

# 해크클래드 한글 가이드

1~4인 추천 3~4인 가능

'클래드'라는 이름의 몬스터들이 인류에게 재앙을 가져왔습니다. 그러나 그들은 또한 '마법석'이라는 귀중한 자원을 가지고 있습니다. 그들을 상대할 수 있는 유일한 인물은 미래 예지의 힘을 가진 마녀들로, 가장 유명해지기 위해 경쟁합니다. 플레이어들은 이러한 마녀들을 조종하여 미션을 완수하고 클래드로부터 가장 많은 마법석을 획득해야 합니다.

## 순서 보드

왼쪽 위 구석에 클래드 덱 아래에는 클래드 전압 및 ATK 값 게이지가 있습니다. 클래드 덱 오른쪽에는 현재 라운드 내에서 플레이어 차례 사이에 순서대로 실행될 클래드 카드를 위한 세 개의 클래드 슬롯이 있습니다. 아래에는 1번부터 4번까지 번호가 매겨진 차례 슬롯이 있습니다. 플레이어의 스킬 카드(차례 카드)가 각 라운드마다 어디에 위치하느냐에 따라 해당 순서대로 턴을 진행합니다. 각 슬롯 아래에는 해당 슬롯을 선택할 때 얻는 다른 효과도 표시되어 있습니다. 마지막으로 보드 아래에는 대기 슬롯도 1번부터 4번까지 번호가 매겨져 있습니다. 플레이어는 행동을 마친 후에 차례 카드를 해당 슬롯에 슬라이드하여 다음 드래프트 단계 중의 턴 순서를 결정합니다.

## 캐릭터 보드

왼쪽 위 모서리에는 마법석 (VP) 저장 공간이 있습니다. 아래에는 상처, MP 및 CP(충전된 파워) 게이지가 있습니다. CP 작업은 캐릭터의 고유 작업을 강조하여 각 CP 트랙 아래에 나열되어 있습니다. CP 작업 아래에는 캐릭터마다 다르지만 한 라운드 내에서 반복 가능한 기본 작업이 있습니다. 왼쪽 하단 구석에는 맛의 글귀가 있습니다. 플레이어의 덱과 확장된 스킬 덱은 보드 오른쪽에 표시된 위치에 뒤집어 놓여집니다. 버림 카드는 보드 오른쪽 옆의 덱 옆에 놓입니다.

## 지도 보드

지도는 격자 공간으로 구성되어 있으며 A-D로 표시된 네 개의 진입 포인트가 있습니다. 플레이어는 게임을 시작하고 상처 후 다시 진입하는 데 사용해야 합니다.

## 스킬 카드

왼쪽 위 모서리에는 스킬의 범위와 ATK 값이 표시되어 있습니다. 당신의 마녀의 위치를 나타내

는 핀은 만약 클래드가 빨간 공간 내에 있다면 해당 스킬을 사용할 수 있음을 나타냅니다. 클래드는 ATK 값에 따라 피해를 입고 플레이어는 동일한 수의 마법석을 얻습니다. 이 카드의 이 부분은 기본 스킬에는 어둡게 표시되고 확장 스킬에는 밝게 표시됩니다. 추가로, 확장 스킬에는 카드 하단 중앙에 지시자가 있습니다. ATK 값 아래에는 공격 마법, 보조 마법 및 반응 마법 스킬을 위한 MP 값이 있습니다. 스킬을 사용하려면 MP 게이지를 표시된 양만큼 줄여야 합니다. 오른쪽에는 카드의 이름, 스킬 유형 및 엔드게임 점수로 얻을 수 있는 VP 값이 있습니다. 스킬 효과가 아래에 나열되어 있으며 맛의 글귀가 있습니다. 스킬은 사용 조건을 효과 텍스트에서 추가로 나열할 수 있습니다.

## 작업 및 스킬 유형

여섯 가지 작업 및 스킬 유형 및 그들의 기호는 다음과 같습니다.

- 공격 (attack) [빨간 색 맞추기]
- 공격 마법 (magic attack) [빨간색 맞추기 원]
- 보조 (support) [녹색 손]
- 보조 마법 (magic support) [녹색 손 원]
- 반응 (react) [노란색 반환]
- 반응 마법 (magic react) [노란색 반환 원]

## 클래드 카드

왼쪽 위 모서리에는 전압 값이 있습니다. 시퀀스 보드의 전압 게이지가 증가함에 따라 해당 카드가 클래드 덱에 추가됩니다. 오른쪽에는 카드의 이름이 있습니다. 전문가 모드에서 플레이할 때 교체될 카드가 오른쪽 위 모서리에 표시됩니다. 해당 카드를 게임에서 제거하고 대신 전문가 모드 카드를 사용합니다. 카드의 중앙에는 영향 범위가 표시됩니다. 맵의 해당 빨간색 사각형 내에 있는 모든 마녀가 대상이 됩니다. 왼쪽에서 오른쪽으로 처리되는 동작 아이콘이 아래에 나열됩니다.

## 미션 카드

카드의 앞면에는 미완료된 미션을 나타내는 "미션 카드"가 왼쪽 위 모서리에 있습니다. 맨 위에 미션의 제목이 있으며, 아래에 성공 조건이 나와 있습니다. 오른쪽 아래 모서리에는 완료될 때

끝낼 때 얻을 VP 값이 있습니다. 미션을 완료하려면 카드를 뒤집어 "미션 완료!" 쪽으로 뒤집습니다. 이 쪽의 VP 값과 미션의 제목이 카드에 반복됩니다.

## 마법석 (VP)

보라색 돌은 1 VP의 가치를 가지며, 빨간색 돌은 5 VP의 가치를 가집니다. VP 총액이 변하지 않는 한 언제든지 교환할 수 있습니다. 공급이 바닥난 경우 다른 유형의 토큰으로 대체할 수 있습니다.

## 게이지 표시기

캐릭터 보드와 시퀀스 보드의 게이지에 사용되는 빨간색 큐브입니다.

## 셋업

시퀀스 보드와 지도를 테이블 중앙에 나란히 놓습니다.

전압을 1로 설정하고, 전압 1의 클래드 카드를 섞어 시퀀스 보드에 뒷면이 위를 향하도록 놓아 클래드 덱을 형성합니다. 남은 클래드 카드는 전압별로 분류하고 시퀀스 보드 근처에 스택으로 놓습니다.

매직 스톤을 모든 플레이어가 접근할 수 있는 테이블 영역에 놓아 공급을 형성합니다.

각 플레이어는 캐릭터를 선택하고, 플레이어 보드, 스탠디, 그리고 기본과 확장 유형으로 나뉘어진 스킬 카드를 가져옵니다. 여러 플레이어가 게임을 여러 복사본으로 가지고 있는 경우 동일한 캐릭터를 선택할 수 있지만, 각 스탠디마다 구별하기 위해 추가 마커를 사용해야 합니다. 첫 번째 게임에서는 Amelia는 보다 기술적인 플레이 스타일 때문에 권장하지 않습니다.

각 플레이어는 게이지 마커 3개를 가져와 자신의 캐릭터 보드의 0 슬롯에 놓습니다.

첫 번째 플레이어를 무작위로 결정합니다. 첫 번째 플레이어부터 시계 방향으로 진행하여 각 플레이어는 입구 지점 A-D에 스탠디를 놓습니다. 예를 들어, 3인용 게임의 경우 A-C 지점에 캐릭터가 배치되지만 D 지점은 비어 있습니다.

클래드 스탠디를 지도의 중앙 칸에 놓아 보드의 위쪽(하늘 쪽)을 향하도록 합니다.

임의로 10장의 미션 카드를 선택합니다. 첫 번째 플레이어부터 시계 방향으로 진행하여 각 플레이어는 미션을 선택합니다. 그 후 마지막 플레이어부터 반시계 방향으로 진행하여 각 플레이어

는 추가로 한 장의 미션을 선택합니다. 나머지 모든 미션 카드는 상자로 돌려놓습니다. 플레이어는 자신의 두 미션을 캐릭터 보드 옆에 공개하여 놓습니다. 첫 번째 게임에서는 플레이어들이 두 미션을 무작위로 받거나 아래 목록에서 캐릭터에 권장되는 미션을 선택할 수 있습니다:

Rosette: Destroyer와 Assault

Flare: 철벽과 Survivor

Luna: Wizard와 Hard puncher

Mia: 질풍신뢰와 회수자

각 플레이어는 비밀스럽게 하나의 확장 스킬을 선택하여 기본 스킬과 결합하여 아홉 장의 시작 덱을 만듭니다. 그들은 자신의 덱과 남은 확장 스킬을 각각 캐릭터 보드의 덱 및 확장 덱 영역에 놓습니다.

첫 번째 플레이어부터 시계 방향으로 시작하여 각 플레이어는 자신의 덱의 맨 위 카드를 뒷면 위를 향하도록 1번부터 4번까지의 대기 슬롯에 놓습니다.

## 게임 단계

게임의 각 라운드는 시퀀스 보드에도 순서대로 표시되어 있는 네 단계로 구성됩니다.

- I. 예지 단계 - 라운드의 클래드 카드가 공개됩니다.
- II. 드로우 단계 - 플레이어들이 손을 보충합니다.
- III. 드래프트 단계 - 턴 순서가 선택됩니다.
- IV. 액션 단계 - 플레이어와 클래드가 번갈아가며 턴을 진행합니다.

## 예지 단계

만약 클래드 덱에 카드가 남아있지 않다면 전압을 1 올리고 해당 전압의 카드를 클래드 버림 더미에 추가합니다. 버림 더미를 섞어 새로운 덱을 만듭니다. 왼쪽에서 오른쪽으로 세 개의 클래드 카드를 클래드 슬롯에 공개합니다.

## 드로우 단계

각 플레이어는 손에 카드가 3장이 될 때까지 드로우합니다.

## 드래프트 단계

1번부터 4번 스탠바이 슬롯까지, 턴 카드에 해당하는 플레이어는 턴 카드를 손으로 가져오고 빈 턴 슬롯을 선택한 후, 손에서 카드를 하나 선택하여 뒷면을 위로 하여 해당 슬롯에 놓습니다. 그런 다음 아래에 나열된 효과를 수행합니다.

## 액션 단계

시퀀스 보드 상의 화살표를 따라서, 왼쪽에서 오른쪽으로, 플레이어와 클래드가 번갈아가며 턴을 진행합니다. 플레이어는 턴을 시작할 때 턴 카드를 아래로 슬라이드하여 스탠바이 슬롯에 놓습니다.

## 플레이어 턴

플레이어는 턴 동안 다음과 같은 세 가지 유형의 액션을 원하는 만큼 순서에 상관 없이 여러 번 실행할 수 있습니다. 그러나 리액션 액션은 클래드 공격에 대한 반응으로만 플레이어 턴 외에 사용할 수 있습니다.

- 공격, 마법 공격, 보조, 마법 보조 스킬 카드 사용 - 조건이 충족되고 지불해야 할 비용이 표시된 경우, 손에서 스킬이나 확장 스킬을 놓아 데미지와 효과를 발휘합니다. 스킬로 클래드에게 데미지를 입히면, 입힌 데미지 양과 같은 양의 매직 스톤을 공급에서 얻습니다. 스킬을 사용한 후 버립니다. 버림 더미를 수정하는 효과는 효과의 비용으로서 버린 카드를 사용할 수 있지만, 효과의 원래 카드는 사용할 수 없습니다.

○ 공격 - 이 스킬을 사용하기 위한 추가 조건으로 클래드는 지정된 범위 내에 있어야 합니다. ATK 값과 동일한 데미지를 입힙니다. 마녀는 대상이 아닙니다.

- 기본 액션 (아래의 동작 아래에 표시된 횟수만큼만 사용 가능) - 플레이어는 손에서 카드를 하나 버리고, 자신의 플레이어 보드에 나열된 다음과 같은 범용 기본 액션 중 하나를 수행합니다. 왼쪽에서 오른쪽으로 동작은 다음과 같습니다:

- CP 액션 - 플레이어는 자신의 플레이어 보드에서 CP 액션 중 하나의 비용과 같은 CP를 지불합니다.

## 클래드 턴

클래드 카드의 액션 아이콘을 왼쪽에서 오른쪽으로 실행합니다. 아래에 행동, 아이콘 및 효과가 나열되어 있습니다:

- 공격 [빨간색 화염 아이콘] - 빨간색으로 표시된 범위 내의 모든 마녀들에 대해 일반 공격을 수행합니다.
- 마스 전진 [빨간색 전진 화살표 아이콘] - 클래드를 표시된 숫자만큼 앞으로 이동시킵니다. 목적지 공간에서 이동 공격을 수행합니다.
- 오른쪽으로 돌기, 왼쪽으로 돌기, 반전 [회색 화살표 아이콘] - 클래드의 방향을 표시된 방향으로 회전합니다.
- 드롭 [VP] - 마법석을 표시된 공간에 놓습니다. 이미 해당 공간에 마녀가 있는 경우, 그들은 즉시 마법석을 획득합니다.

## 클래드 공격

일반 공격과 이동 공격은 클래드의 ATK 값을 기준으로 데미지를 입힙니다. 어떤 효과가 클래드를 이동시키더라도, 이동 공격은 항상 목적지 공간에서 수행됩니다.

공격을 처리하기 전에, 대상 플레이어들은 턴 순서에 따라 리액션 액션을 취할 수 있습니다. 플레이어는 리액션 액션을 진행하거나 공격 범위를 변경하거나 통과할 때까지 계속해서 진행할 수 있습니다. 공격 범위가 변경되면 해당 범위 내의 마녀들을 다시 확인하고 해당 플레이어들로부터 리액션 프로세스를 다시 시작합니다. 리액션 액션으로 인해 클래드가 이동하면, 새 위치에서 원래 공격을 해결하기 전에 이동과 이동 공격을 먼저 해결합니다. 이동 공격의 데미지는 완화되지 않습니다.

플레이어가 공격을 받을 때, 받은 전체 데미지 양과 관계없이 그들은 상처를 1로 증가시킵니다. 그들은 자신의 플레이어 보드에서 받은 데미지 양만큼의 마법석을 지도의 자신의 공간에 놓습니다. 충분한 마법석이 없는 경우, 가능한 만큼 놓습니다. 그런 다음 그들은 자신의 마녀를 턴 카드에 놓습니다.

## 이동

마녀는 자신에 인접한 공간으로만 좌, 우, 위, 아래로 이동할 수 있습니다. 목적지 공간에 있는 마법석은 즉시 획득됩니다. 클래드는 마법석을 획득하지 않으며, 그냥 그 공간에 앉아 있습니다.

다. 마녀는 클래드나 다른 마녀가 있는 공간을 통과하거나 착륙할 수 없습니다. 클래드의 방향은 중요하지만, 마녀의 경우에는 그렇지 않습니다. 지도는 또한 감싸져 있어서 보드의 바깥으로 향한 공격이나 이동이 해당 행 또는 열의 반대쪽 공간으로 계속됩니다.

넵백은 넵백을 실행한 플레이어의 반대 방향으로 클래드를 1칸 이동시킵니다.

## 플레이어의 덱 보충

만약 플레이어의 덱에 카드가 남아있지 않고 그들에게 덱에서 카드를 뽑거나 공개하도록 지시하는 경우, 그들은 1 CP를 얻고 그들의 버림 더미의 카드를 확장 덱에서 한 장의 카드로 비밀리에 교체할 수 있습니다. 그들은 버림 더미를 섞어 새 덱을 만든 다음 행동을 진행합니다.

## 재배치

드래프트 또는 액션 단계 중에 플레이어의 마녀가 턴 카드에 놓이는 경우, 플레이어가 턴을 진행할 때 다른 마녀나 클래드가 포함되지 않은 입구 지점을 먼저 선택하고 마녀를 거기에 놓습니다. 사용 가능한 경우, 빈 지도 공간을 선택합니다. 들어간 공간에 있는 마법석을 즉시 얻습니다.

## 게임 종료 및 점수 계산

게임은 아홉 라운드 후 즉시 종료됩니다 (클래드 덱이 비어 있고 전압 게이지가 3인 경우 아홉 번째 라운드가 시작됩니다). 플레이어는 마법석, 그들의 덱에 있는 아홉 장의 카드 및 완료된 미션에서 얻은 VP를 합산한 후 그들이 받은 상처의 수와 동일한 VP를 뺍니다.

## 솔로 모드

가능한 최고 점수를 목표로 합니다. 다음과 같은 수정 사항을 적용하여 일반 규칙으로 플레이합니다.

- 초기 클래드 덱을 만들기 위해 전압 1과 2 카드를 섞은 후, 마주 보지 않고 세 장을 제외합니다. 남은 여섯 장으로 덱을 구성합니다. 덱을 처음으로 보충할 때, 제외한 카드를 전압 3 카드와 함께 섞어서 마주 보지 않고 세 장을 덱에 추가합니다. 두 번째 보충 시, 남은 세 장을 더합니다. 전문가 모드는 여전히 사용할 수 있습니다.
- 클래드 슬롯을 채울 때, 중간 카드는 뒷면을 위로 하고 두 번째 턴을 시작할 때까지 공개하지

않습니다.

- 차례 카드를 스탠바이 슬롯에 슬라이드할 때, 해당 차례 슬롯에 마커로 마법석을 놓습니다.
- 드래프트 단계에서, 플레이어는 마법석이 있는 차례 슬롯을 선택할 수 없습니다. 모든 슬롯에 마법석이 있는 경우, 드래프트 단계 시작 시 마법석을 제거합니다.

## 태그 매치 (2명 또는 4명 플레이)

2명으로 플레이하는 경우 각 플레이어는 두 명의 캐릭터를 조종합니다. 4명으로 플레이하는 경우 두 팀으로 나누어집니다. 규칙은 동일하지만 게임 종료 시 팀별로 점수를 합산하여 승자를 결정합니다.

## 기본 액션 (왼쪽에서 오른쪽으로)

- 1칸 이동
- MP +1
- 데미지 1 경감

## 턴 슬롯 효과

- 1번째: 카드를 드로우합니다.
- 2번째: MP +1
- 3번째: 카드를 드로우하고, 그 다음 손에 있는 카드를 덱 맨 위에 놓습니다.
- 4번째: 0~1칸 이동

## 범용 CP 액션 (위에서 아래로)

- 1칸 이동 또는 MP +1
- 데미지 2 감소
- 카드를 드로우합니다.



## 미션

Assault - 한 라운드에서 최소 두 개의 공격 또는 공격마법으로 클래드에게 데미지를 줍니다.

Flash - 한 라운드에서 최소 3칸 이동합니다.

Destroyer - 한 라운드에서 최소 7의 데미지를 입힙니다.

Endurance - 4CP에 도달합니다.

Hard puncher - 한 라운드에서 최소 4의 데미지를 입힙니다.

Collector - 한 라운드에서 지도에 놓인 최소 3개의 마법석을 획득합니다.

Machine gun - 라운드에서 최소 3개의 공격 또는 공격마법으로 클래드에게 데미지를 줍니다.

Impregnable - 게임 종료 시, 상처가 0개입니다.

Nuclear - 단일 스킬 카드로 최소 6의 데미지를 입힙니다.

Overdrive - 게임 종료 시, 덱의 카드로 최소 21 VP를 보유합니다.

Parry - 단일 공격으로부터 최소 3의 데미지를 경감합니다.

Rapture - 5 CP에 도달합니다.

Lightning speed - 한 라운드에서 최소 4칸 이동합니다.

Survivor - 게임 종료 시, 상처가 1개 이하입니다.

Invulnerable - 단일 공격으로부터 최소 4의 데미지를 경감합니다.

Treasure hunter - 한 라운드에서 지도에 놓인 최소 4개의 마법석을 획득합니다.

Vitality - 게임 종료 시, 덱의 카드로 최소 19 VP를 보유합니다.

Wizard - 게임 종료 시, 이 미션은 완료됩니다. X는 당신의 MP 게이지 값과 같습니다.

# Amelia

CP 액션 - [지혜] 덱을 버립니다.

## 기본

Arm attack - X는 당신의 버린 덱에 있는 Arm 스킬의 수와 같습니다.

Defrag - 당신의 덱 맨 위 카드를 열어보고, 그 카드를 버리거나 덱 맨 위에 다시 놓을 수 있습니다.

Guard - 현재 공격의 데미지를 2만큼 줄입니다.

Retrieval drone - 이 카드는 Drone입니다. 어떤 공간에서 마법석을 획득합니다.

Move - 1칸 이동합니다.

Shot - 효과 없음.

Generate barrier - 현재 공격의 데미지를 당신의 버린 덱에 있는 Drone 스킬의 수 +1만큼 줄입니다.

Upgrade - 손에 있는 카드를 공개하고, 그 카드를 확장 덱에 넣습니다. 그 카드보다 1 VP 더 가치 있는 확장 스킬을 선택하여 그 스킬을 당신의 버린 덱에 넣습니다.

## 확장

Crossfire - X는 당신의 버린 덱에 있는 확장 스킬 카드의 수와 같습니다.

Fractography - 이 공격을 해결하기 전에, 당신의 덱 맨 위 카드를 버립니다. X는 그 카드의 VP 값과 같습니다.

Attack assist arm - 이 카드는 Arm입니다. [버린 덱에서] 모든 공격과 공격마법 스킬의 ATK+1.

High mobility arm - 이 카드는 Arm입니다. [버린 덱에서] 라운드마다 기본 1칸 이동 액션을 두 번 수행할 수 있습니다.

Amplify magic - MP +2.

Substitution drone - 이 카드는 Drone입니다. 이 스킬은 버린 덱에서도 사용할 수 있습니다. 이

카드를 당신의 텍 맨 위에 놓습니다. 현재 공격의 데미지를 3만큼 줄입니다.

Reboot - 당신의 버린 텍에서 카드를 하나 선택하여 손에 넣습니다.

Sniper drone - 이 카드는 Drone입니다.

## Flare

CP 액션 - [귀족] 이번 라운드의 나머지 동안 모든 데미지를 경감하고 클래드는 움직이거나 넉백되지 않습니다. 방향은 여전히 변경될 수 있습니다.

## 기본

Anchor shot - 이 공격을 해결한 후, 가능하다면 클래드 쪽으로 1칸 이동합니다.

Fortress - 현재 공격의 데미지를 2만큼 줄입니다. 클래드와 인접하다면 더 1만큼 줄입니다.

Guard - 현재 공격의 데미지를 2만큼 줄입니다.

Wedge - 이번 라운드동안 클래드는 움직이거나 넉백되지 않습니다. 방향은 변경될 수 있습니다.

Move - 1칸 이동합니다.

Shot - 효과 없음.

Repair - 당신의 텍 맨 위 카드를 버립니다. 버린 텍에서 react 카드를 하나를 손에 넣습니다.

Squeeze - 이번 라운드에 3번째 또는 4번째 차례 플레이어인 경우, ATK +1입니다.

## 확장

Auto guard - [버린 텍에서] 모든 클래드 공격의 데미지를 1만큼 경감합니다.

Crush edge - 효과 없음.

Desperate - [카드 두 장 버림] 이 공격을 해결한 후, 당신의 턴이 종료됩니다.

Insight - 1칸 이동합니다.

Flux - 당신의 버린 텍에서 react 카드를 하나 선택하여 손에 넣습니다.

Amplify magic - MP +2입니다.

Reflection - 현재 공격의 모든 데미지를 방지합니다. 데미지가 방지되었는지 여부에 관계없이, ATK 값이 현재 클래드 ATK 값과 같은 ATK로 클래드를 공격합니다.

Vortex - 이 카드가 기본 데미지 1 경감. 액션의 비용으로 버려진 경우, 추가로 1만큼 데미지를 경감하고 이번 라운드 동안 클래드는 움직이거나 너백되지 않습니다. 방향은 변경될 수 있습니다.

## Luna

CP 액션 - [세례] MP를 7로 설정합니다.

## 기본

Absorb - 이 공격을 해결한 후, MP +1합니다.

Huginn - 당신의 덱 맨 위 카드를 확인하고 그 카드를 반환하거나 덱 맨 아래에 놓습니다. MP +1합니다.

Guard - 현재 공격의 데미지를 2만큼 줄입니다.

Move - 1칸 이동합니다.

Reject - 이 공격을 해결한 후, 넉백합니다.

Shot - 효과 없음.

Catalysis - MP +1. 이번 라운드에 마법석을 획득한 경우, MP +1합니다.

Storm - 당신의 덱 맨 위 카드를 공개합니다. 공개한 카드가 공격 또는 마법공격인 경우, ATK +1입니다.

## 확장

Explosion - 숫자를 선택합니다. 6이상인 경우, 공격을 해결한 후 넉백합니다.

Teleport - 비어있는 장소로 이동합니다. 이는 1칸만 움직인 것으로 계산됩니다.

Assault - 이번 라운드가 끝날 때까지 당신의 공격 및 마법공격 카드는 ATK +1을 얻습니다.

Amplify magic - MP +2입니다.

Muninn - 카드를 한 장 뽑습니다. 버린 덱에서 카드를 한 장 선택하여 덱 맨 위에 놓습니다.

Shock - 이번 라운드에 마법석을 획득한 경우, ATK +1입니다.

Tempest - 덱 맨 위 카드를 공개합니다. 카드가 공격 또는 마법공격인 경우, ATK +1입니다.

Yata no kagami - 클래드의 방향을 뒤로 뒤집습니다.

## Mia

CP 액션 - [낫 춤] 이번 라운드의 나머지 동안, 마법석을 줍는 각 횟수마다 획득한 수와 같은 데미지를 클래드에게 가합니다.

## 기본

Surprise attack - 클래드의 뒤에서 공격하는 경우, ATK +1입니다.

Guard - 현재 공격의 데미지를 2만큼 줄입니다.

Hit and away - 이 공격을 해결한 후, 0~1칸 이동합니다.

Kasoku/Accelerate - 2칸 이동합니다.

United front - [다른 마녀와 인접한 경우]

Move - 1칸 이동합니다.

Hey, over here! - 클래드를 1칸 전진시킵니다.

Shot - 효과 없음.

## 확장

Look over there! - 이 공격을 해결한 후, 클래드를 당신을 향하도록 뒤집습니다.

Caltrop - X는 클래드가 이번 라운드에 이동한 공간의 두 배입니다.

Chivalrous thief - 당신을 제외한, 마법석을 가장 많이 가진 플레이어가 가장 적게 가진 플레이어에게 마법석 하나를 줍니다. 카드를 뽑습니다.

Kamaitachi - X는 당신이 이번 라운드에 이동한 공간의 수와 같습니다.

Amplify magic - MP +2입니다.

Substitution jutsu - [마법석 저장 영역에서 마법석 하나를 당신의 현재 위치에 놓습니다] 입구 지점 하나를 선택하고 거기로 이동합니다. 가능한 경우, 지도 상의 어떤 빈 공간이든 선택합니다. 이는 1칸만 이동한 것으로 계산됩니다.

Steal - 클래드의 뒤에서 공격하는 경우, 카드를 한 장 뺏습니다.

Sneak attack - 클래드의 뒤에서 공격하는 경우, ATK +1 및 MP +1입니다.



## Rosette

CP 액션 - [불타오르는 불길] 이번 라운드 동안, 모든 공격 및 마법공격 스킬의 ATK 값에 +2가 적용됩니다.

## 기본

Firecracker - [카드를 버린 후] 이 공격을 해결한 후, 넉백합니다.

Guard - 현재 공격의 데미지를 2만큼 줄입니다.

Vigor - 이번 턴에 플레이하는 다음 공격 또는 마법공격 스킬의 ATK에 +1이 적용됩니다. 이 효과는 이 카드를 다른 액션의 비용으로 버릴 때에도 발동될 수 있습니다.

Move - 1칸 이동합니다.

Combo attack - X는 당신의 버린 카드 더미에 있는 연격 카드의 수와 같습니다.

Shot - 효과 없음.

Tail slap - 효과 없음.

## 확장

Cross counter - [클래드와 인접한 경우] ATK 2 및 넉백입니다.

Flames of ruin - 이 공격을 해결한 후, 넉백합니다.

Blazing crimson charge - 이 공격을 해결하기 전에 텍의 맨 위 카드를 버릴 수 있습니다. X는 당신의 버린 카드 더미에 있는 연격 카드의 수와 같습니다.

Bonfire - 클래드 텍에 카드가 있으면, 맨 위 카드를 볼 수 있습니다. 텍의 맨 위 카드를 버립니다.

Heat mirage - 이 공격을 해결한 후, 같은 ATK 값으로 또 다른 공격을 수행합니다.

Amplify magic - MP +2입니다.

Active Combustion - [공격 또는 마법공격 스킬의 추가 비용으로 버린 경우] ATK +2, MP +1 및 당신의 텍의 맨 위 카드를 버립니다.

Rose whip - [카드를 버린 후] 효과 없음