소녀전선 **TCG** 룰 초안

by 유저 가이드북 집필팀**(20.06.02 updated)**

스킬 디자이너 신청**(**가이드북 디코**) : https://discord.gg/ySrsgyq**

기본 룰 (5.23 수정, 5.29 수정, 5.30 수정)

1. **[**덱**]** 최대 **60**장까지 보유 가능하며 상대에게 보여지지 않는다.
2. **[**공개된 패**]** 내가 들고 있는 **<**패**>**는 자신이나 상대에게 모두 보여진다**.** 따라서 카드 셔플은 아래의 방법 중 합의를 통해 결정한다.
    a. 제3자나 심판이 있을 경우 양 측의 카드를 모두 셔플
    b. 서로 상대방의 패를 대신 셔플
    c. 본인이 눈을 감고 자신의 패를 셔플
    d. 서로 셔플할 횟수를 합의 후 셔플
    e. 양심에 맡기고 각자 자유롭게 셔플
3. **[**드로우**]** 매 턴 **5**장의 카드를 드로우하며(첫 턴에는 10장), 턴 종료시 **<**패**>**에 들고 있던 모든 카드는 **<**덱**>**의 최하단으로 보낸다**.**
4. **[**멀리건**]** 첫 턴 한정으로 **5**장까지 다시 뽑기가 가능하다. 기존 카드는 <덱>에 넣고 셔플한다.
5. **[**수복실**(**묘지**)]** 파괴되거나 자신이 퇴각시킨 카드는 <수복실>로 이동한다.
6. **[**지휘부 유지력**]** 지휘관(플레이어)의 유지력은 4000이다.

턴 진행 방식 (5.22 추가, 5.25 수정, 5.29 수정, 5.30 수정)

1. **[**드로우 턴**]** 양 플레이어가 동시에 <덱>에서 카드를 드로우한다.
2. **[**편성 턴**]** **60**초간 <필드>에 카드를 원하는 대로 편성한다. (첫 턴 한정 **90**초)
3. **[**전투 턴**]** 우선순위**(**사속**)**가 높은 카드부터 행동을 진행한다. 전투 턴에는 특수한 경우를 제외하고 카드 이동이 불가능하다.

승리 조건 (5.30 수정)

1. 상대 지휘관의 유지력을 0으로 만든다.
2. 상대가 <덱>에 보유한 카드가 0개가 된다.
    a. 무승부 : 양 측이 같은 드로우 턴에서 <덱>에 보유한 카드가 0개가 되면 무승부로 처리된다.

주요 능력치 (5.22 수정, 5.27 수정, 5.30 수정, 6.2 수정)

1. 체력 : 카드의 체력이다. 체력이 0이 되면 <수복실>로 돌아간다.
2. 화력 : 카드의 공격력이다. 병종별로 1회 공격마다 입히는 동시 타수가 다르다.
3. 장갑 : 카드의 방어력으로, 화력을 수치만큼 감소시킨다. 장갑**>**화력인 경우 데미지를 입지 않는다.

기타 능력치 (5.23 수정, 5.27 수정)

1. 사속 : 공격(또는 스킬 발동) 우선순위이다. 병종마다 기본값이 다르다.
    a. 사속이 같을 경우 등급이 낮은 카드가 먼저 공격을 진행한다.
    b. 등급이 같을 경우 자신의 카드끼리면 플레이어의 선택, 상대 플레이어의 카드가 포함된 경우 코인으로 결정한다.
2. 탄약 : 한 턴에서 최대로 가능한 평타 공격 횟수이다.
3. 명중**/**회피 : 공격자 명중과 수비자 회피의 차이에 따라 받는 최종 데미지가 감소한다.
    a. 명중 **>=** 회피 **: 100%**
    b. 명중 **<** 회피인 경우 **(**명중**-**회피**)**만큼 최종 데미지에서 차감한다.

제대 및 코스트 (5.23 수정, 5.27 수정, 5.29 수정, 5.30 수정, 6.2 수정)

1. **[**제대 인원**]** 한 제대는 최대 **5**개의 카드로 편성할 수 있다. 단독 제대도 편성 가능하며, 오리지널과 다르게 같은 인형(카드)이어도 같은 제대에 편성할 수 있다.
2. **[**편성 코스트**]** 카드별로 편성 코스트가 1~10 사이에서 주어져 있으며, 제대의 기본 코스트 제한은 **30**이다. 기본적으로 등급이 높을 수록 요구 코스트가 높다. 일부 스킬은 아군의 코스트 제한을 높이거나 적의 코스트 제한을 낮출 수 있다. 병종별로 최소, 최대 코스트 범위가 조금씩 다르다.
3. **[**코스트 제한 상승**]** **1**턴마다 **2**씩 코스트 제한이 최대 **50**까지 상승한다.
4. **[**코스트 초과**]** 스킬로 높아진 코스트가 어떠한 이유로 사라지더라도 카드가 파괴되지는 않으나, *초과된 코스트가 해결될 때까지* 가장 코스트가 높은 카드부터 공격 및 스킬 발동이 불가능해진다.
5. **[**첫 편성**]** 처음 제대를 편성한 턴에는 즉시 평타 공격이나 스킬 발동이 가능하다.
6. **[**퇴각 페널티**]** 제대 편성 이후 식량이 남아있는 카드를 필드에서 ***퇴각시키는 경우*** 교체되어 들어온 카드는 그 턴에 행동**(**공격, 스킬 발동**)**이 불가능하다. 또한 퇴각한 카드는 특수한 경우를 제외하고 **<**수복실**>**로 이동한다. (단, 식량이 없는 카드를 퇴각시킬 경우에는 교체 페널티가 발동하지 않는다.)
7. **[**긴급수복**]** 퇴각한 카드를 유지비 **200**을 사용하여 <수복실>로 보내는 대신 체력과 식량을 복구한 상태로 <필드>에 유지시킬 수 있다. 단, 게임당 최대 **3**회 **/ 1**턴당 최대 **1**회로 제한된다.

식량 (5.23 수정, 5.30 수정)

1. **[**식량**]** 공격 및 스킬 발동 여부와 무관하게 턴 마다 1칸씩 소모되며, 기본 **5**칸**(5**턴**)**의 식량을 보유한다. 식량이 0이 된 카드는 탄약 보유 여부와 무관하게 평타 공격이 불가능**(**스킬 사용은 가능**)**하며 방어만 가능하다. 또한 체력**,** 장갑**,** 화력이 절반으로 감소한다.
2. **[**퇴각 페널티 해제**]** 식량이 0이 된 카드는 퇴각 페널티 없이 다른 카드로 교체할 수 있다.
3. **[**특수 스킬**]** 일부 스킬은 자신의 탄약이나 식량 보유량을 증가시키거나, 적의 탄약, 식량 보유량을 감소시킬 수 있다.

필드 (5.23 수정, 5.27 수정, 5.28 수정)

1. **[**필드**]** 필드는 **3**열 **X 3**행의 영역으로 구성되며, 전열**/**중열**/**후열**, A**행**/B**행**/C**행으로 구분된다.
2. **[**배치 제한**]** 전열 배치가 불가능한 RF, 후열 배치만 가능한 MG를 제외하고 구분 없이 배치가 가능하다.
3. **[**우선 순위**]** 전열**,** 중열**,** 후열 순으로 우선 공격을 받는다. 다만 RF와 일부 특수 스킬을 보유한 카드는 후열을 즉시 공격 할 수 있다.
    a. 2기 이상을 동시 공격하는 경우 전열 내에서는 **6>9>3** 순으로 우선 공격을 받는다.
    b. 중열에서는 **5>8>2** 순으로 우선 공격을 받는다.
    c. 후열에서는 **4>7>1** 순으로 우선 공격을 받는다.

지휘부**(**플레이어**)** 유지력 (5.24 수정, 5.27 수정, 5.30 수정)

1. **[**스킬 발동 조건**]** 일부 스킬은 발동 조건으로 유지력을 소모할 수 있다. 스킬 사용에 필요한 유지력이 부족한 경우 해당 스킬 효과는 발동하지 않는다.
2. **[**적 지휘부 직접 공격**]** 일부 스킬은 적 지휘부의 유지력을 낮출 수 있다.
3. **[**긴급수복**]** 퇴각한 카드를 유지비 **200**을 사용하여 <수복실>로 보내는 대신 체력과 식량을 복구한 상태로 <필드>에 유지시킬 수 있다. 단, 게임당 최대 **3**회 **/ 1**턴당 최대 **1**회로 제한된다.
4. **[**제대 중파**]** 한 턴에 **3**기 이상 파괴될 경우 **500**의 유지력이 감소한다.
5. **[**제대 완파**]** 필드에 남아있는 카드가 없을 경우 **1000**의 유지력이 감소한다.

진형 버프

1. **[**기본**]** 배치한 타일 기준으로 버프를 준다.
2. **[**버프 수치**]** 스킬을 포함한 모든 진형 버프는 절대값으로 적용된다.
3. **[**버프 적용 기준**]** 진형 버프는 전투 턴 시작 **~** 해당 턴 종료 시점까지는 변화 없이 상시 적용된다.

스킬 (5.25 수정, 5.28 수정, 5.29 수정)

1. 카드마다 각자의 스킬을 보유한다**.** 같은 인형이라도 스킨이 다르면 다른 스킬을 보유한다**.**
2. 스킬마다 선쿨이 있다.
    a. 0일 경우 스킬 발동이 해당 턴부터 발동 가능, 1인 경우 **1**턴 후부터 가능, 2인 경우 **2**턴 후부터 가능, 3인 경우 **3**턴 후부터 가능하다.
    b. F인 경우 조건부 발동으로 선쿨이 없는 대신 해당 조건에서만 발동이 가능하다.
    c. P인 경우 패시브이다.
    d. 스킬 발동시에는 별도의 **SP(스킬 포인트)**를 소모한다. 일부 강력한 스킬은 2 이상의 SP를 소모할 수 있다. 일부 스킬은 SP 소모가 없을 수 있다.
    e. 일부 스킬은 SP 대신 유지력을 소모할 수도 있다. 둘 모두를 소모하는 경우는 없다**.**
3. 스킬마다 후쿨이 있을 수 있다. (2회 이상 발동 가능한 스킬 한정)
    a. 후쿨 기준은 스킬 발동 턴부터이다.
    b. 1인 경우 1턴 후부터 발동 가능, 2인 경우 2턴 후부터 가능, 3인 경우 3턴 후부터 가능
    c. 후쿨이 없거나(발동 후 상시 적용), **1**회성 스킬인 경우 카드에 후쿨이 표기되지 않는다.
4. 스킬마다 지속 조건이 다르다.
    a. 해당 턴에만 적용, n턴간 적용, 상시 적용, n턴 후 적용, 복합/기타 등
5. 스킬마다 적용 대상이 다르다.
    a. 자신, 제대 전체, 아군 전체, 특정 병종, 적 제대, 적 전체, 특정 적 카드, 지휘관(플레이어), 적/아군 전체, 기타, 복합 등

스킬 효과 (5.24 추가, 5.25 수정, 5.27 수정, 5.30 수정, 6.2 수정)

1. **[**기절**]** 평타 공격 및 스킬 사용 불가, 피해를 입을 시 효과 해제. 강제 이동, 매혹에 면역.
2. **[**수면**]** 평타 공격 및 스킬 사용 불가, 또한 적의 공격을 받지 않음 (범위 피해 제외). 모든 디버프에 면역.
3. **[**지속 피해**]** 전투 턴이 시작했을 때 일정한 피해를 입힘.
4. **[**강제 이동**]** 상대 카드를 지정된 위치로 강제 이동시킴. 해당 위치에 다른 인형이 있을 경우 무효화.
5. **[**장갑 무시**]** 상대의 장갑(방어력)을 무시.
6. **[**필중**]** 상대의 회피(데미지 감소) 능력치를 무시. 단 [무적]에는 적용되지 않음.
7. **[**역장**]** 받는 피해가 0이 됨. (디버프는 유효, **[**즉사**]**은 무효화)
8. **[**강제 교체**]** 상대 카드를 강제로 **<**덱**>** 최상단으로 돌려보냄.
9. **[**즉사**]** 상대 카드를 강제로 **<**수복실**>**로 보냄.
10. **[**매혹**]** 적의 공격을 우선적으로 대신 맞음. (공격 불가)
11. **[**반사**]** 자신이 입은 데미지를 다시 상대에게 되돌려줌. (장갑 적용, 회피 무시)
12. **[**반란**]** 상대 지휘부의 유지력을 감소시킴.
13. **[**이동 불가**]** 다음 빌딩 턴에 이동이 불가능.
14. **[**디버프 무효**]** 상대가 부여한 디버프(능력치 감소 포함)를 무효화. 특정 디버프에 한정하여 무효화 시킬 수 있음.

주요 스킬 특성 (5.29 추가)

1. **[**유탄**]** 화력 비례, 필중, 장갑 무시
2. **[**저격**]** 화력 비례, 필중, 장갑 무시
3. **[**넉백**]** 뒤로 한 칸 강제 이동, 해당 턴 사속 -2

병종별 특징 (5.29 수정)

1. **HG**
    a. 병종 특색 : 낮은 코스트**(1~4)**, 버프 중심, 전열이나 중열 배치시 자신의 기본 회피가 30 증가
    b. 능력치
        i. 기본 능력치 : 체력 낮음**,** 화력 낮음**(1**연발**),** 장갑 없음
        ii. 서브 능력치 : 명중 높음**,** 회피 높음**,** 기본 탄약 **1,** 사속 **40**
    c. 진형 버프 : 대부분 아군 모두에게 버프를 제공한다.
    d. 스킬 : 아군에게 버프를 제공하거나, 적에게 디버프를 제공하는 경우가 많다.

2. **SMG**
    a. 병종 특색 : 중간 코스트**(3~6)**, 방어형, 1기 배치마다 후열 아군 AR 1기의 탄약이 1 증가 (배치시 대상 지정, 중첩 불가, 퇴각시 해제)
    b. 능력치
        i. 기본 능력치 : 체력 높음**,** 화력 낮음**(3**연발**),** 장갑 없음
        ii. 서브 능력치 : 명중 매우 낮음**,** 회피 약간 높음**,** 기본 탄약 **2,** 사속 **35**
    c. 진형 버프 : 대부분 AR에게 버프를 제공한다.
    d. 스킬 : 자신이나 아군 제대의 방어력을 높인다. 혹은 메즈기(공격 불가 또는 스킬 사용 불가, 스킬 쿨타임 지연)를 구사하기도 한다.

3. **AR**
    a. 병종 특색 : 약간 높은 코스트**(5~8)**, 하이브리드형, 중열 배치시 사속 3, 탄약 1 증가, 후열 배치시 화력 n 증가, 사속 3 감소 (배치 위치 변경시 버프가 변함)
    b. 능력치
        i. 기본 능력치 : 체력 보통**,** 화력 보통**(2**연발**),** 장갑 없거나 낮음
        ii. 서브 능력치 : 명중 보통**,** 회피 보통**,** 기본 탄약 **1,** 사속 **30**
    c. 진형 버프 : 대부분 SMG에게 버프를 제공한다.
    d. 스킬 : 자신의 공격 관련 능력치를 높이거나, 적 전체를 공격하는 스킬 위주로 구성되어 있다.

4. **RF**
    a. 병종 특색 : 약간 높은 코스트**(5~8)**, 공격형, 전열 배치가 불가능하고 자신의 앞 열에 아군이 없을 경우 명중이 50% 감소. 후열 카드를 **50%**의 화력으로 공격 가능
    b. 능력치
        i. 기본 능력치 : 체력 약간 낮음**,** 화력 매우 높음**(**단발**),** 장갑 없음
        ii. 서브 능력치 : 명중 매우 높음**,** 회피 낮음**,** 기본 탄약 **1,** 사속 **20**
    c. 진형 버프 : 대부분 HG에게 버프 강화를 제공한다.
    d. 스킬 : 자신의 공격 관련 능력치를 높이거나, 특정한 적을 저격하는 스킬 위주로 구성되어 있다.

5. **MG**
    a. 병종 특색 : 높은 코스트**(6~10)**, 공격형, 공격 후에는 1턴 이상 재장전을 해야함. 재장전 시 자신의 앞 열에 SG가 배치되어 있을 경우 대신 공격을 받음 (평타, 스킬 포함)
    b. 능력치
        i. 기본 능력치 : 체력 매우 낮음**,** 화력 약간 낮음**(4**연발**),** 장갑 없음
        ii. 서브 능력치 : 명중 낮음**,** 회피 매우 낮음**,** 기본 탄약 **2,** 사속 **25**
    c. 진형 버프 : 대부분 SG에게 버프를 제공한다.
    d. 스킬 : 자신의 공격 관련 능력치를 높이거나, 적 전체를 공격하는 스킬 위주로 구성되어 있다.

6. **SG**
    a. 병종 특색 : 높은 코스트**(6~10)**, 방어형, 후열 배치가 불가능, 연발마다 대상을 지정 가능
    b. 능력치
        i. 기본 능력치 : 체력 매우 높음**,** 약간 낮음**(2**연발**),** 장갑 높음
        ii. 서브 능력치 : 명중 낮음**,** 회피 매우 낮음**,** 기본 탄약 **1,** 사속 **15**
    c. 진형 버프 : 대부분 MG에게 버프를 제공한다.
    d. 스킬 : 자신이나 아군 제대의 방어 관련 능력치를 높이거나, 넉백시키는 스킬 위주로 구성되어 있다.

7. 특수
    a. 일부 카드(인게임 등장인물, 요정, 철혈, 적, 특수 캐릭터 등)는 위의 병종 특색을 따라가지 않고 개별적인 코스트 특징, 능력치 특징, 버프 특징, 스킬 특징을 보유한다.

	HG	**SMG**	**AR**	**RF**	**MG**	**SG**
체력	낮음	높음	보통	약간 낮음	매우 낮음	매우 높음
화력	낮음 x1	낮음 x3	보통 x2	매우 높음 x1	약간 낮음 x4	약간 낮음 x2
장갑	없음	없음	없음	없음	없음	높음
명중	높음	낮음	보통	매우 높음	낮음	낮음
회피	높음	약간 높음	보통	낮음	매우 낮음	매우 낮음
장탄	1	2	1	1	2	1
사속	15	12	10	8	5	6