

전략 시뮬레이션 『핵 클래드: 크로스 페이트』

CROSSXFAITH

규칙 설명서

STORY 스토리

인류 최후의 도시 엔클라티아를 새로운 위협 「셀 형태 클래드」가 습격한다. 클래드의 침략에 호응하듯 나타난 것은, 소속 불명의 마녀들이었다. 지하에서 나타난 백의의 기계인형 「러브」. 두 개의 돌격창을 휘두르는 흑의의 마녀 「크로이」. 세계의 파멸을 바라는 자. 저항하는 자. 그리고 지켜보는 자. 격화되는 싸움 속에서, 운명은 엇갈린다.

『필리아』

먼 옛날, 인류가 클래드의 습격에 의해 멸망 직전까지 몰렸을 때, 「창세의 여신 필리아」가 사람들을 유물 도시 엔클라티아로 인도했다고 전해진다. 필리아에 대해서는 「발로나 고문서」, 「필리아의 시」 등에 의해 조금씩 전해질 뿐이라 단순한 우상에 불과한 것인지, 실재했던 것인지 불분명하다.

필리아의 존재가 이 세계의 비밀을 밝힐 열쇠가 되리라는 믿음 아래, 아라네오는 필리아에 관한 정보를 수집하고 가설을 검증하고 있다.

『중앙관리구 -크로스-』

엔클라티아의 도시 기능 유지를 최대의 목적으로 하는 중립 단체. 상층부는 각 세력의 대표 외의 어느 세력에도 속하지 않는 자들로 구성되어 있어, 세력 간의 분쟁을 억제하는 균형자 역할을 한다. 지하 시설에서 도시 전체의 인프라 제어와 유물 관리를 하고 있지만, 지상에서는 이것에 대해 알고 있는 자가 거의 없다.

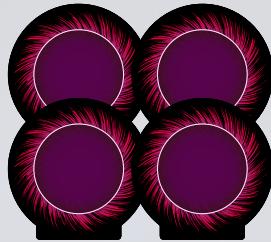
엑스트라 클래드 덱 규칙서가 포함되어 있습니다. (8쪽 참조)

내용물 목록

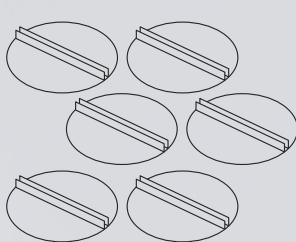
1. 내용물 목록



마녀 말 2개



게이트 말 4개



말 스탠드 6개



클래드 말 1개



스킬 카드
42장



앞면(42종)



뒷면(7종)



밸런스 조정 카드 4장 『크로스 페이트』의 게임 밸런스를 맞추기 위해 조정된 카드입니다.
전작에 수록되어 있던 동명의 카드를 교체하여 사용하시기 바랍니다.

클래드 카드 12장



앞면(12종)

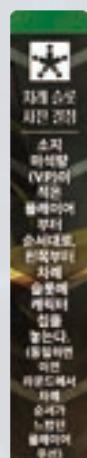


뒷면(1종)



시퀀스 보드 1장

협력 모드용 내용물



협력 모드용 타일 2장



캐릭터 칩 7장



캐릭터 보드 2장



게이트 해방 타일 2장



기능 해방 타일 1장

캐릭터 보드 준비

게임에 크로이와 러브를 사용하는 경우, 다음과 같이 캐릭터 보드에 해당하는 타일을 놓습니다.



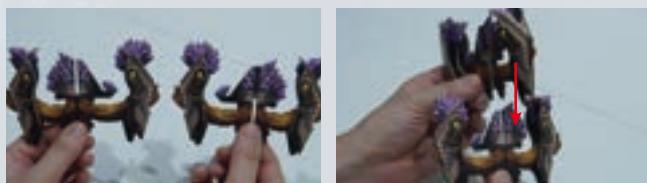
2. 클래드 말 조립 방법



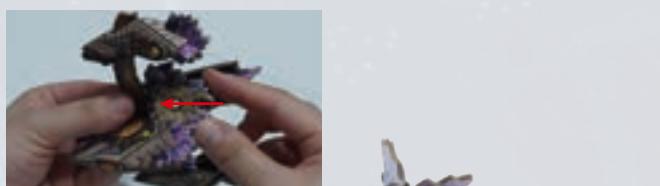
① 파츠 B 1개를 그림과 같이 접어 그 틈에 파츠 A를 끼워 넣습니다.



② 파츠 A 2개의 양 끝에 각각(총 4곳) ①을 합니다. 파츠 A끼리 틈을 통해 끼워 넣습니다.



③ [파츠 C]를 교차하여 파츠 A 사이의 틈에 끼워 넣습니다.



추가 규칙

3. 본작『크로스 페이트』에 대하여

본작『핵 클래드』: 크로스 페이트는『핵 클래드』의 확장판입니다.『핵 클래드』본판의 클래드와 마녀를 대체하여,『크로스 페이트』에 포함된 새로운 클래드와 마녀를 사용할 수 있습니다. 또한, 이와 관련된 규칙 2가지와 협력 모드가 추가됩니다.

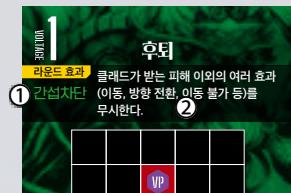
마석, 게이지 마커, 필드 보드, 미션 카드는『핵 클래드』본판의 것을 그대로 사용하시기 바랍니다.

또한, 밸런스 조정 카드 4장은『핵 클래드』본판의 동명 카드를 교체하여 사용하시기 바랍니다. 밸런스 조정 카드는 본판을 플레이 할 때도 그대로 사용할 수 있습니다.

4. 추가 규칙 1: 라운드 효과

라운드 효과는 일부 클래드가 가지고 있는 특수 효과입니다. 예지 단계에서 공개된 클래드 카드에 라운드 효과가 기재되어 있는 경우, 해당 효과는 **이번 라운드 동안 항상 적용됩니다**.

라운드 효과를 갖는 클래드 카드가 한 라운드에 여러 장 공개되면, 이러한 카드들의 라운드 효과를 모두 적용합니다(즉, 효과가 중첩됩니다).



① **라운드 효과명:** 라운드 효과의 이름입니다.

② **라운드 효과:** 라운드 효과의 내용입니다.

5. 추가 규칙 2: 게이트 능력

게이트 능력은 크로이의 스킬 카드로 설치되는 “워프 게이트”입니다. 게이트의 장소를 표시하기 위한 게이트 말은 크로이만 소유하고 있고, 설치할 수 있는 게이트 개수의 상한은 게임 시작 시 2입니다.

게이트 설치 및 사용은 다음 규칙을 따릅니다.

5-1. 게이트 설치

- 스킬 카드 및 CP 행동의 효과에 의해 지정된 칸의 4면 중 하나에 게이트 말을 놓을 수 있습니다. 이 때, 이미 게이트 말이 놓여 있는 변에 중복하여 게이트 말을 놓을 수는 없습니다. 게이트 말이 놓여 있는 변에 인접하는 두 칸을 **게이트 칸**이라고 부릅니다(아래 그림 참조).



- 어떠한 이유로 게이트 말이 버려지는 경우, 해당 게이트 말을 필드 보드에서 제거하고 원래 소유한 플레이어의 앞에 놓습니다.
- 설치 상한까지 게이트 말이 이미 놓여 있는 상태에서 새롭게 게이트 말을 놓는 경우, 먼저 이미 설치되어 있는 게이트 말 1개를 버린 뒤, 게이트 말을 놓습니다.

5-2. 「게이트 사용」행동

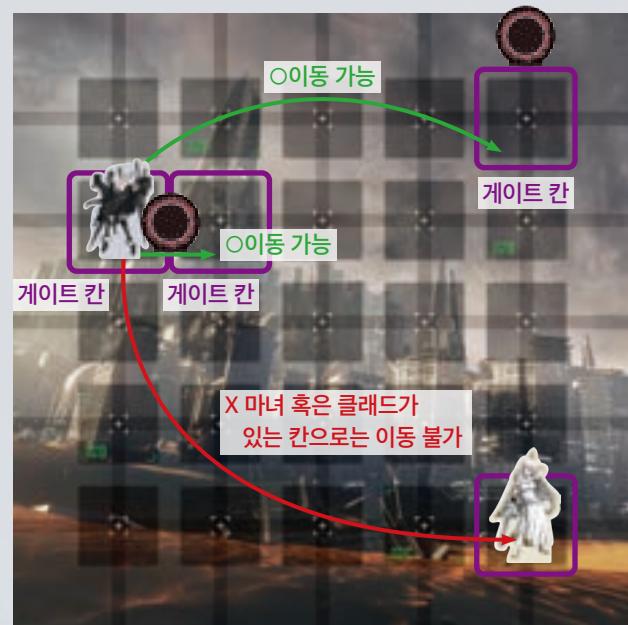
「게이트 사용」행동은 모든 플레이어가 자신의 차례 중에 할 수 있는 행동입니다. 자신의 차례에 플레이어는 다음의 조건 A, B를 모두 만족한 경우, 자신의 MP 게이지를 1 감소시켜서 「게이트 사용」행동을 할 수 있습니다.

A) 자신의 마녀 말이 게이트 칸 위에 놓여 있을 것

B) 이동하려는 칸으로 지정할 수 있는 게이트 칸이 한 곳 이상 존재할 것(클래드 말이나 마녀 말이 놓여 있는 칸은 이동하려는 칸으로 지정할 수 없음)

「게이트 사용」행동을 하면, 이동하려는 칸으로 지정할 수 있는 게이트 칸 중 한 곳을 골라 자신의 마녀 말을 해당하는 칸으로 이동시킬 수 있습니다.

「게이트 사용」행동은 소모할 수 있는 MP만 충분하다면 몇 번이든 할 수 있습니다.



5-3. 기타 규칙

- 게이트 말은 장애물이 아닙니다. 클래드나 마녀의 이동 및 공격을 막을 수 없습니다.
- 게이트 사용 행동 **1회당 1칸을 이동한 것으로 취급합니다**.
- 필드 맵 가장자리에 게이트 말을 설치한 경우, 맵의 순환 구조에 따라 맵의 반대쪽도 게이트 칸으로 취급합니다.
- 『크로스 페이트』확장을 2개 이상 보유한 등의 이유로 두 명 이상의 플레이어가 크로이를 플레이 하는 경우, 게이트 말 설치 상한 수치는 플레이어마다 따로 적용됩니다(다른 내용물 등을 사용하여 게이트 말의 원래 소유 플레이어가 누구인지 확실히 알 수 있도록 하는 것을 추천합니다).
- 게이트 사용 시, 게이트 말의 원래 소유 플레이어가 누구인지와는 상관없이 이동하려는 게이트 칸을 지정할 수 있습니다. 예시: 플레이어 A가 설치한 게이트 말로 인한 게이트 칸에서 플레이어 B가 설치한 게이트 말로 인한 게이트 칸으로 이동할 수 있습니다.

협력 모드

6. 협력 모드

협력 모드는 플레이어끼리 협력하여 클래드의 완전 격파를 노리는 모드입니다. 게임 종료 시 승점 계산과 및 우승자 결정은 진행하지 않습니다. 이 모드에서는 다른 플레이어에게 자신의 다음 행동이나 손패 등의 정보를 공유하고 토론할 수 있습니다. 또한 일반 모드와 일부 규칙에서 차이점이 있습니다.

6-1. 승리 조건과 패배 조건

승리 조건: 클래드의 체력을 0으로 만든다

마석 저장소에 남아 있는 마석의 양으로 클래드의 체력을 표시합니다. 난이도에 따라 시작 수치는 변경됩니다.

패배 조건: 다음 조건 중 한 가지에 해당한다

- 한 플레이어의 부상 횟수가 게이지가 부상 가능 횟수를 넘어선다(난이도에 따른 수치는 아래 표 참조).
- 클래드의 체력이 남아 있는 상태로 7라운드가 경과한다.

6-2. 준비: 난이도 선택

쉬움, 보통, 전문가, 인페르노 중에서 게임 난이도를 선택합니다. 각 난이도별 클래드의 체력, 시작 ATK 수치는 다음과 같습니다.

난이도	플레이 인원수에 따른 클래드 체력 (마석 저장소의 시작 마석량)			시작 ATK 수치	부상 가능 횟수
	4인	3인	2인		
쉬움	105	88	70	2	2
보통	125	104	82	3	1
전문가	140	115	90	3	1
인페르노	150	123	95	4	1

6-3. 준비: 공용 풀

● 일반 모드와 차이점

- 마석 저장소의 시작 마석량
- 클래드 덱 준비
- 협력 모드용 타일 배치

공용 풀 준비는 다음의 순서를 따릅니다.

- 선택한 난이도와 플레이어 인원수의 조합에 따라, 지정된 양의 마석을 마석 저장소에 놓습니다. 「마석의 양」은 VP 수치를 의미합니다. 따라서 빨강 마석은 5점으로 계산합니다.
- 오른쪽 그림처럼 시퀀스 보드 위에 협력 모드용 타일 2장을 배치합니다. 마름모 모양의 슬롯 타일에는 선택한 난이도와 플레이어 인원수의 조합에 따른 시작 ATK 수치의 위치에 게이지 마커를 놓습니다(이 타일을 일반 모드의 VOLTAGE 게이지 대신 사용합니다).
- VOLTAGE1 과 2의 클래드 카드 9장을 잘 섞어서 클래드 덱 배치 구역에 놓습니다. 즉, 클래드 덱은 VOLTAGE2 상태로 시작합니다.
※ 일반 규칙과 마찬가지로 게임 도중 클래드 덱에서 카드가 없어진다면, 재구성 순서에 따라 ATK 수치가 1증가하고, VOLTAGE3의 카드가 추가됩니다.



- ④ 일반 규칙과 동일하게, 필드 보드의 중앙 칸에 선택한 클래드에 해당하는 클래드 말을 놓습니다.

6-3. 준비: 각 플레이어 필드

● 일반 모드와 차이점

- 미션 선택 방법
- 캐릭터 칩 받아오기

- 각 캐릭터는 캐릭터를 선택하고 그에 해당하는 캐릭터 말, 보드, 덱, 게이지 마커, 캐릭터 칩을 받아옵니다.
- 협력 모드에서 사용하는 미션 카드 11장(아래 표 참조)에서 플레이어 인원수의 2배에 해당하는 장수를 무작위로 선택합니다 선택된 미션 카드를 테이블 중앙에 늘어 놓습니다. 그 뒤, 각 플레이어에게 2장씩 배분합니다. **모든 플레이어의 상의를 거쳐 어떤 플레이어가 어떤 미션 카드를 가져갈지 결정합니다.**

협력 모드에서 사용하는 카드

디스트로이어	뉴클리어	전광석화
하드 펀처	철벽	트레저 헌터
머신건	패리	회수가
어썰트	질풍신뢰	

협력 모드에서 사용하지 않는 카드

위저드	오버드라이브	서바이버
황홀	바이털리티	
인내	난공불락	

- 일반 모드와 동일하게 플레이어 차례 순서를 결정하고, 말 준비, 확장 스킬 카드 선택, 대기 슬롯에 차례 카드 배치를 진행합니다.

협력 모드

6-5. 게임의 흐름

● 일반 모드와 차이점

- 차례 슬롯 사전 결정 추가
- 드래프트 단계 처리 내용 변경
- 미션 달성 시 처리
- 스킬 카드『가드』특별 규칙 추가
- 부상 처리 내용 변경

6-5-1. 「차례 슬롯 사전 결정」추가

「차례 슬롯 사전 결정」은 뽑기 단계에 발생합니다.

협력 모드에서 플레이어는 차례 슬롯을 선택할 수 없습니다. 어떤 플레이어가 어떤 차례 슬롯을 차지하게 될지는 다음 규칙에 따라 결정됩니다. **결정된 슬롯에는 해당 캐릭터의 캐릭터 칩을 놓습니다.**

캐릭터 칩 배치는 각자 진행할 수도 있지만, 한 플레이어가 대표로 모든 플레이어의 캐릭터 칩을 배치하여도 좋습니다.

차례 슬롯 결정 규칙

- 각 플레이어는 소지 마석량(VP)이 적은 순서대로, 숫자가 낮은 차례 슬롯을 할당받습니다.
- 소지 마석량이 동일하다면 현재 대기 슬롯의 번호가 작은(이전 라운드에서 차례 순서가 느렸던) 플레이어가 우선 할당됩니다.
- 차례 슬롯은 왼쪽부터 할당됩니다.
(반드시 마석량이 가장 적은 플레이어가 1st, 두 번째로 적은 플레이어가 2nd, 세 번째로 적은 플레이어가 3rd, 네 번째로 적은 플레이어가 4th 차례 슬롯을 할당받습니다)

차례 슬롯 사전 결정 예시



6-5-2. 드래프트 단계 처리 내용 변경

협력 모드의 드래프트 단계에서는 차례 카드를 손패에 추가한 후, **자신의 캐릭터 칩이 놓여 있던 차례 슬롯을 선택**하여 손패에서 카드를 내려 놓고, 해당 차례 슬롯에 따른 효과를 얻습니다. 그 뒤, 캐릭터 칩을 자신의 앞으로 가져옵니다.

또한 일반 규칙에서는 「1st 대기 슬롯에 차례 카드가 놓여 있던 플레이어가 4th 차례 슬롯을 선택」하는 것이 불가능하지만, 협력 모드 규칙에서는 이것이 가능합니다.

모든 플레이어가 이 단계를 동시에 진행합니다. 플레이어끼리 정보 공유 및 토론을 하면서 계획을 짜는 것이 좋습니다.

6-5-3. 미션 달성 시 처리

미션을 달성하면 즉시 마석 저장소에서 마석을 획득합니다.

6-5-4. 스킬 카드『가드』특별 규칙 추가

대응 행동을 할 때, 활성 플레이어가 아닌 플레이어가 손패에 스킬 카드『가드』를 들고 있다면 이것을 활성 플레이어에게 사용해 줄 수 있습니다.

이 방법을 통하여 활성 플레이어 1명에 대해 여러 장의『가드』카드를 사용할 수 있습니다.

※ 활성 플레이어란 클래드에게 받은 공격에 대해 대응 행동을 할 수 있는 권리를 지닌 플레이어를 의미합니다.

※ 본 규칙은『가드』라는 이름의 스킬 카드에만 적용합니다. 다른 스킬 카드 혹은 CP 행동에는 적용하지 않습니다.

※ 차례 슬롯의 순서대로 대응 행동을 하는 일반 규칙과 달리, 활성 플레이어에 대한『가드』사용은 원하는 순서대로 처리할 수 있습니다.

6-5-5. 부상 처리

협력 모드에서는 클래드 공격 처리에 의해 플레이어가 1 이상의 피해를 받으면 다음의 처리를 진행합니다.

① 부상 횟수 게이지를 1 증가시킵니다.

② 받은 피해 수치와 동일한 VP만큼의 마석을 **마석 저장소**에 놓습니다. 소지하고 있는 마석이 부족하다면, 놓을 수 있을 만큼 놓습니다.

③ 자신의 마녀 말을 필드에서 제거하여 자신의 차례 카드 위에 놓습니다.

④ 협력 모드용 타일의 **클래드의 ATK 수치를 +1** 시킵니다.

※ 협력 모드에서는 클래드의 ATK 수치와 클래드 카드의 VOLTAGE 수치는 관련이 없습니다. 예: ATK 수치가 4가 되었다고 하여도 VOLTAGE3 카드가 클래드 덱에 추가되지는 않습니다.



Croy 크로이

큰 웃음소리와 함께 돌연 전장에 모습을 드러낸, 자신을 「최대의 개인(세력)이며 최강의 마녀」라 칭하는 수수께끼의 소녀. 목걸이와 팔찌에서 게이트를 출력하여 게이트를 사용한 이동 및 공격을 한다. 항상 오만하지만 자기 능력의 상세한 내용과 출처에 대한 기억이 결여되어 있다. 그저 「강력한 힘」을 행사할 수 있다면 그것으로 충분하다고 생각한다.

연령 16세
신장 149cm
취미 독서
특기 도발
불호 섬세함이 요구되는 것

고유 능력 「게이트」와 관련된 공격과 이동이 특징인 마녀입니다. 「게이트」로 낮은 이동력을 보충하고, 독특한 히트 앤드 어웨이 전법을 사용할 수 있습니다. 초반에는 「게이트」를 설치하는 것에 집중하고, 준비가 끝났다면 「나의 힘을 깨달아라!」「게이트 크래시」 등의 강력한 기술을 노립시다. 「게이트」는 다른 플레이어도 사용할 수 있으므로, 협력 모드에서는 아군의 움직임도 고려하여 설치하는 것이 좋습니다.

■ 기본 행동 실행 횟수

	1칸 이동		MP +1		피해 1 감소
	1 회		3 회		1 회

플레이 난이도 : ★★

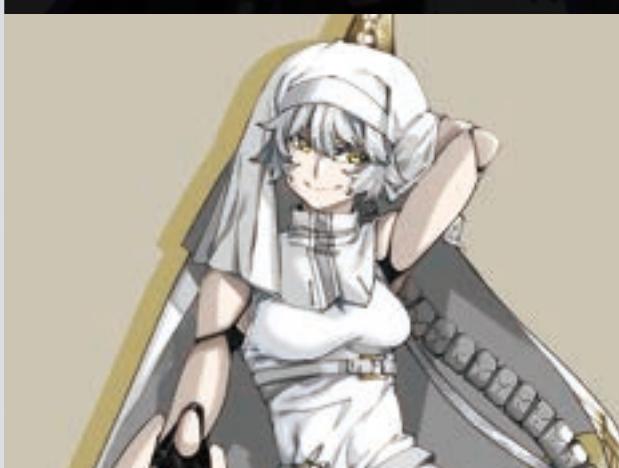
공격력 : ★★

방어력 : ★

■ 고유 CP 행동

디플로이 게이트

게이트 해방 타일 1개를 제거한다. 당신이 있는 칸의 한 변을 선택하여 게이트 말 1개를 놓는다.



Lov 러브

「엔클라티아를 유지하라」, 「마녀의 좋은 이웃이 되어라」를 기본 원칙으로 행동하는 안드로이드. 지하 시설 관리자인 러브는 자신을 기판에 접속시켜 도시 인프라를 제어할 수 있다. 도시의 존속을 위협하는 존재가 출현할 때의 최종방위선으로 사용 할 수 있도록, 스스로도 고출력의 충화기를 사용하여 응전하는 전투 기능을 갖추고 있다.

연령 ???세
신장 175cm
취미 없음
특기 웃는 얼굴
불호 다른 사람을 웃게 만드는 것

마녀에게는 없는, 다채로운 스킬을 보유한 밸런스 잡힌 캐릭터입니다. 중거리 사격이 특기인 동시에 다른 마녀와 인접하는 것으로 화력을 보충할 수 있습니다. 다재다능하다는 것은 오히려 특출난 것이 없다는 뜻이 되기도 하기 때문에, 후반의 공격 방법을 고려하여 덱 구성은 해야 합니다. 협력 모드에서는 직접 공격부터 후방 지원까지 다양한 역할을 할 수 있습니다.

■ 기본 행동 실행 횟수

	1칸 이동		MP +1		피해 1 감소
	2 회		2 회		2 회

플레이 난이도 : ★★★

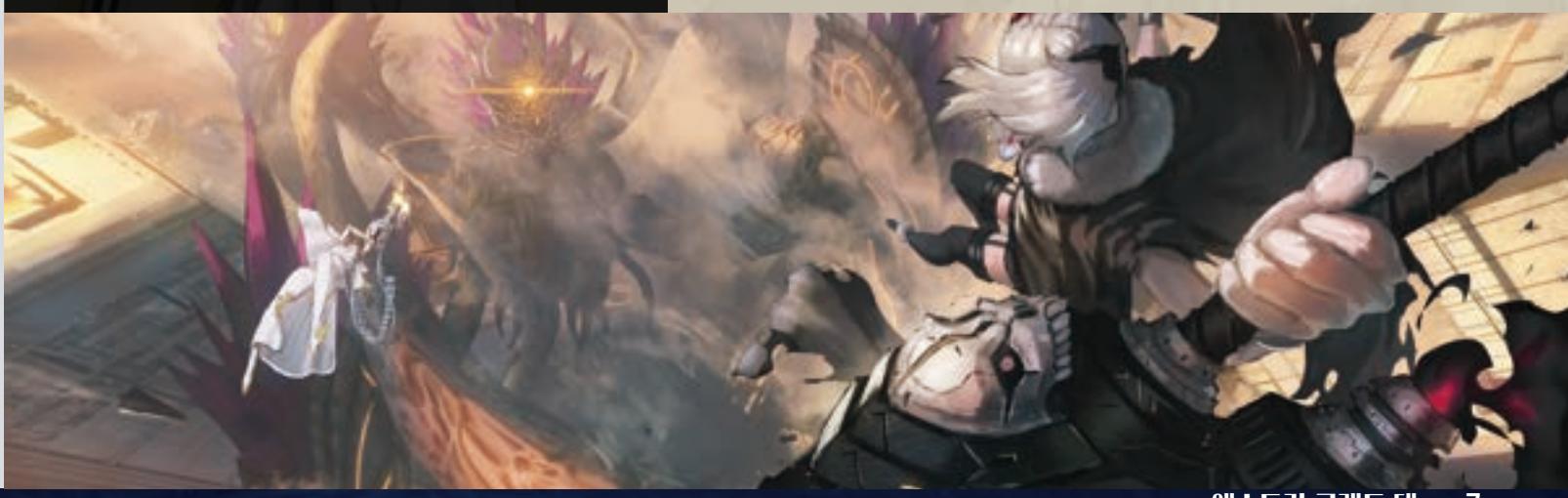
공격력 : ★

방어력 : ★★

■ 고유 CP 행동

인핸스먼트

[영속 효과] 당신이 「공격」 혹은 「공격마법」 카드를 사용할 때, 당신이 다른 마녀가 있는 칸과 상하좌우로 인접한 칸에 있는 경우, 해당 카드의 ATK 수치 +1.





전략 시뮬레이션 「핵 클래드 엑스트라 클래드 데크」

규칙 설명서

스토리 STORY

도시 외벽으로부터 약 20km 떨어진 지점에 출현한 클래드는, 흙먼지를 일으키며 침공을 시작했다.

과거에는 도시 엔클라티아에 결계가 존재하였으나, 「재앙」이라고 불린 최대급 클래드의 습격으로 파괴되었다.

전승에 의하면, 그 습격이 있던 것은 오늘처럼 「월식」의 핵 이었다고 한다.

1. 본제품에 대하여

본제품은 「핵 클래드」의 협력 모드에 특화된 확장 세트입니다.

능력이 해방된 클래드는 일반 공격에 더하여, 필증 특수 공격을 가해옵니다. 플레이어 팀은 레이드 카드의 조건을 달성하여 해당 공격으로 피해를 받는 미래를 회피할 수 있습니다. 공격 회피에 성공했다면 클래드에게 강력한 반격을 기할 좋은 기회를 얻을 수 있습니다.

게임 중 언제든, 다른 플레이어와 상의할 수 있습니다. 플레이어 모두가 한 팀으로 단결해 불길한 미래를 회피하고, 클래드를 토벌합시다!

※ 기본 규칙은 「핵 클래드: 크로스 페이트」에 수록된 협력 모드 규칙을 따릅니다. 일부 다른 부분이 있습니다.

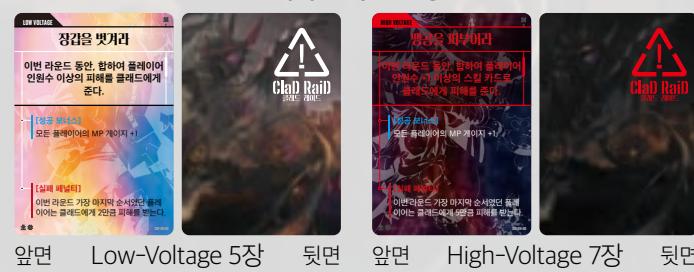
※ 수록된 두 클래드 덱은 일반 규칙(대전 모드)에서도 사용할 수 있습니다.

2. 내용물 목록

클래드 카드 24장



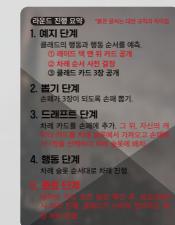
레이드 카드 12장



캐릭터 카드 7장



요약 카드 4장



※ 「핵 클래드: 크로스 페이트」에 동봉된 캐릭터 칩으로 대용 가능

게임 준비

3. 준비

3-1. 준비: 난이도 선택

쉬움, 보통, 전문가, 인페르노 중에서 게임 난이도를 선택합니다. 각 난이도별 클래드의 체력, 시작 ATK 수치, Low-Voltage 레이드 카드 장수는 다음과 같습니다.

난이도	플레이 인원수에 따른 클래드 체력 (마석 저장소의 시작 마석량)			Low Voltage 장수	시작 ATK 수치
	4인	3인	2인		
쉬움	100	80	64	4	2
보통	120	98	76	3	3
전문가	136	110	84	3	3
인페르노	150	120	90	2	4

3-2. 준비: 공용 풀

- 일반 모드와 차이점
 - 마석 저장소의 시작 마석량과 시작 ATK 수치
 - 클래드 덱 준비
 - 레이드 덱 준비

공용 풀 준비는 다음의 순서를 따릅니다.

① 클래드 체력과 ATK 수치 준비

선택한 난이도와 인원수의 조합에 따라, 지정된 양의 마석을 마석 저 장소에 놓고 시작 ATK 수치의 위치에 게이지 마커를 놓습니다.

게임 중에 클래드의 ATK 수치가 4를 넘는 경우, 이 게임에서 사용하지 않는 마석(즉, 마석 저장고에 있지 않은 마석) 등을 사용하여 5 이상의 수치를 나타내 주시기 바랍니다.



② 클래드 덱 준비

- 월 형태용 덱이나 셀 형태용 덱 중 하나를 선택합니다. 그 뒤, 해당 클래드 카드 12장을 가져옵니다. 선택하지 않은 덱의 클래드 카드는 게임 박스에 돌려 놓습니다. 이번 게임에서는 사용하지 않습니다.
- VOLTAGE1과 2의 클래드 카드 9장을 잘 섞어서 클래드 덱 배치 구역에 놓습니다. 즉, 클래드 덱은 VOLTAGE2 상태로 시작합니다.

일반 규칙과 마찬가지로 클래드 덱에서 카드가 없어진다면, 재구성 순서에 따라 ATK 수치가 1증가하고, VOLTAGE3의 클래드 카드가 클래드 덱에 추가됩니다.

③ 레이드 덱 준비

- High-Voltage 레이드 카드 7장을 뒷면으로 잘 섞습니다.
- Low-Voltage 레이드 카드 5장을 뒷면으로 잘 섞은 뒤, 선택한 난이도에 대응하는 장수만큼 뒷면으로 뽑습니다. 남은 카드는 확인하지 않은 채 게임 박스에 돌려 놓습니다.
- 두 더미(High-Voltage와 Low-Voltage)를 Low-Voltage 카드 더미 가 위에 오도록 한 더미로 쌓아 둡니다. 이것이 레이드 덱입니다.

쉬움 난이도를 선택한 경우의 레이드 덱



④ 클래드 말 준비

일반 규칙과 동일하게, 필드 보드의 중앙 칸에 선택한 클래드에 해당하는 클래드 말을 놓습니다.

3-3 준비: 각 플레이어 필드

- 일반 모드와 차이점
 - 미션 선택 방법
 - 캐릭터 카드 받아오기

각 플레이어 필드 준비는 다음의 순서를 따릅니다.

① 캐릭터 선택과 컴포넌트 받아오기

각 캐릭터는 캐릭터를 선택하고 해당하는 캐릭터 말, 보드, 덱, 게이지 마커, 캐릭터 카드를 받아옵니다.

② 미션 배분

협력 모드에서 사용하는 미션 카드 11장(다음 쪽에 수록된 표 참조)에서 플레이어 인원수의 2배에 해당하는 장수를 무작위로 선택하여 테이블 중앙에 놓습니다. 그 뒤, 각 플레이어에게 2장씩 배분합니다. 모든 플레이어의 상의를 거쳐 어떤 플레이어가 어떤 미션 카드를 가져갈지 결정합니다.

게임의 흐름

협력 모드에서 사용하는 카드

디스트로이어	뉴클리어	전광석화
하드 펀처	철벽	트레저 헌터
머신건	패리	회수가
어썰트	질풍신뢰	

협력 모드에서 사용하지 않는 카드

위저드	인내	난공불락
황홀	오버드라이브	서바이버

③ 덱과 차례 준비

일반 모드와 동일하게 플레이어 차례를 결정하고, 말 준비, 확장 카드 선택, 대기 슬롯에 카드 배치를 진행합니다.

4. 단계 진행

아래 그림대로 단계를 진행합니다. 대전 모드와 단계 진행이 다른 부분은 붉은 글씨로 적혀 있습니다.

1. 예지 단계

클래드의 행동과 행동 순서를 예측

- ① 레이드 덱 맨 위 카드 공개
- ② 차례 순서 사전 결정
- ③ 클래드 카드 3장 공개

2. 뽑기 단계

순패가 3장이 되도록 순패 뽑기

3. 드래프트 단계

차례 카드를 순패에 추가. 그 뒤, 자신의 캐릭터 카드를 차례 슬롯에서 가져오고 순패에서 1장을 선택하여 차례 슬롯에 배치

4. 행동 단계

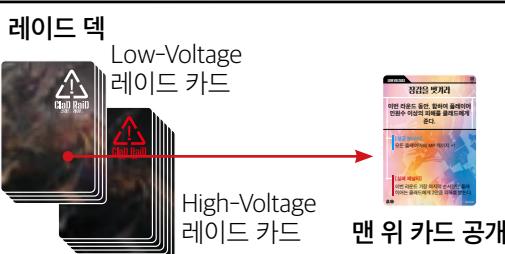
차례 슬롯 순서대로 차례 진행

5. 종료 단계

레이드 카드 조건 달성을 확인 후, 성공/실패 시 처리 진행. 클래드가 쓰러져 있더라도 해당 처리 진행

4-1. 레이드 덱 맨 위 카드 공개

예지 단계 시작 시, 레이드 덱 맨 위 카드를 공개하고 해당 카드의 내용을 모든 플레이어가 공유합니다.



4-2. 차례 순서 사전 결정

협력 모드에서는 다음의 규칙에 따라 각 라운드의 플레이어 차례 순서가 자동으로 결정됩니다. 차례 슬롯에는 해당 캐릭터의 캐릭터 카드가 놓입니다.

캐릭터 카드 배치는 각자 진행할 수도 있지만, 한 플레이어가 대표로 모든 플레이어의 캐릭터 카드를 배치하여도 좋습니다.

차례 슬롯 결정 규칙

- 각 플레이어는 소지 마석량(VP)이 적은 순서대로, 숫자가 낮은 차례 슬롯을 할당받습니다. 대응하는 슬롯에 해당 플레이어의 캐릭터 카드를 놓습니다.
- 소지 마석량이 동일하다면 현재 대기 슬롯의 번호가 작은(이전 라운드에서 차례 순서가 느렸던) 플레이어가 우선 할당됩니다.
- 차례 슬롯은 왼쪽부터 할당됩니다.
(반드시 마석량이 가장 적은 플레이어가 1st, 두 번째로 적은 플레이어가 2nd, 세 번째로 적은 플레이어가 3rd, 네 번째로 적은 플레이어가 4th 차례 슬롯을 할당받습니다)

차례 슬롯 사전 결정 예시



4-3. 드래프트 단계 처리

협력 모드의 드래프트 단계에서는 차례 카드를 순패에 추가한 후, 자신의 캐릭터 카드가 놓여 있던 차례 슬롯을 선택하여 순패에서 카드를 내려 놓고, 해당 차례 슬롯에 따른 효과를 얻습니다. 그 뒤, 캐릭터 카드는 자신의 앞으로 가져옵니다.

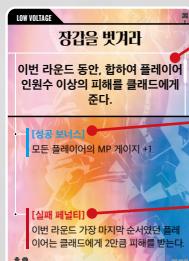
또한 일반 규칙에서는 「1st 대기 슬롯에 차례 카드가 놓여 있던 플레이어가 4th 차례 슬롯을 선택」하는 것이 불가능하지만, 협력 모드 규칙에서는 이것이 가능합니다.

모든 플레이어가 이 단계를 동시에 진행합니다. 플레이어끼리 정보 공유 및 토론을 하면서 계획을 짜는 것이 좋습니다.

4-4. 종료 단계

라운드 종료 시, 이번 라운드에 공개된 레이드 카드 조건 달성 여부를 확인합니다. 성공했다면 「성공 보너스」의 내용을, 실패했다면 「실패 페널티」의 내용을 처리합니다.

실패 페널티에 따라 플레이어가 받게 될 피해에 대해서 **대응 행동이 가능합니다**. 단, 자신의 이동 혹은 클래드의 공격 범위 조정으로 인해 피해 자체를 회피하는 것은 불가능합니다.



달성 조건: 라운드 종료 시, 해당 조건 달성 여부를 확인합니다.

성공 보너스: 조건 달성이 성공한 경우, 이곳에 적힌 내용을 처리합니다.

실패 페널티: 조건 달성이 실패한 경우, 이곳에 적힌 내용을 처리합니다.

4-5. 클래드 토벌 시 처리

라운드 진행 중에 마석 저장소의 마석이 다 떨어진 경우, 그 즉시 종료 단계로 이행합니다. 그 뒤 레이드 카드 처리 시, 실패 페널티로 인해 피해를 받는 것 자체로는 게임의 결과에 영향을 주지 않습니다. 하지만 이로 인해 모든 플레이어의 부상 횟수 게이지의 합계치가 플레이어 인원수 +1 이상이 되었다면, 패배 조건을 달성하여 플레이어 팀은 패배합니다.

5. 기타 게임 중 처리

- 일반 모드와 차이점
 - 미션 카드 달성 시 처리
 - 부상 처리 내용 변경
 - 스킬 카드『가드』특별 규칙

5-1. 미션 카드 달성 시 처리

미션을 달성하면 즉시 마석 저장소에서 마석을 획득합니다.

5-2. 스킬 카드『가드』특별 규칙

대응 행동을 할 때, 활성 플레이어가 아닌 플레이어가 손패에 스킬 카드『가드』를 들고 있다면 이것을 활성 플레이어에게 사용해 줄 수 있습니다(활성 플레이어란 클래드에게 받은 공격에 대해 대응 행동을 할 수 있는 권리를 지닌 플레이어를 의미합니다).

본 규칙은『가드』라는 이름의 스킬 카드에만 적용합니다. 다른 스킬 카드 혹은 CP 행동에는 적용하지 않습니다.

5-3. 부상 처리 내용 변경

협력 모드에서는 클래드 공격 처리에 의해 플레이어가 1 이상의 피해를 받으면 다음의 처리를 진행합니다.

- ① 부상 횟수 게이지를 1 증가시킵니다.
- ② 받은 피해 수치와 동일한 VP만큼의 마석을 **마석 저장소**에 놓습니다. 소지하고 있는 마석이 부족하다면, 놓을 수 있을 만큼 놓습니다.
- ③ 자신의 마녀 말을 필드 보드에서 제거하여 자신의 차례 카드 위에 놓습니다.
- ④ **클래드의 ATK 수치를 +1** 시킵니다(이 게임에서 사용하지 않는 마석을 놓는 것으로 표시합니다).

크로스페이트 클래드 카드

일반 클래드 카드 12장



엑스트라 클래드 덱 클래드 카드

웜 형태용 12장



셀 형태용 12장



CROSSFASTE

전략 시뮬레이션 「핵 클래드 크로스 페이트」

프로듀스·게임 디자인 かく
마녀 디자인 ヨシマロ
클래드 디자인 龍渕はく
키 비주얼 トキキ
시나리오·캐릭터 설정 鳴海恵
세계관 감수 伊瀬村
클래드 말 설계 たきざわまさかず
게임 밸런스 조정 협력 ZUME エヌ氏 春坂 クオリア
제작 遊陽ゲームズ

EXTRA CLAD DECKS

전략 시뮬레이션 「핵 클래드 엑스트라 클래드 덱」

게임 디자인 かく
아트워크 협력 SAURA
게임 밸런스 조정 협력 くま 伊瀬村 SAURA
제작 遊陽ゲームズ

한국어판

총괄: 엠티에스게임즈
번역: 홍석철(익퓨)
검수: 진승기, 팀 지음
편집: 팀 지음

인원	1-4명
시간	90-120분
연령	만 14세 이상

Susabi Games **MONDAY to SUNDAY GAMES**