



봄

A	어떤 집단이 공동체 내에서 가장 지위가 높나요? 어떻게 해야 이 집단에 들어갈 수 있나요?	또는...	공동체 내에 가족 집단이 있나요? 가족이 있다면 어떤 형태인가요?
2	지도에 물이 많은 장소가 있습니다. 어디 있나요? 어떤 모습인가요?	또는...	지도에 거대한 인공 건축물이 있습니다. 어디 있나요? 왜 버려졌나요?
3	누군가 새로운 사람이 옵니다. 누구인가요?	또는...	공동체 내 젊은이 두 명이 서로 싸웁니다. 왜 싸우나요?
4	가장 기본적인면서도 중요한 도구가 공동체에 부족합니다. 어떤 도구인가요?	또는...	음식을 어디에 보관하나요? 왜 음식을 보관하기 위험한 장소인가요?
5	이 일대에는 불안한 전설이 떠돕니다. 어떤 전설인가요?	또는...	무서운 날씨 탓에 무언가 파괴됐습니다. 무엇이, 어떻게 파괴됐나요?
6	공동체에 어린아이가 있나요? 어린아이들이 있다면 어떤 역할을 하나요?	또는...	공동체에서 가장 나이가 많은 사람들은 몇 살 정도인가요? 특별히 필요로 하는 게 있나요?
7	사람들은 어디에서 자나요? 누가, 왜 잠자리에 불만을 품나요?	또는...	이 근처에 어떤 육식동물이徘徊하나요? 공동체는 안전한가요?
8	옛날 기계를 발견했습니다. 망가졌지만 고칠 수 있을 거 같습니다. 무엇인가요? 어디에 쓸 수 있나요?	또는...	옛날 기계를 발견했습니다. 이 기계는 위험하고 저주받았습니다. 공동체는 이 기계를 어떻게 파괴하나요?
9	매력적인 젊은 여인이 자신의 정교한 계획을 도와달라고 여러 사람을 설득합니다. 어떤 계획인가요? 누가 여인을 도와주나요? 이를 반영해 계획을 착수하세요.	또는...	매력적인 젊은 여인이 여러 사람을 위협하고 나쁜 일에 가담시킵니다. 여인은 왜 이런 짓을 하나요? 공동체는 이에 어떻게 대처하나요?
10	지도 어딘가에 또 다른 공동체가 있습니다. 어디에 있나요? 왜 이 공동체와 떨어져 있나요?	또는...	공동체는 어떤 신념이나 관행으로 결속했나요?
J	좋은 징조를 봅니다. 어떤 징조인가요?	또는...	나쁜 징조를 봅니다. 어떤 징조인가요?
Q	이 지역에서 가장 아름다운 것은 무엇인가요?	또는...	이 지역에서 가장 흉한 것은 무엇인가요?
K	어느 젊은 소년이 땅을 파다가 예상치 못한 무언가를 발견합니다. 무엇을 발견했나요?	또는...	노인 하나가 과거에 저지른 잔혹한 범죄를 고백합니다. 노인은 무슨 짓을 저질렀나요?



여름

A	공동체 내 어느 집단이 목소리를 높입니다. 누구인가요? 무엇을 요구하나요?	또는...	공동체 내 어느 집단이 불만을 행동으로 표출합니다. 어떤 것을, 왜 망가뜨렸나요? 고칠 수는 있나요?
2	누군가 새로운 사람이 옵니다. 누구인가요? 왜 곤경에 처했나요?”	또는...	누군가가 공동체를 떠납니다. 누구인가요? 무엇을 찾아 떠났나요?
3	여름은 농사를 짓고 생산하는 계절입니다. 식량 생산과 관련된 계획을 착수하세요.	또는...	여름은 힘을 모아 정복하는 계절입니다. 군대를 준비하고 정복하는 계획을 착수하세요.
4	가장 나이 많은 사람이 죽습니다. 왜 죽었나요?	또는...	가장 나이 많은 사람이 아픕니다. 이 사람을 돌보고 치료하려면 공동체 전체가 도와야 합니다. 이번 주의 계획 주사위를 낮추지 않습니다.
5	계획 하나를 일찍 완료합니다. 어째서 일찍 완료되었나요?	또는...	날씨가 좋아서 무엇이든 할 수 있을 거 같습니다. 계획 하나를 착수하세요.
6	이방인들이 이 지역에 옵니다. 이들은 왜 위험한가요? 이들의 약점은 무엇인가요?	또는...	이방인들이 이 지역에 옵니다. 얼마나 많나요? 이들을 어떻게 맞이했나요?
7	지도 가장자리에 신기한 수수께끼가 출현합니다.	또는...	내버려뒀던 일이 갑자기 끔찍한 문제로 바뀌었습니다. 무슨 일인가요? 어떻게 잘못되었나요?”
8	누군가가 공동체를 강제로 지배하려 합니다. 성공했나요? 왜 이런 짓을 하나요?	또는...	고집이 센 공동체 구성원 하나가 자신의 생각을 실천에 옮깁니다. 바보 같은 계획 하나를 착수하세요.
9	계획 하나가 실패합니다. 무슨 계획인가요? 왜 실패했나요?	또는...	무언가 잘못되어서 가진 자원이 못쓰게 되었습니다. 새로운 부족 자원을 하나 추가하세요.
10	물자, 또는 자원이 숨겨진 장소를 찾았습니다. 부족 자원을 하나 추가하세요.	또는...	자원 부족 문제가 너무 오래 방치됐습니다! 부족 자원 하나를 해결하는 계획을 착수하세요.
J	나쁜 징조가 보이고, 육식동물들이 주변을 맴돕니다. 부주의한 탓에 누군가가 위험한 상황에서 실종됩니다. 누구인가요?	또는...	나쁜 징조가 보이고, 육식동물들이 주변을 맴돕니다. 어떤 수단을 써서 모두를 안전하게 지키고 경계를 강화하나요? 이번 주의 계획 주사위를 낮추지 않습니다.
Q	계획 하나를 일찍 완료합니다. 어느 계획인가요? 어째서 일찍 완료했나요?		
	현재 진행 중인 계획이 없다면, 사람들은 따분함에 질려 서로 다툽니다. 두 사람이 서로 싸웁니다. 어떤 문제 때문인가요?		
K	여름이 손살같이 지나갑니다. 카드 더미 위의 카드 두 장을 버리고, 이번 주에는 행동을 두 번 하세요.		



가을

A	<p>공동체가 어떤 계획 하나에 집착합니다. 어떤 계획인가요? 왜 집착하나요? 다음 중 하나를 선택하세요 :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 계획을 완벽하게 진행 하려고 시간을 더욱 들입니다. 해당 계획의 주사위 숫자를 3 높이세요. • 이 계획에 집중하려고 다른 계획을 모두 포기합니다. 다른 계획이 모두 실패합니다. <p>현재 진행 중인 계획이 없다면, 사람들은 거창한 꿈에 사로잡힙니다. 이번 주 행동에 덧붙여, 그 꿈과 관련된 토의를 엽니다.</p>	
2	누군가가 공동체로 돌아옵니다. 누구인가요? 지금까지 어디에 있었나요? 또는...	시신 한 구를 발견합니다. 누구인지 알아볼 수 있나요? 무슨 일이 일어났나요?
3	누군가가 무시무시한 경고를 하며 공동체를 떠납니다. 누구인가요? 어떤 경고인가요?	누군가가 무시무시한 경고를 했고, 공동체는 재앙을 피하고자 즉시 행동에 들어갑니다. 어떤 경고인가요? 경고와 관련지어서 논쟁이 될 만한 계획 하나를 착수하세요.
4	공동체에서 가장 강한 사람이 죽습니다. 왜 죽었나요?	공동체에서 가장 약한 사람이 죽습니다. 누구 책임인가요?
5	어느 종교 교구의 사람들이 옵니다. 누구인가요? 왜, 무슨 목적으로 이 공동체를 선택했나요?	소규모의 약탈자 무리가 이 근방을 지나가는 중입니다. 수가 얼마나 되나요? 어떤 무기를 가졌나요?
6	공동체 구성원 사이에 맴도는 어두운 수수께끼 하나를 등장시키세요.	공동체 구성원 사이에 갈등이 심해집니다. 그 결과 계획 하나가 실패합니다.
7	계획 하나가 기대와는 다르게 흘러갑니다. 해당 계획의 목적을 완전히 바꾸세요(주사위는 바꾸지 않습니다). 계획이 끝나면, 이 카드를 뽑은 플레이어가 계획이 어떻게 바뀌었는지 설명해야 합니다.	무언가 잘못되어서 가진 자원을 못 쓰게 되었습니다. 새로운 부족 자원을 하나 추가하세요.
8	누군가가 방해 공작을 펼쳐서 계획 하나가 실패합니다. 누가, 왜 그랬나요?	누군가가 방해 공작을 펼치려다가 붙잡힙니다. 공동체는 어떻게 반응하나요?
9	공동체가 열심히 일해서 계획 하나를 일찍 완료합니다.	사람들이 지도를 더욱 철저하게 탐사해서 이전에 못 보고 지나친 무언가를 찾아냅니다.
10	풍요로운 수확을 했습니다. 풍족 자원을 하나 추가하세요.	차가운 가을바람이 적을 몰아냅니다. 공동체를 위협하던 세력을 지도에서 제거하세요.
J	<p>계획 하나를 일찍 완료합니다. 어느 계획인가요? 어째서 일찍 완료됐나요?</p> <p>현재 진행 중인 계획이 없다면, 동요가 일어나서 서로 반감이 생기고, 이 때문에 폭력사태가 벌어집니다. 누가 다쳤나요?</p>	
Q	<p>질병이 공동체를 휩칩니다. 다음 중 하나를 선택하세요 :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 한 주 내내 환자들을 격리해서 치료합니다. 이번 주의 계획 주사위를 낮추지 않습니다. • 아무도 뭘 할지 모릅니다. 부족 자원에 "건강과 위생"을 추가하세요. 	
K	<p>이 지역에 자연 재앙이 덮칩니다. 어떤 재앙인가요? 다음 중 하나를 선택하세요.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 모든 사람을 안전하게 대피시키는 데 신경을 쏟습니다. 풍족 자원을 하나 지우고, 계획 하나가 실패합니다. • 어떻게든 물자를 지키고 작업을 완료하는 데 힘을 쏟습니다. 그 결과 사람 몇 명이 죽습니다. 	



겨울

A	이제는 힘과 자원을 비축할 때입니다. 계획 하나가 실패하지만, 부족 자원 하나를 추가합니다.	또는...	이제 마지막 노력을 다해 일을 빨리 마무리할 때입니다. 계획 하나를 일찍 완료하지만, 부족 자원 하나를 추가합니다.
2	고집 센 사람이 공동체의 일을 책임집니다. 계획 하나가 실패하지만, 다른 계획 하나를 일찍 완료합니다.	또는...	고집 센 사람이 공동체의 일을 책임집니다. 이 사람이 일을 어떻게 방해했나요? 갈등이 일어나서 이번 주의 계획 주사위를 낮추지 않습니다.
3	누군가가 기발한 아이디어를 내어 큰 문제를 해결한 덕분에 계획 하나를 일찍 완료합니다. 어떤 아이디어인가요?	또는...	누군가가 차디찬 겨울 동안 편안하고 안전하게 보낼 수 있는 계획을 제안합니다. 이와 관련된 계획 하나를 착수하세요.
4	동물과 어린아이들이 울음을 멈추지 않습니다. 이번 주 행동에 덧붙여, 이와 관련된 토의를 엽니다.	또는...	끔찍한 악행이 드러납니다. 어떤 짓인가요? 누가 밝혔나요?
5	겨울 날씨 때문에 식량 자원 하나가 못쓰게 되었습니다. 이게 유일한 식량 자원이었다면, 부족 자원으로 추가하세요.	또는...	겨울 때문에 모두가 춥고, 지치고, 우울해 합니다. 이번 주의 계획 주사위를 낮추지 않습니다.
6	이제는 경계 내로 역량을 집중할 때입니다. 정착지 바깥의 계획은 모두 실패하며, 이번 주에는 계획 주사위를 2씩 낮춥니다.	또는...	누군가가 지도 가장자리에서 무언가 신기한 것을 발견했습니다. 이 발견과 관련된 계획 하나를 착수하세요.
7	이 지역의 겨울은 어떤가요? 사람들은 날씨에 어떻게 대응하나요?		
8	겨울은 매섭고, 절망감 때문에 공포가 퍼집니다. 다음 중 하나를 선택하세요 : <ul style="list-style-type: none"> • 사람들을 진정시키고 난폭한 마음을 가라앉히는데 한 주를 보냅니다. 이번 주를 즉시 마치세요. • 무언가, 또는 누군가에게 전쟁을 선포합니다. 이는 계획 착수로 간주합니다. 		
9	누군가가 이 추운 겨울에 홀로 실종되었습니다. 다음 중 하나를 선택하세요 <ul style="list-style-type: none"> • 공동체에서 수색대를 조직해서 결국 실종자를 찾았습니다. 이번 주의 계획 주사위를 낮추지 않습니다. • 이후 아무도 실종자의 소식을 영영 듣지 못합니다. 		
10	다가오는 새해에 대비해서 거대한 작업을 착수합니다. 최소 5주가 걸리는 계획 하나를 착수하세요.		
J	병에 걸린 이방인들이 도착해서 도움을 요청합니다. 이들은 공동체에 일부 필요한 물건을 지녔습니다. 다음 중 하나를 선택하세요 : <ul style="list-style-type: none"> • 이들을 환영합니다. 부족 자원 하나를 지우세요. 하지만 공동체에 질병이 퍼집니다. • 이들이 들어오지 못하도록 막습니다. 이들이 가져온 부족 자원은 무엇인가요? 이번 주에 어떻게 해서 더욱 매우 급하게 필요해졌나요? 		
Q	좋은 징조를 봅니다. 어떤 징조인가요?		
K	서리물이꾼이 도착합니다. 게임을 마칩니다.		

요약 카드

플레이를 하기 전에...

카드 준비

각 카드 문양별로 나눈 다음 각각의 더미를 섞습니다. 그리고 계절 순서대로 위에서 아래로 쌓습니다.

지형 그리기

게임을 할 지역이 어떤 모습인지 간략하게 토의합니다.

토의가 끝나면 플레이어들은 각각 이 지역의 세부사항을 한 가지씩 소개한 다음 지도 위에 그립니다.

시작 자원

플레이어들은 각각 공동체에 중요한 자원을 선택합니다.

플레이어들은 등장시킨 자원 중 하나를 풍족 자원으로 다 같이 결정합니다. 나머지는 부족 자원이 됩니다.

색인 카드에 풍족 자원과 부족 자원을 기록한 다음, 지도에 그립니다.

매주

이번 주를 맡은 플레이어는 카드 한 장을 뽑고 문구를 해석합니다. 굵은 글씨로 된 지시를 따르세요.

모든 계획 주사위를 1씩 낮춥니다. 완료된 계획은 지도에 반영합니다.

이번 주를 맡은 플레이어는 행동 중 하나를 선택합니다(오른쪽을 참조).

행동

새 발견

새로운 상황을 만들어 지도에 그립니다.

토의 열기

주제 하나를 선택합니다. 모든 플레이어는 한 번씩 돌아가면서 발언합니다.

계획 착수

공동체의 계획 하나를 착수합니다. 실행 기간은 다 같이 정하세요.