

CORVUS BELLI iNFiNiTY

퀵스타트 룰

인피니티 유니버스에 오신 것을 환영합니다

도와주신 분들

까쯔 조민수 dudu GsCreed

hk KPBM Mandori mhB



지금으로부터 185년 뒤의 미래, 인류는 우주로 나아가 몇 개의 항성계를 식민지화했으며, 막강한 외계 제국과 충돌했고, 모든 역경을 딛고 살아남았습니다. 아직 어떤 것도 쟁취하지 못했지만... 인류는 살아남았습니다.

우르 패권령과의 불안정한 휴전은 인류계의 정치적, 군사적 환경을 완전히 바꾸어 놓았습니다. 과거 인류와 적대했던 외계 세력은 이제 달갑지 않은 동맹이 되었습니다. 외계 세력은 화친을 맺고 전략을 짤 때 고려할 대상이지만, 그러기 위해 어떤 대가를 치뤄야 할까요?"

인류 주요 국가들은 다음과 같습니다.

- ▲ 고도 기술을 보유한 강대국인 판오세아니아
- ▲ 아시아의 또 다른 강대국 유징
- ▲ 새로운 철학적-인본주의적 이슬람의 하퀴슬람
- ▲ 무정부주의 우주 유랑자 노매드
- ▲ 적박한 행성에 동떨어져 살아가는 강인한 식민지 개척자들인 아리아드나
- ▲ 최근 유징의 지배로부터 독립한 JSA

인류 국가들은 불명확한 입장의 토하, UN을 대체한 국제 기구인 O-12의 지도, 그리고 암중에서 군림하는 범용 인공지능 알레프의 지원과 함께, 우르 패권령과 그 지도자인 티의 지휘를 받는 컴바인드 아미의 외계 병력과 공존해야 합니다. 티는 인류를 정복하여 자신의 확장주의적 거대 은하제국에 넣으려 하는 외계 인공지능입니다. 이런 상황에서, 각 국의 정보 기관들과 특수전 사령부들은 음지에서 여러 비밀 작전을 펼치며 역사에 한 획을 남기고 있습니다.

인류계의 패권 다툼은 여전히 격렬하게 진행 중이지만, 은밀하고 명백히 비열한 방식으로 이루어지고 있습니다.

이 불안정한 상황을 나타내기 위해 '코드 인피니티'가 이토록 적합했던 적은 없었습니다.

인류는 과연 서로 다름을 극복하고 단합할 수 있을 것인가, 아니면 싸움 끝에 공멸하여 우르 패권령이 인류계를 정복하게 될 것인가?

인피니티 N5는 35mm 스케일의 금속 및 플라스틱 재질 모델을 사용하는 미래 공상과학 배경의 스커미시 미니어처 워게임입니다. 흥미진진하고 액션 넘치는 근미래의 전투를 지향하며, 인류의 운명을 결정짓는 특수 작전을 즐길 수 있습니다.

인피니티 N5는 여러분의 모든 전술적 능력을 시험할 끊임없는 도전 과제를 선사할 것입니다. 상대방을 물리치기 위해서, 여러분은 환경을 이용하고, 병력의 다양한 능력을 사용하며, 적의 약점을 공략하여 너무 늦기 전에 임무의 목표를 완수해야 합니다.

판오세아니아

판오세아니아는
인류계에서 가장
강력한 강대국입니다.

판오세아니아는
가장 많은 식민행성,
가장 건강한 경제와 가장 진보된
기술을 가지고 있습니다.

또한, 판오세아니아는 진정한 문화의 용광로이며,
실용적이고 관대한 성격과 함께 스스로를 서구의
전통인 민주주의와 복지의 수호자로 여깁니다.

판오세아니아의 국민들은 자부심이 강하며,
다른 세력에게 다소 거만하게 보일만큼
국가의, 특히 군대의
뛰어난 기술력을 자랑하곤 합니다.



王

유징

판오세아니아의 도전자이자 영원한 적수,
또 다른 강대국은 아시아의 거인인 유징입니다.
한 깃발 아래 모인 극동 아시아는 통합되었으나
이질적인 동양 문화를 만들어냈습니다.

피어나는 산업 부문과 최첨단 기술,
그리고 놀라운 경제 성장을 이뤄낸 유징은
그들이 마땅히 누려야 한다고 생각하는
패권을 요구할 준비도 의지도 충분합니다.



컴바인드 아미

인류가 생각없이 서로를
수렁에 빠뜨리는 동안
역사상 그 어떤 위험보다도
끔찍할지 모를 새로운 위험이
인류계에 발을 내딛었습니다.
여러 외계 종족의 연합군인
컴바인드 아미는 앞길을 가로막는
모든 생명체를 정복하려는
의지를 가진 고대의 초월 지성,
티(진화 지성)의 명령을 따릅니다.



O-12

O-12는 UN이 진화한 국제 대표이자 통치 기구이며,
UN보다 큰 행동권과 의사 결정력을 가지고 있습니다.

전술 경찰 부대인 '이지스 국'을 보유한 O-12는
인류계의 중재자이자 재판관이며 배심원입니다.

O-12의 임무는 인류 전체를 보호하고
안정과 발전을 위해 노력하는 것입니다.



아리아드나

홀로 떨어진 항성계에서
길을 잃은 인류 식민지입니다.
척박하고 자원이 부족한 행성에서
어떻게든 살아가야 했던 그들은
첨단 기술의 부족을
인내와 용기로 메꿔야 했습니다
코사크인, 미국인, 프랑스인,
스코틀랜드인들은 서로 싸웠고
행성의 자연과도 싸웠습니다.
싸움 끝에 살아남은 강인한 자들만이 모여
아리아드나가 생겨났습니다.
아리아드나에 오신 것을 환영합니다.
지옥에 오신 것을 환영합니다.



노매드

세 척의 거대한 함선으로 이루어진 연합으로
얼굴 없는 거시경제적 이익 집단과
인공지능인 알레프가 운영하는 사회에
불만을 품은 주민들이 탈출하여
우주에서 자신들만의 사회를
만들기로 결심했습니다.
이들은 항성계 사이를 이동하며
현지인들과 교역합니다.
통구스카는 정보의 유통 및 저장으로
생계를 유지하고,
코레히도르는 경쟁력 있는 가격에
숙련된 노동력을 제공하며,
바쿠닌은 패선부터 나노 공학에 이르기까지,
이국적이거나 불법적이거나
혹은 둘 다 해당하는 모든 것을 전문으로 다룹니다.



하퀴슬람

새로운 이슬람, 하퀴슬람은
보우락이라는 단 하나의 행성에
퍼져있는 작은 세력입니다.
하퀴슬람은 자연과 끊임없이 접촉하고
모든 근본주의를 거부하는,
인본주의적이고 학술적인 버전의
이슬람을 중심으로 문화를 구축했습니다.
생명 의학 과학과 테라포밍은
하퀴슬람의 발전의 두 축이며,
하퀴슬람은 인류계 최고의
의학 및 행성학 학회의 본거지입니다.



알레프

알레프는 인류계의 데이터 네트워크와
대부분의 주요 국제 기술 시스템을
감독하는 유일한 인공지능입니다.
알레프는 인류의 가장 위대한 동맹이며,
그녀 없이는 은하계 간의 사회 정치적,
경제적 기반이 무너질 것입니다.
알레프는 '특수 상황 부서
(Special Situations Section, SSS)'이라는
전술 부서를 보유하고 있습니다.
이 부서는 컴바인드 아미의 위협에 맞서
싸우기 위해 창설되었지만,
자신과 같은 다른 인공 지능을 만들려는
모든 이들을 억누르기 위해서이기도 합니다.



JSA

자존심 강한 일본인들은 스스로가
편하되고 모욕당했다고 느꼈습니다.
유징에게 너무나 오랜 기간 동안
2등 시민 취급을 당해왔다는 믿음을 떨쳐낼 수 없었고,
그리하여 압제자들에게 맞서 그들의 자유를 요구했습니다.
봉기 이후, 이제 일본은 무사도의 철학을 기반으로
재건되었으며 이는 무사 계급이
일본 사회를 이끌고 있음을 의미합니다.
사무라이의 길을 중심으로 세워진 이 국가는
라이벌이 스스로를 아무리 강력하다고
생각한들 그 누구에게도 결코 만만한
상대가 아닙니다. JSA의 모든 남성과
여성들은 이를 증명하기 위해서라면
기꺼이 그들의 목숨을 바쳐 가능한
많은 적을 베어낼 것입니다.



ISC: 퓨질리어



MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	VITA	S
4-4	13	12	10	12	1	0	1	2

사격 무장 : Combi Rifle



퀵 스타트 룰

이 규칙은 인피니티 게임 시스템의 간소화 및 단순화된 버전으로, 게임 기본 규칙을 쉽게 이해할 수 있도록 해줍니다.

이 규칙으로 플레이하고 나면 기본적인 게임 흐름을 이해하고 이후 전체 규칙을 쉽게 익힐 수 있습니다. 전체 규칙을 사용하면 더 다양한 전술적, 게임적 요소를 활용해 인피니티의 모든 것을 즐길 수 있습니다. 더 자세히 알아보려면 infinitytheuniverse.com에 접속하세요!

목표 및 게임 요약

인피니티는 두 개의 부대가 일련의 전술 목표를 완수하기 위해 서로 겨루는 경쟁 게임입니다. 게임은 3라운드 동안 진행되거나, 한 플레이어의 모든 트루퍼가 제거되면 종료됩니다.

준비물

아래의 준비물이 필요합니다.

- ▲ 최소 48인치의 줄자
- ▲ 20면체 주사위 몇 개 (5개 권장)
- ▲ 양쪽 플레이어의 트루퍼 3기씩을 나타낼 6개의 인피니티 모델
- ▲ 지형. 최소 4개의 큰 구조물과 10개의 작은 구조물.
- ▲ 24 * 32 인치 크기의 게임 테이블
- ▲ 언컨셔스 상태 토큰과 오더 토큰.

유닛 프로필 설명

능력치들은 게임 중 트루퍼가 시도한 행동에 대한 주사위 값이 성공 또는 실패했는지를 판정하는데 사용합니다.

주요 능력치는 다음과 같습니다.

▲ MOV / 이동력

오더 1개로 트루퍼가 이동할 수 있는 거리입니다. 이동력은 보통 두 개의 값을 가집니다. (예시: 4-4, 6-2) 이것은 한 오더 내에서 트루퍼가 첫 번째로 이동할 때, 그리고 두 번째로 이동할 때 쓰는 값입니다.

▲ BS / 사격능력

트루퍼의 사격 실력을 나타냅니다.

▲ PH / 신체능력

힘, 민첩성, 투척, 회피 등 몸으로 하는 모든 것에 관한 능력치입니다.

▲ WIP / 의지력

기계 작동, 해킹, 우선권 굴림 등 머리로 하는 모든 것에 관한 능력치입니다.

▲ ARM / 아머

트루퍼의 기본 방어력입니다. 이 능력치가 높을 수록, 더 단단한 장갑으로 공격 피해를 줄이는데 능합니다.

▲ BTS / 생체공학장갑

아머로 막을 수 없는 공격에 대응하는 방어력입니다. 이 능력치가 높을 수록, 해킹 또는 생물학적 공격에 대한 피해를 줄이는데 능합니다.

▲ VITA / 비타

트루퍼의 HP입니다. 트루퍼가 언컨셔스 상태가 되거나 사망할 때까지 얼마나 많은 피해를 견딜 수 있는지 나타냅니다.

ISC: 케이스츠



MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	VITA	S
4-4	17	11	10	12	1	0	1	2

사격 무장 :



보
스
타
일
예

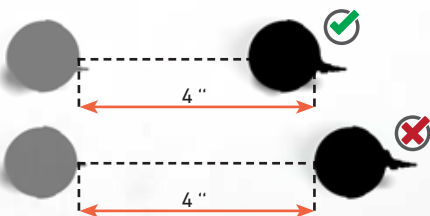
거리 및 측정

두 트루퍼 사이의 거리를 측정할 때, 플레이어는 반드시 각 베이스에서 가장 가까운 부분 사이를 측정해야 합니다.

두 개의 물체 또는 지형물 사이의 거리를 결정할 때, 플레이어는 반드시 둘 사이의 직선 거리를 측정해야 합니다.



전장에서 트루퍼를 이동시킬 때, 플레이어는 반드시 전체 경로(예를 들어, 장애물을 피하기 위한 모든 우회로를 포함)을 측정해야 하며 측정 시 항상 베이스의 동일한 부분을 사용해야 합니다.



사선



사선은 플레이어가 트루퍼가 목표물을 볼 수 있는지 여부를 결정하는 기준입니다.

트루퍼가 목표물에 대해 사선을 확보하려면 다음 조건을 충족해야 합니다.

- ▲ 목표물은 반드시 트루퍼의 전방 180° 시야각 내에 전체 또는 부분적으로 있어야 합니다.
- ▲ 트루퍼는 반드시 최소 3x3mm 크기인 목표물의 부피 일부를 볼 수 있어야 합니다.
- ▲ 사선은 지형이나 트루퍼(아군 또는 적군)에 의해 방해받지 않고 트루퍼에서 목표물의 부피의 어느 지점에서든 그릴 수 있어야 합니다.

주사위 굴림의 종류와 성공 수치

인피니티의 주사위 굴림은 두 종류가 있습니다.

- 1. 노멀 롤:** 내 트루퍼가 적과 대결하지 않는 종류의 주사위 굴림
- 2. 대면굴림(페투페):** 내 트루퍼와 적군이 상호작용하여 동시에 행동하는 종류의 주사위 굴림

성공 수치는 스킬에 사용할 능력치에 적용 가능한 모든 보정치를 적용해 나온 값입니다.

20면체 주사위를 굴려 나온 값을 성공 굴림과 비교해 성공여부를 확인합니다.

성공 수치보다 같거나 낮은 모든 결과는 스킬이 성공했음을 의미합니다.

대면 굴림을 해결하려면, 두 트루퍼의 성공한 주사위 굴림 값을 비교합니다.
상대방의 굴림 값보다 낮은 성공 굴림은 취소됩니다. 만약 가장 높은 성공 굴림 값이 같다면, 그 대면 굴림의 모든 성공이 취소됩니다.

게임 시퀀스



각 플레이어 턴은 아래 단계로 나뉩니다.

- 턴 시작: 택티컬 페이지즈
 - 오더 카운트.
액티브 플레이어는 테이블에 배치된 자신의 트루퍼 중, 언컨셔스 상태가 아닌 트루퍼 1기 당 1개의 레귤러 오더를 자신의 오더 풀에 추가합니다.
- 오더 페이지즈
플레이어 턴의 가장 중요한 단계로, 액티브 플레이어가 오더 풀에서 오더를 사용해 트루퍼를 **활성화** 시킵니다.
- 스테이트 페이지즈
액티브 플레이어가 오더를 모두 사용했거나 남은 오더를 사용하지 않기로 결정하면, 모든 플레이어는 (상태나 스킬에 의해 발생한) 필요한 모든 사항을 점검합니다.
- 턴 종료
모든 점검이 끝나면, 액티브 플레이어의 턴이 종료되고 리액티브 플레이어가 액티브 플레이어가 되어 다음 턴을 진행합니다.

트루퍼 활성화

트루퍼 활성화			
			
베이직 샷 스킬	+	베이직 샷 스킬	
베이직 샷 스킬	+	샷 스킬	

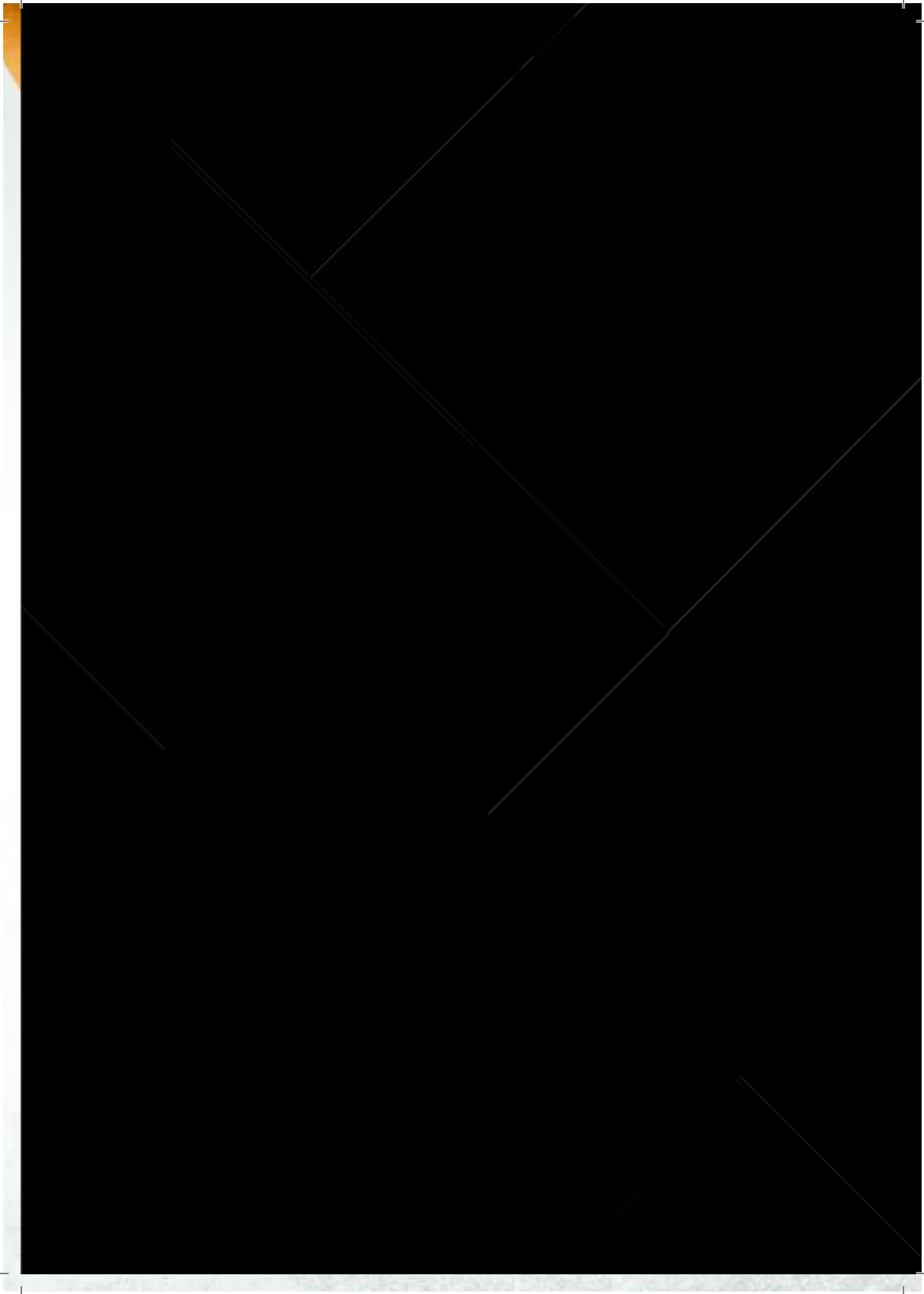
오더를 한 개 쓸 때마다, 오더를 받고 활성화된 트루퍼는 아래 규칙 중 하나를 따라 최대 두 개의 스킬을 선언할 수 있습니다.

- ▲ 베이직 샷 스킬 + 베이직 샷 스킬
- ▲ 베이직 샷 스킬 + 샷 스킬

중요

선언한 순서에 관계 없이, 한 오더 동안 선언한 모든 스킬은 동시에 수행한 것으로 봅니다. 예를 들어, '이동 + 사격'을 선언하였다면, 이동이 끝난 지점이 아닌 이동 경로 중 어느 지점에서든 사격 공격을 할 수 있으며, ARO는 그 이동 경로의 어느 지점이든 목표로 삼을 수 있습니다.

자신이 액티브 플레이어일 때, 오더를 사용해 한 개의 트루퍼를 활성화하는 횟수에는 제한이 없습니다.



ARO: 자동발생형 대응 오더

ARO 덕분에 플레이어들의 행동과 의사결정은 끊이지 않습니다. 리액티브 턴에서는, 액티브 플레이어가 트루퍼들 중 하나를 활성화할 때마다 리액티브 플레이어의 트루퍼들이 대응할 수 있습니다.

활성화 된 트루퍼에 대응할 수 있는 리액티브 트루퍼의 수에는 제한이 없습니다.

리액티브 플레이어의 트루퍼들은 액티브 트루퍼가 사선 내에서 활성화될 때 ARO를 선언할 수 있습니다.

동시 처리

인피니티에서는 오더와 ARO로 선언한 스킬 모두를 동시에 처리합니다.

오더 소모 순서

1. 액티브 플레이어가 어떤 트루퍼를 활성화할 지 선언합니다.

1.1. 액티브 플레이어는 트루퍼를 활성화하는 데 사용한 **오더를 테이블에서 제거합니다.**

1.2. 액티브 플레이어는 **사용하고자 하는**

오더의 첫 번째 베이직 슛 스킬을 선언합니다.

만약 이동이 선언되면, 플레이어는 트루퍼가 어디로 이동할 수 있는지 측정하고 트루퍼를 이동의 최종 지점에 놓습니다.

2. 리액티브 플레이어의 ARO

2.1. **ARO 확인:** 리액티브 플레이어는 자신의 트루퍼로 ARO를 선언할 수 있는지 확인합니다.

2.2. **ARO 선언:** 리액티브 플레이어는 ARO를 선언할 수 있는 트루퍼들의 ARO를 선언합니다. 트루퍼는 반드시 ARO를 선언할 필요는 없지만 만약 트루퍼가 ARO를 선언할 수 있는데도 선언하지 않았다면, ARO를 선언할 기회를 잃게 됩니다.

3. 액티브 플레이어가 오더의 두 번째 베이직 슛 스킬 또는 슛 스킬을 선언합니다. 만약 이동이 선언되면, 플레이어는 트루퍼가 어디로 이동할 수 있는지 측정하고 트루퍼를 이동의 최종 지점에 놓습니다.

4. 리액티브 플레이어의 ARO

4.1. **ARO 확인:** 리액티브 플레이어는 이전 ARO 확인 단계에서 ARO를 선언할 수 없었던 트루퍼들이 ARO를 선언할 수 있는지 확인합니다.

4.2. **ARO 선언:** 리액티브 플레이어는 ARO를 선언할 수 있는 트루퍼들의 ARO를 선언합니다. 트루퍼는 반드시 ARO를 선언할 필요는 없지만 만약 트루퍼가 ARO를 선언할 수 있는데도 선언하지 않았다면, ARO를 선언할 기회를 잃게 됩니다.

5. **해결:** 선언된 스킬과 장비가 각각의 요구 조건, 제한 사항 및 일반 규칙을 충족하는지 확인하고, 모든 거리를 측정하여 보정치를 결정하고, 양 플레이어 모두 굴림을 합니다. 만약 스킬이나 장비가 요구된 조건을 충족하지 못했다면, 해당 트루퍼는 아이들 스킬을 수행합니다: 활성화는 되지만 아무것도 하지 않습니다.

5.1. **효과:** 플레이어는 방어 굴림과 닳지 이동을 포함하여, 성공한 스킬 및 장비의 모든 효과를 적용합니다.

5.2. **결론:** 오더 종료

공용 스킬

공용 스킬은 어떤 트루퍼든 사용할 수 있습니다. 주요 공용 스킬은 이동, 사격, 닛지입니다.

이동

베이스 샷 스킬

요구 조건

- ▲ 트루퍼의 베이스는 반드시 이동하려는 표면과 항상 접촉해야 하며, 이동하여 지나가는 공간은 반드시 트루퍼의 베이스 절반보다 크거나 같아야 합니다.

효과

- ▲ 이동을 선언하여, 사용자는 자신의 이동력의 첫 번째 값만큼 이동할 수 있습니다.
- ▲ 만약 사용자가 동일한 오더의 두 번째 샷 스킬로 이동을 다시 선언한다면, 사용자는 자신의 이동력의 두 번째 값만큼 이동할 수 있습니다.
- ▲ 일단 선언되면, 트루퍼는 무력화 상태가 되더라도 항상 이동을 완료합니다.

사격

샷 스킬 / ARO

요구 조건

- ▲ 사격 무장 또는 사격이 가능한 스킬이나 장비를 사용 중이어야 합니다.
- ▲ 사용하는 사격 무장, 스킬 또는 장비가 사선을 요구한다면, 자신의 위치에서 목표물의 위치까지 사선을 그을 수 있어야 합니다.

효과

- ▲ 사용자는 자신의 사격능력을 사용하여 한 명 이상의 적을 향해 발사합니다.
- ▲ 만약 공격자가 여러 목표물을 대상으로 지정했다면, 사격 선언의 일부로 자신의 버스트를 반드시 분배해야 합니다.
- ▲ 모든 사격은 반드시 동일한 지점에서 선언되어야 합니다.

사격 굴림을 하기 전에, 트루퍼와 목표물 사이의 거리를 반드시 측정해야 하며 사격능력에 해당하는 보정치(사거리 및 커버)를 적용해야 합니다.

액티브 플레이어는 자신의 콤비 라이플의 버스트 값이 나타내는 만큼 20면체를 굴리며 리액티브 플레이어의 버스트는 항상 1로 감소합니다.



COMBI RIFLE

이름	방어 굴림 횟수	방어 굴림	A	PS	B
Combi Rifle	1	ARM	N	7	3
사거리 보정치 표					
16"	32"	48"	96"		
+3	-3	-6			

사거리

콤비 라이플은 다음의 능력치를 가집니다.

- ▲ 만약 트루퍼와 목표물 사이의 거리가 0에서 16인치 사이인 경우, 트루퍼는 사거리로 인해 자신의 사격 판정에 +3 보정치를 받습니다.
- ▲ 만약 거리가 16인치 초과 32인치 이하인 경우, 사거리로 인해 사격 판정에 -3 보정치를 받습니다.
- ▲ 만약 거리가 32인치 초과 48인치 이하인 경우, 사거리로 인해 사격 판정에 -6 보정치를 받습니다.
- ▲ 만약 거리가 48인치보다 큰 경우, 사격은 자동으로 실패합니다.

커버

트루퍼가 부분 커버 상태인 경우는 트루퍼가 사격의 목표가 되었을 때 트루퍼를 부분적으로 가리는 지형과 실루엣 컨택 중인 경우를 말합니다. 만약 사격 목표인 트루퍼가 부분 커버 상태라면, 공격자는 자신의 사격 판정에 -3 보정을 적용하며, 사격당하는 트루퍼는 방어 굴림 성공 수치에 +3 보정을 적용합니다.

닷지 쏜 스킬 / ARO

요구 조건

▲ 트루퍼는 적 트루퍼에 대한 시야(LoF)를 가지고 있어야 합니다.

효과

- ▲ 닷지를 선언하면, 공격을 피하기 위해 PH 굴림을 합니다.
- ▲ 닷지를 선언하고 PH 굴림에 성공하면, '오더 소모 순서'의 5.1. 효과 단계를 처리할 때, 트루퍼가 최대 2인치까지 이동할 수 있습니다.

방어 굴림: 아머 (ARM)과 생존 가능성 (PS)

방어 굴림(Saving Roll, SR)은 트루퍼의 장갑이나 보호구가 공격으로부터 피해를 입지 않도록 막아주는지 여부를 알려줍니다.

PS(생존 가능성)는 무기가 목표에게 어떤 식으로든 해를 입히거나 손상을 줄 수 있는 가능성을 나타냅니다. 그러나 이 PS가 목표에게 그대로 적용되는 것은 아니며, 목표는 ARM 또는 BTS로 피해를 버텼는지 확인하는 방어 굴림을 할 수 있습니다.

방어 굴림의 성공 수치(SV)를 계산하기 위해, 플레이어는 ARM 또는 BTS 능력치에 다음을 더해야 합니다.

- ▲ 무기의 PS
- ▲ 해당하는 경우, 부분 커버로 인한 (+3)

MOD 성공 수치가 결정되면, 플레이어는 각 피격마다 d20을 굴려 결과를 비교합니다.

▲ 방어 굴림 성공
주사위를 굴린 결과가 성공 수치(SV)보다 같거나 낮다면 공격을 성공적으로 막아낸 것이며, 목표는 운드(Wound)를 받지 않고 상태(State)를 얻거나 하지도 않습니다.

▲ 방어 굴림 실패
주사위를 굴린 결과가 성공 수치(SV)보다 높다면 공격을 막아내지 못한 것으로, 일반적으로 목표는 운드(Wound)를 1개 얻거나 해로운 상태(State)를 얻습니다.

만약 트루퍼가 자신의 VITA 능력치 값만큼의 운드(Wound)를 얻게 되면, 그 트루퍼는 언컨셔스 상태가 됩니다.

반면, 트루퍼가 자신의 VITA 능력치 값보다 더 많은 운드를 얻게 되면, 트루퍼는 사망(Dead) 상태가 됩니다.

공격권 및 배치권 굴림

게임이 시작되기 전, 플레이어들은 각자 장교의 WIP 능력치를 사용하여 대면 굴림을 합니다 (퓨질리어 1기와 케이스츠 1기를 각각 선택).

양쪽 플레이어는 d20을 굴려 결과를 비교하고, (자신의 장교의 WIP 능력치를 초과하지 않으면서) 더 높은 결과를 낸 쪽이 선공권 굴림의 승자가 됩니다. 선공권 굴림의 승자는 배치권과 공격권 중 하나를 선택할 수 있습니다. 승자가 선택하지 않은 옵션은 다른 플레이어에게 돌아갑니다.

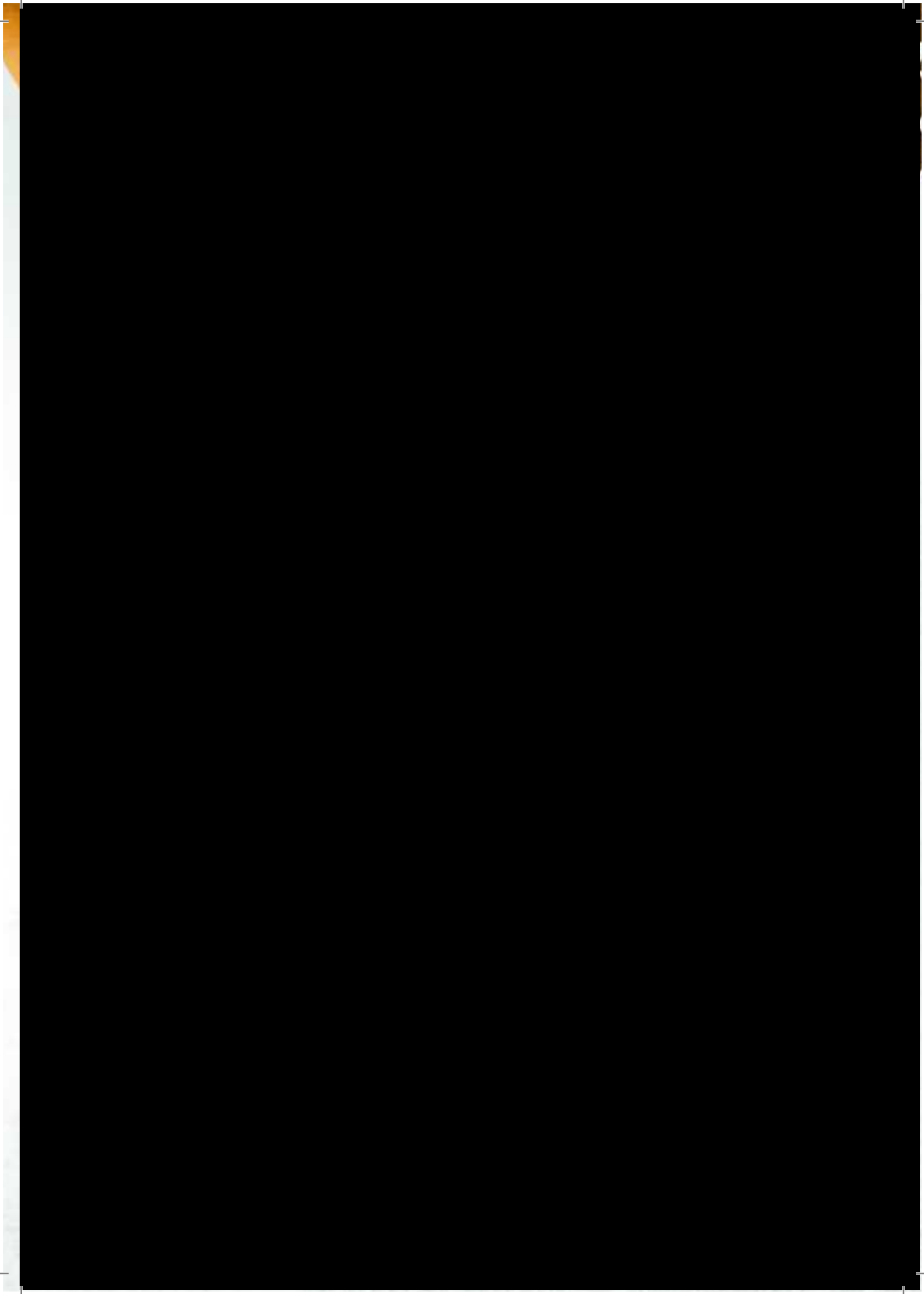
공격권 선택 시

공격권을 선택한 플레이어는, 게임 시작 시 누가 먼저 액티브 플레이어가 될 지를 선택할 수 있습니다. 이 순서는 게임 내내 유지됩니다.

배치권 선택 시

배치권을 선택한 플레이어는, 배치 단계에서 누가 먼저 트루퍼를 배치할 지와 어느 배치 구역에서 배치할 지를 선택할 수 있습니다.

양쪽 플레이어는 테이블의 서로 맞은 편에 위치하며, 각자 깊이 8인치, 너비 24인치의 배치 구역에 트루퍼를 배치하게 됩니다.



배치 페이지는 다음 단계로 나뉩니다:

- ▲ 플레이어 1 배치
- ▲ 플레이어 2 배치

배치 규칙

테이블에 트루퍼를 배치할 때,
다음의 규칙을 따르십시오:

- ▲ 각 트루퍼의 베이스는 반드시 배치 구역 내에 완전히 들어와야 합니다.
- ▲ 트루퍼는 자신의 베이스 전체를 수용할 충분한 공간이 없는 곳에는 배치할 수 없습니다.

게임 라운드 예시

양쪽 플레이어는 비밀리에 자신의 세 트루퍼 중 1기를 루테넌트로 선택하고, 루테넌트의 WIP 능력치로 선공권 굴림을 합니다.



JSA 플레이어가 굴림 11 대 14 로 선공권 굴림에서 승리하여 선공권을 유지하고 먼저 시작하기로 결정합니다 (플레이어 1이 됨).

이에 따라 판오세아니아 플레이어(플레이어 2)는 JSA가 먼저 트루퍼를 배치하도록 결정합니다.

JSA 플레이어는 지도에 표시된 대로 유닛을 배치하기로 결정합니다. 다음으로, 판오세아니아 플레이어의 JSA의 시작 위치를 미리 알고 있는 상태에서 동일하게 배치합니다.

1. 턴 시작: 전술 페이지

오더 카운트: 3기의 케이소츠가 배치되었으므로, 플레이어 1은 테이블에 3개의 오더를 놓습니다.

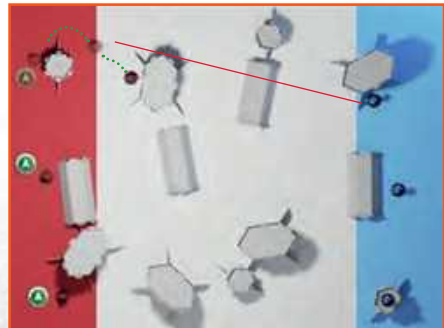


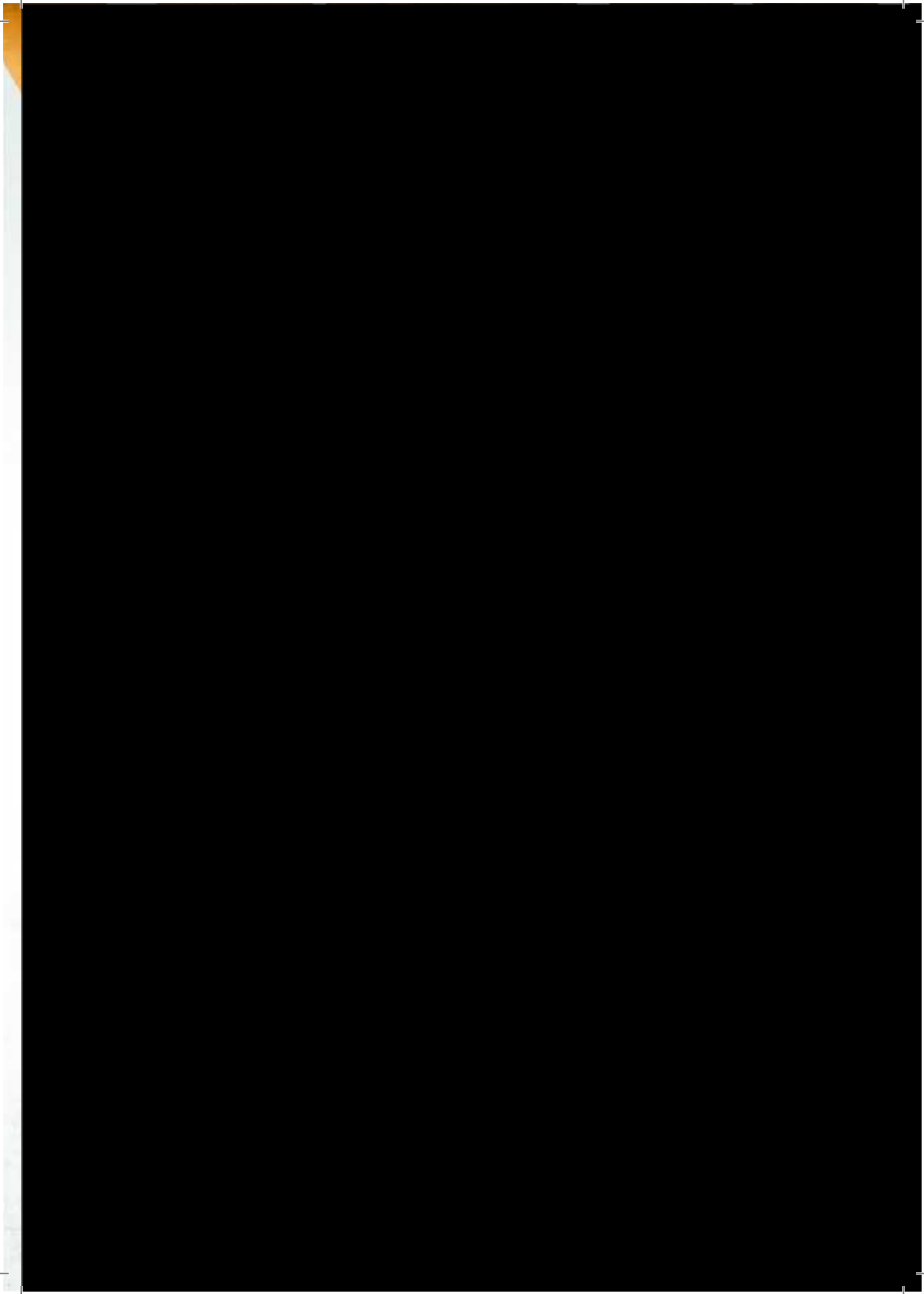
2. 오더 페이지

플레이어 1은 어떤 트루퍼를 활성화할 지 선언하고, 테이블에서 오더 1개를 제거한 뒤 첫 번째 슛 스킬을 선언합니다: 이동

플레이어 2는 건물들이 JSA 트루퍼의 전진을 가리고 있어 사선이 나오지 않으므로 아무런 ARO를 선언하지 않습니다.

오더의 두 번째 스킬로, 플레이어 1은 다시 이동을 선언하고 4인치를 이동합니다. 이번에도 ARO는 없습니다.



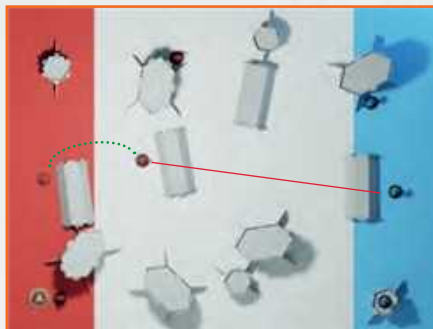


플레이어 2는 자신의 트루퍼의 ARO로 사격을 선언하고 플레이어 1은 자신의 두 번째 스킬로 회피를 선언합니다. 대면 굴림을 위한 성공 수치는 다음과 같습니다.

JSA: PH=10으로 회피. SV=10.

판오세아니아: BS=12, 사거리(18인치)로 인한 -3 보정치. 적이 두 번째 방호벽에 도달하기 전에 사격하기로 결정했기 때문에 커버로 인한 부정적인 보정치는 없습니다. SV=9.

주사위를 굴린 결과는 다음과 같습니다.



JSA: 7, **판오세아니아:** 6. 양쪽 플레이어의 굴림 모두 성공했으나 JSA 플레이어의 더 높은 값이 우선됩니다.

이제 JSA 플레이어는 오더 소모 순서의 5.1 효과 단계 동안, ARO를 발생하지 않고 자신의 트루퍼를 최대 2인치까지 이동할 수 있습니다.

3. 상태 페이즈

액티브 플레이어가 모든 오더를 소모하면, 양쪽 플레이어는 상태나 스킬에 의해 요구되는 모든 확인을 합니다. 이 경우, 아무런 확인도 이루어지지 않습니다.

4. 턴 종료

이제 플레이어 2의 첫 번째 액티브 턴이 시작됩니다. 퓨질리어 3기 중 1기가 무의식 상태이므로, 플레이어 2는 2개의 오더만 획득합니다. (무의식 상태의 트루퍼는 플레이어의 오더 풀에 오더를 추가하지 않음을 기억하십시오).

플레이어 2의 액티브 턴이 끝나면 1 라운드가 종료되고, 플레이어 1이 액티브 플레이어가 되는 2 라운드가 시작됩니다. 이는 한쪽 플레이어의 트루퍼가 모두 제거되거나, 3 라운드가 끝날 때까지 계속됩니다.

소개가 끝났으니 첫 게임을 할 준비가 되었습니다!!

CORVUS  BELLI



**SUBSCRIBE NOW AND RECEIVE ALL
THE NEWS ABOUT THE NEW CORVUS
BELLI FANTASY UNIVERSE.**