), 타인 강변에 자리잡고 있으며 그 이름은 “강한 요새”, 혹은 “승리의 요새”를 뜻합니다.

요새 규칙

매해, 중립 카드 더미에서 뽑아 공개하는 카드가 2장이 아닌 1장이 됩니다.

승리 조건

모든 방벽을 완성해야 하며, 70점 이상을 기록해야 합니다.

도전 목표

최소 3개의 번영 트랙에서 20점 이상을 기록합니다.



추가 보상:

요새 2: 아일레우스 다리

아일레우스 다리는 도하를 막기 위한 요충지에 건설되었으며, 로마가 아닌 다른 지역에서는 유일하게 로마 황제의 이름을 사용한 다리로 알려져 있습니다.

요새 규칙

추가 규칙이 없습니다.

승리 조건

대형 가도를 건설해야 하며, 70점 이상을 기록해야 합니다.

도전 목표

게임 종료 시 남은 불명예가 없습니다.



추가 보상:

요새 3: 콘데르쿰

콘데르쿰은 사령관의 저택과 지휘본부, 병원, 작업장, 병영, 마구간과 2개의 곡물 창고가 갖춰진 기병 요새였습니다. 라틴어로 비쿠스라 불리는 마을이 요새 주위에 형성되었습니다.

요새 규칙

추가 규칙이 없습니다.

승리 조건

시민 트랙 5개를 모두 완성해야 하며, 70점 이상을 기록해야 합니다.

도전 목표

최소 3개의 번영 트랙에서 17점 이상을 기록합니다.



추가 보상:

요새 4: 빈도발라

빈도발라는 이름은 “하얀 봉우리” 혹은 “하얀 방벽”으로 해석할 수 있습니다. 역사에서 빈도발라는 무너지고 완전히 재건되기를 몇 번이나 반복했습니다.

요새 규칙

곡물 창고, 가옥, 작업장, 가도와 오른쪽 게임 용지에 있는 모든 건물(모든 크기에 대해 적용)의 건설 비용에 자원 1개가 추가됩니다(외교관 제외).

승리 조건

65점 이상을 기록해야 합니다.

도전 목표

최소 2개의 번영 트랙에서 20점 이상을 기록합니다.



추가 보상:

요새 5: 온눔	요새 규칙	<input type="checkbox"/> 승리 조건	<input type="checkbox"/> 도전 목표
온눔은 “개울”이나 “풀풀레나무”, 혹은 “바위”를 의미하는 단어로 여겨졌습니다. 초기 건설 작업을 제6군단이 담당했다는 내용이 비문에 새겨져 있습니다.	추가 규칙이 없습니다.	대형 곡물 창고, 대형 가옥, 대형 가도, 대형 작업장을 모두 건설해야 하며, 75점 이상을 기록해야 합니다.	번영 트랙 4개 모두에서 10점 이상을 기록합니다. 추가 보상: 
요새 6: 킬루르눔	요새 규칙	<input type="checkbox"/> 승리 조건	<input type="checkbox"/> 도전 목표
킬루르눔은 기병 요새로, 이곳에 주둔했던 부대는 “ala Augusta ob virtutem appellata”, 즉 “용맹으로 아우구스타의 이름을 받은” 부대였습니다. 이곳에는 화려한 로마 목욕탕이 자리잡고 있기도 했습니다.	극장이나 검투사 양성소를 건설할 수 없습니다.	반드시 목욕탕을 건설해야 하며, 용맹 트랙에서 23점 이상을 기록해야 합니다.	길 카드로 10점 이상을 기록합니다. 추가 보상: 
요새 7: 프로콜리티아	요새 규칙	<input type="checkbox"/> 승리 조건	<input type="checkbox"/> 도전 목표
프로콜리티아 요새에는 로마 병사들의 사랑을 받는 신, 미트라의 신전이 있었고, 이 신전은 요새에서 가장 큰 건물이었습니다.	기념물을 건설할 수 없습니다.	신전 3개의 모든 칸을 채워야 하며, 65점 이상을 기록해야 합니다.	명성 트랙에서 20점 이상을 기록합니다. 추가 보상: 
요새 8: 베르코비시움	요새 규칙	<input type="checkbox"/> 승리 조건	<input type="checkbox"/> 도전 목표
베르코비시움 요새의 이름은 “유능한 전사들의 거처”라는 뜻이며, 800여명으로 구성된 부대 하나를 수용하도록 설계되었습니다.	외교관을 파견할 수 없습니다.	두 검투사의 힘 총합이 12여야 하며(둘 모두 살아 남지 못해도 됩니다), 게임 종료 시 남은 불명예가 없어야 합니다.	호의를 전혀 사용하지 않습니다. 추가 보상: 
요새 9: 아이시카	요새 규칙	<input type="checkbox"/> 승리 조건	<input type="checkbox"/> 도전 목표
다른 요새들과는 다르게, 아이시카는 방벽 남쪽에 위치해 있습니다. 발굴 작업에서 도금된 청동 브로치, 아브락사스 보석이 달린 청동 반지, 그리고 법랑 처리가 된 산토끼 모양 브로치를 포함한 보물들이 발견되었습니다.	추가 규칙이 없습니다.	시장에 구입한 교역품이 8개여야 하며, 80점 이상을 기록해야 합니다.	기념물 최소 3개를 건설하고 명성 트랙에서 25점을 기록합니다. 추가 보상: 
요새 10: 마그니스	요새 규칙	<input type="checkbox"/> 승리 조건	<input type="checkbox"/> 도전 목표
마그니스는 하드리아누스 방벽이 세워지기 이전, 스테인게이트와 메이든 웨이가 만나는 교차점을 방어하기 위해 지어졌습니다.	세 번째 해가 시작되기 전 까지 방벽이나 목책 건설을 시작할 수 없습니다. 첫 번째 해의 운명 카드에는 반드시 병사 2명이 그려져 있어야 합니다. 그러한 카드가 나올 때까지 카드를 계속 뒤집습니다.	60점 이상을 기록해야 합니다.	게임 종료 시 남은 불명예가 없습니다. 추가 보상: 

요새 11: 반나	요새 규칙	<input type="checkbox"/> 승리 조건	<input type="checkbox"/> 도전 목표
반나는 켈트어로 ‘뿔’을 뜻하며, 이곳의 지리적 특징을 반영하는 이름입니다. 이곳에 토탄으로 성벽을 지었던 건축가들은 건축을 시작하기 전에 먼저 삼림 지대를 정리하고 작은 습지에서 물을 빼내야 했습니다.	채굴과 벌목 트랙의 한 칸을 채우려면 하층민 2개를 내야 합니다.	70점 이상을 기록해야 합니다.	최소 3개의 번영 트랙에서 15점 이상을 기록합니다. 추가 보상:  
요새 12: 캠보글란나	요새 규칙	<input type="checkbox"/> 승리 조건	<input type="checkbox"/> 도전 목표
캄보글란나는 방벽으로 이어지는 주요 접근로를 차단하며, 뷔캐슬 지역의 약탈자로부터 캠백의 동쪽 두둑을 지키는 역할을 했습니다.	픽트족이 공격해올 때마다 운명 카드를 1장씩 더 뽑습니다.	게임 종료 시 남은 불명예가 없어야 하며, 70점 이상을 기록해야 합니다.	길 카드로 10점 이상을 기록합니다. 추가 보상:  
요새 13: 옥셀로두눔	요새 규칙	<input type="checkbox"/> 승리 조건	<input type="checkbox"/> 도전 목표
옥셀로두눔은 하드리아누스 방벽에서 가장 큰 요새였습니다. 커다란 크기 때문에 1천명 이상의 기병 부대를 수용할 수 있는 규모였으리라 추측됩니다.	추가 규칙이 없습니다.	목책과 방벽, 요새를 모두 완성해야 하며, 80점 이상을 기록해야 합니다.	길 카드로 12점 이상을 기록합니다. 추가 보상:  
요새 14: 아발라바	요새 규칙	<input type="checkbox"/> 승리 조건	<input type="checkbox"/> 도전 목표
아발라바는 북방 부족들이 약탈에 빈번하게 이용하던 솔웨이 여울 두 곳을 방비할 수 있는 위치에 건설되었습니다. 또한 두 곳의 보조 요새와 주둔지가 존재했다는 증거도 발견되었습니다.	픽트족이 공격해올 때마다 운명 카드를 1장씩 더 뽑으며, 외교관을 파견할 수 없습니다.	정찰 지도의 모든 가로줄과 세로줄을 채워야 하며, 75점 이상을 기록해야 합니다.	게임 종료 시 남은 불명예가 없습니다. 추가 보상:  
요새 15: 콘가바타	요새 규칙	<input type="checkbox"/> 승리 조건	<input type="checkbox"/> 도전 목표
콩가바타는 작은 요새로, 솔웨이 여울 남쪽 끝을 방어하기 위해 언덕 위에 건설되었습니다.	픽트족이 공격해올 때마다 운명 카드를 1장씩 더 뽑으며, 대형 곡물창고를 건설할 수 없습니다.	게임 종료 시 남은 불명예가 없어야 합니다.	50점 이상을 기록합니다. 추가 보상:  
요새 16: 마이아	요새 규칙	<input type="checkbox"/> 승리 조건	<input type="checkbox"/> 도전 목표
마이아는 근방 해안선을 굽어볼 수 있는 위치에 건설되었으며, 방벽에서 두 번째로 거대한 요새였습니다. 요새는 토탄과 목재로 건설되었으나, 철거되고 석재로 재건축되었습니다.	픽트족이 공격해올 때마다 운명 카드를 1장씩 더 뽑으며, 매해, 중립카드 더미에서 뽑아 공개하는 카드가 2장이 아닌 1장이 됩니다. 채굴과 벌목 트랙의 한 칸을 채우려면 하층민 2개를 내야합니다.	방벽 보초병을 모두 완성해야 하며, 최소 3개의 번영 트랙에서 15점 이상을 기록해야 합니다.	게임 종료 시 남은 불명예가 없습니다. 보상: 자랑할 권리



디자인: Bobby Hill

편집: Shem Phillips

한국어화 번역 및 편집: 코리아보드게임즈 개발본부

© 2021 Garphill Games