

# 늑대인간 확장판

## New Moon: The Werewolves of Miller's Hollow

주의: 늑대인간 오리지널 버전이 있어야 게임이 가능합니다!

### 게임목표

- 마을 사람들 : 늑대인간들을 제거
- 늑대인간 : 마을 사람들을 제거
- 피리 부는 사나이 : 모든 플레이어를 현혹

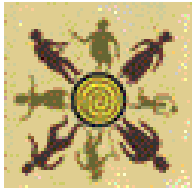
### 늑대인간

매일 밤마다 마을 사람들을 사냥한다. 낮에는 마을 사람들에게 들키지 않아야 한다.



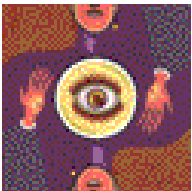
### 마을 사람

밤마다 이들 중 한 명이 늑대인간에게 죽는다. 죽은 플레이어는 즉시 게임에서 빠지고 더 이상 토론에 참여할 수 없다. 살아남은 마을 사람들은 늑대인간이라고 의심되는 한 명을 처형한다.



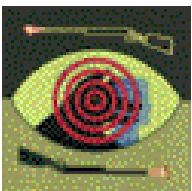
#### • 일반 주민

특별한 능력은 없고, 직감이 뛰어난 사람이 맡는 것이 좋다.



#### • 선지자

밤마다 원하는 플레이어 한 명의 정체를 알 수 있으며, 늑대인간에게 들키지 않도록 마을 사람들을 도와야 한다.



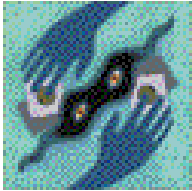
#### • 사냥꾼

늑대인간에게 죽거나 다른 플레이어에게 사형을 당하면 즉시 다른 플레이어 한 명을 죽여서 복수할 수 있다.



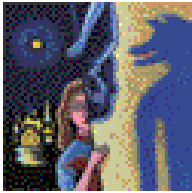
• *큐피드*

첫 번째 밤에 서로 연인이 될 두 플레이어를 지목한다. 연인 중 한 명이 죽으면 다른 한 명도 슬픔에 겨워 따라 죽는다. 늑대인간과 마을 사람이 서로 연인이 될 수도 있다. 연인은 다른 모든 플레이어들(늑대인간과 마을사람)에 대항한다. 연인이 둘 다 살아남으면 이들은 승리한다. 큐피드는 연인 중 한 명으로 자신을 지목할 수도 있다.



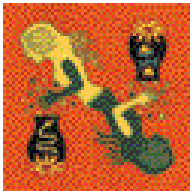
• *마녀*

그녀는 아주 강력한 마법의 약 두 개를 만드는 법을 알고 있다. 치료약으로 늑대인간에게 죽은 플레이어를 되살릴 수 있다. 밤에 독약을 사용해 한 플레이어를 제거할 수 있다. 각 약은 한 번씩만 쓸 수 있다. 같은 밤에 약 두 개를 모두 사용할 수도 있다. 다음 아침이 되면 0 명, 1 명 또는 2 명이 죽어 있을 것이다. 이 약은 마녀 자신을 치료하기 위해 사용할 수도 있다.



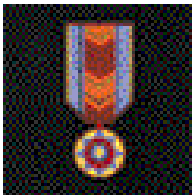
• *도둑*

이 카드를 사용하려면 카드 2 장을 추가해야 한다. 도둑은 첫 번째 밤 동안 나누어 주고 남은 카드 2 장 중 한 장과 자신의 카드를 바꿀 수 있다. 이제 새 역할을 맡는다. 이 카드 2 장이 전부 늑대인간이라면 늑대인간 역할을 해야 한다.



• *소녀*

밤에 늑대인간이 희생자를 지목할 때 몰래 그것을 지켜볼 수 있다. (예를 들어 눈을 살짝 뜨고). 이것을 늑대인간에게 들리면 지목된 희생자 대신 즉시 조용히 죽는다.



• *보안관*

한 플레이어는 자신의 역할 카드에 추가로 이 카드를 가진다. 선거로 보안관을 선출하며 일단 선출되면 거부할 수 없다. 이제부터 보안관은 두 개의 표를 행사할 수 있다. 이 플레이어가 죽어서 게임에서 빠지게 되면 죽기 직전에 그의 후계자를 지목한다.

## 확장판



• *동네 바보*

만일 바보가 낮에 희생자로 지목되면, 그는 죽지 않는 대신에 투표할 권리를 잃는다. (바보의 투표는 아무도 신경 쓰지 않는다.) 만일 그가 보안관이었다면, 보안관의 역할은 게임에서 영원히 없어진다. 주민 투표로는 죽지 않지만, 사냥꾼의 총에 맞거나 늑대인간에게 물려서 죽을 수 있다.



• *마을 어른*

어르신은 한 번의 늑대 인간의 공격에서 생존할 수 있지만, 두 번째 공격을 당하면 죽는다. 마녀의 치료약은 이 생명들 중 한 개만 회복시킨다. 어르신은 주민 투표나 마녀의 독약, 사냥꾼의 총알에 의해 정상적으로 죽지만, 이 위대한 지혜의 기둥을 살해했다는 죄책감에 모든 마을 사람들은 그들의 특수한 힘들을 즉시 잃게 된다.



• *희생양*

주민 투표가 동점이 되면, 대신에 희생양이 죽는다. 하지만, 희생양은 죽으면서 다음 날 투표에서 투표권을 빼앗길 사람을 지정할 수 있다.



• *경호원*

매일 밤마다 경호원은 늑대 인간이 희생자를 정하기 전에 보호할 신분을 (플레이어가 아닌) 정할 수 있다. 경호원 자신도 보호할 수 있지만, 이틀 연속 같은 신분을 선택할 수는 없다. 소녀는 보호할 수 없다. (그녀의 치기 어린 위험한 장난 덕분에..)



• *피리 부는 사나이*

매일 밤, 피리 부는 사나이는 몰래 현혹시킬 플레이어 두 명을 선택한다. 진행자는 선택된 플레이어의 어깨를 조심스럽게 두드리고, 여태까지 현혹된 플레이어들은 눈을 뜨고 서로를 확인한다. 만일 모든 살아남은 플레이어들을 현혹시켰다면, 피리 부는 사나이는 즉시 게임에서 승리한다. 자신은 현혹할 수 없고, 연인 중 한 명을 현혹해도 다른 연인이 현혹되지는

않는다.

• **게임 진행.**

1- 사회자를 정한다.

2- 사회자는 카드 면이 보이지 않도록 한 장씩 나누어 준다.

3- 이제 밤 시간이다. 사회자는 모든 플레이어가 눈을 감도록 요청한다. 그리고 마을 사람들은 잠에 빠지게 된다. (눈을 감고 고개를 숙인다.)

- 게임에서의 역할에 따라서 -

4- (*처음 한 번만*) 사회자는 도둑을 부른다. 그는 눈을 뜨고, 원한다면 가운데 있는 두 장의 카드 중 한 장을 교환해 와서 그 역할로 바꿀 수 있다. 도둑은 다시 잠이 든다. (눈을 감는다.)

5 - (처음 한 번만) 사회자는 큐피드를 부른다. 그는 잠에서 깨어나 두 플레이어를 지목한다. (자신도 가능하다.) 사회자는 테이블 주위를 돌다가 지목된 플레이어의 등을 가볍게 건드려 연인이 되었음을 알린다.

6 - (처음 한 번만) 사회자는 연인을 부른다. 그들은 눈을 뜨고 서로를 확인한 후 다시 눈을 감는다.

---

7 - (매 번마다) 사회자는 경호원을 부른다. 눈을 뜨고 늑대들이 희생자를 정하기 전에 보호할 신분(플레이어가 아닌)을 선택한다. 경호원 자신을 선택할 수 있지만, 같은 신분을 두 번 연속 보호할 순 없으며 소녀를 보호할 수 없다.

8 - (매 번마다) 사회자는 선지자를 부른다. 눈을 뜨고, 정체가 궁금한 플레이어를 지목한다. 사회자는 그녀가 고른 플레이어의 카드를 보여준다. 선지자는 다시 눈을 감는다.

9 - (매 번마다) 사회자는 늑대인간을 부른다. 그들은 고개를 들고 눈을 떠서 서로를 확인하고 조용히 희생자 한 명을 선택한다. 정체를 들킬 위험을 줄이기 위해 눈을 뜨지 않고 희생자를 고르지 않을 수도 있다. 만일 늑대인간이 희생자로 주목되면 그 늑대인간은 죽는다. 늑대인간 중 아무도 눈을 뜨지 않으면, 그들은 굶어 죽고 마을 사람들이 승리한다. 그 동안 소녀는 원하면 (몰래 훑쳐봄으로써) 늑대인간들을 감시할 수 있다. 소녀가 잡히면 늑대인간이 선택한 희생자 대신 즉시 죽게 된다. 늑대인간은 다시 눈을 감는다.

10 - (매 번마다) 사회자는 마녀를 부르고 다음과 같이 말한다. : “마녀는 눈을 뜨세요, 늑대인간에게 죽은 희생자를 알려드리겠습니다. 치료약이나 독약을 사용하시겠습니까?” 사회자는 마녀에게 늑대인간에게 죽은 희생자를 알려준다. 마녀는 특정 차례에 약을 사용해야만 하는 건 아니다. 마녀가 약을 사용한다면 목표를 가리키며 치료약은 엄지손가락을 위로 올리고, 독약은 엄지손가락을 내려서 표시한다. 이 결과는 다음 날 아침에 공개한다.

11 - (매 번마다) 사회자는 피리 부는 사나이를 부른다. 눈을 뜨고, 조용히 현혹할 두 명을 선택한다. 사회자는 선택된 플레이어의 등을 조용히 두드려서 현혹되었음을 알려주고, 지금까지 현혹된 모든 플레이어가 눈을 떠서 서로를 확인한다. 만일 모든 살아있는 플레이어가 현혹되었다면, 피리 부는 사나이는 즉시 게임에서 승리한다. 그는 자신을 현혹할 수 없고, 연인 중 한 명이 현혹되어도 나머지 사람이 자동으로 현혹되지는 않는다.

---

12 - 이제 낮이 되었고 모두 고개를 들고 눈을 뜬다. 사회자는 지난 밤에 누가 늑대인간에게 죽었는지 알려준다. 죽은 이들은 자신의 카드를 공개하고 게임에서 빠진다. 빠진 사람이 누구였든 다른 플레이어들과 어떤 형태의 대화도 할 수 없다.

- 희생자가 사냥꾼이라면 보복으로 원하는 플레이어를 즉시 죽일 수 있다.
- 희생자가 연인 중 한 명이라면 다른 연인도 즉시 죽는다.

13 - 플레이어들은 토론을 한 뒤 투표를 통해 제거할 대상을 정해야 한다.

- 마을 사람들은 늑대인간들 중 한 명을 투표해 제거하려 할 것이다..
- 늑대인간들은 속이고 거짓말을 해서 자신의 정체를 숨기고 마을 사람으로 보이도록 해야 한다.

- 선지자와 소녀는 마을 사람들을 도와야 하지만, 정체가 드러나 밤에 죽지 않도록 조심해야 한다
- 연인은 서로를 보호해야 한다.

투표에서 동점이 나왔을 경우, 희생양이 대신 죽게 되지만 그는 죽으면서 다음 날 낮에 투표권을 박탈할 한 명을 선택할 수 있다. 다음 투표가 동점이 될 경우, 보안관이 희생자를 결정한다. 보안관이 없을 경우, 투표 대상자를 포함한 플레이어들이 재투표를 한다.

14- 투표를 통해 다수결로 지목된 사람은 제거된다. 그 사람은 자신의 역할 카드를 공개하고 다른 이들과 어떤 방식으로든 대화할 수 없다. 만일 동네 바보가 지목되면 죽지는 않는 대신에 투표권을 잃게 된다. (아무도 바보의 투표는 신경 쓰지 않는다.) 만일 동네 바보가 보안관이었다면, 보안관의 역할은 즉시 게임에서 사라진다. 바보는 여전히 사냥꾼 총에 맞거나, 늑대인간에게 죽을 수 있다.

15- 다시 밤이 돌아왔다. 모든 살아있는 플레이어는 잠이 든다. (게임에서 빠진 플레이어들은 볼 수는 있지만 조용히 해야 한다.)

## 7 번으로 돌아가 다시 게임을 시작한다.

[사회자를 제외한 게임인원]

Number Of Player (Except the game master)			
8	2	1	5
9	2	1	6
10	2	1	7
11	2	1	8
12	3	1	8
13	3	1	9
14	3	1	10
15	3	1	11
16	3	1	12
17	3	1	13
18	3	1	14

