빠른 참조표

순서 설명

추적단계
- 리더토큰 보유자는 추적덱에서 3장을뽑고 1장 고름
- 신생토큰 보유자는 이벤트덱에서 3장뽑고 1장 고름

대면단계
차례진행 (행동종료시 시계방향으로 진행한다.)
헌터 활성화 단계
- 헌터는 2가지 행동을 할 수 있다. : **은신** , **질주**, **유인** , **제작**, **원거리 공격** , **근접공격**
  - **은신** – /칸 6방향중 원하는 방향으로 움직인다
  - **질주** – 0칸 원하는 방향으로 움직이나 적 경계상태됨
  - **유인** – 비경계상태의 적을 1칸 원하는 방향으로 이동시킨다 순찰방향의 정반대로는 안됨
  - 원거리/근거리 공격 - 원거리는 탄환이있고 거리가 맞아야가능 근거리는 공격전에 1칸더 붙을수있다.
  - 제작 - 버린카드 중 3장을 액션덱으로 돌린다.

- 헌터는 같은 액션을 2번할 수 없지만 제작은 2번가능하다

적단계
- 경계상태의 적이 먼저 진행
- 비경계상태의 적은 순찰루트를 따라 1칸이동

유지보수단계
- 기절한 횟수가 참가인원보다 많으면 이번대면은 실패로 간주한다.
- 현재까지 모은 대면점수가 퀘스트를 클리어할수있는지 보고 이퀘스트를 성공처리할지 추가보상을 위한 계속진행을 할지 협의한다.

- 만약 모두가 버거워하고 도저히 클리어 할수없다면 이번 퀘스트를 포기한다.

캠프파이어 단계
승리단계 (대면성공시에만)
- 명예점수를 태양토큰으로 반환한다
- 모든 명예점수를 버린다.

레벨업 단계 (대면성공시에만)
- 성공한 퀘스트(대면)이 자신의 레벨보다 높을 때는 스킬트리 카드의 토큰을 원하는 방향으로 내리고 보상을 얻음

상인단계
- 성공한 대면의 레벨에 맞는 상인덱을 사용한다.

- 1개의무기 , 1개의 방어구 , 2부착물 , 2개의 탄환 , 1개의 스테미나 로 구성해야한다.
- 어떤 카드가 구매되면 반드시 같은 카테고리로 채운다
- 2x 샤드 2개는 1개의 특수 자원으로 취급
- , , , , 는 /개의 샤드로취급 .
- 모든사람의 쇼핑이 끝나거나 한개 카테고리가 바닥나면 종료

기호참조표

밀기 적을 1칸 민다

헌터가 1칸 밀린다.(이동)

범위효과 : 목표한 칸과 인접한 모든 적에게 같은 효과를 복제해 적용시킨다

불상태이상은 활성화 종료시 1데미지를 받는다.

얼음상태이상은 헌터의 첫방어 주사위의 크리티컬주사위를 모두 버리고 적은 첫 방어시 방어력적용을 하지않는다.

쇼크상태이상은 헌터는 스킬카드를 사용할수 없고 적은 행동이 제약된다(조건부행동)

적 근접 공격 1거리 5데미지

적 원거리 공격 3거리 4데미지

적 음파공격
범위효과 1거리 모든헌터에 적용 4데미지

통상행동
이행동은 무조건

조건부행동
지문에 맞을때만 행동한다