

Mana Field

V1.0

Released August 2023

목차

✓ 소개문

- 1. 룰의 특징 01
- 2. 주의점 및 제한 01
- 3. 세계관 및 배경 02

ii. 캐릭터 제작

- 1. 캐릭터 01
- 2. 스킬 02
- 3. 장비 03

iii. 판정 방법 및 전투

- 1. 전투 04

iv. 마스터를 위한 자료

- 2. 판정법 05

v.

소개문

1. 룰의 특징

이 룰 “Mana Field”는 굉장히 복잡하고 자세한 캐릭터 메이킹과 스킬 설정을 통해 개성 있는 전투를 지향하는 룰입니다.

모든 장비와 악세서리, 의상 및 마법과 전투 스킬을 구현할 수 있도록 하는 것을 목표로 만들어졌지만, 아무래도 모든 사용자를 만족시킬 수는 없겠지요!

추가적으로 “Mana Field”는 제작자의 고유 세계관을 기반으로 제작되었으며, 해당 세계관에 맞춰져 제작된 룰입니다. 때문에 세계관에 어긋나는 스킬이나 무기 등은 구현이 불가능 할 수도 있습니다.

“Mana Field”는 자체 시나리오를 보유하고 있으며, 계속적으로 시나리오를 제작할 계획이 있습니다. 하지만 1 인 개발인 룰이기에, 룰 업데이트와 시나리오 갱신 등의 주기가 길 수도 있습니다.

시나리오에 관련된 자료는 따로 시나리오 북을 제작할 계획입니다.

2. 사용 시 주의점 및 제한

“Mana Field”는 룰의 변경 및 하우스 룰에 대해 신경쓰지 않습니다. 하지만, 변경된 룰을 공유하거나 게시하는 것은 금합니다.

이외에 주의할 점은, 재미있는 플레이를 하는 것입니다! ☺

3. 세계관 및 배경

“Mana Field”의 세계관은, 기본적으로 현실 세계를 기반으로 하는 판타지 세계관입니다. 물론 이름부터 “Mana Field”이기에 예측하였겠지만, “Mana Field”의 세계관은 마법이 존재합니다. 하지만 세계관의 마법은 굉장히 과학적이고, 특이합니다.

이 세계관의 마법은 “마나 입자 발견”이라는 커다란 틀에서 시작합니다. 만약 세상에 “마나”라는 물질이 실제로 존재했고, 아직까지 모종의 이유로 발견되지 않았거나 숨겨져 있었다면? 이라는 틀 말이죠.

세계관에서 “마나”는 2025 년 즈음 발견됩니다. 한 고고학 연구실에서 유적 발굴 중 발견되었고, 관련된 자료가 인터넷상에 유출되면서 사람들에게 “마나”에 관련된 정보가 퍼집니다.

때문에 세계에는 수많은 이능력자가 생겨났고, 물질의 이름이 판타지 세계관에 존재하는 “마나”를 따 왔기에 이능력자들은 “마법사”, 이능력은 “마법”이라고 표현되었습니다.

“마법”과 관련된 여러 범죄가 속출하면서, 세상은 혼란스러워져갔지만, “마법”을 이용해 이익을 챙기는 범죄자가 있는 반면, “마법”을 통해 평화를 지키려는 자경단들도 생겨났기에 세상은 평화를 지킬 수 있었습니다.

“마법”이라는 개념이 현실 세계에 어느정도 정착되었을 무렵, 연구가 막바지에 들어선 “마나”를 이용한 여러 기술들이 세계에 들어섰고, 사람들은 영화에서나 볼 법한 기술들을 접하게 되었습니다.

인간들은 이러한 기술을 “마도공학”이라고 불렀고, 이를 이용해 제작한 기기를 “아티팩트”라고 칭했습니다.,

그렇게 인간은 최고의 기술 호황기를 누리게 되었고, 창창한 앞 날만 기다리고 있을 줄 알았죠.

하지만 몇 년이 채 지나지 않았을 즈음, 세계에는 여러 경고 신호가 나타났습니다.

자연재해가 급속하게 일어났고, 그 규모는 엄청났습니다.

마나의 사용 때문이라는 학자들의 의견이 있었지만, 이러한 자연재해의 피해를 극소화시키기 위해선 마나의 사용이 필수적이었고, 마나는 더욱 더 소모되게 됩니다.

마침내, 이러한 자연재해를 만들던 존재가 모습을 드러냈습니다. 그들은 자신들을 “정령”이라고 칭했고, 그들의 모습은 우리가 옛 기록에서 쉽게 볼 수 있었던, 요정, 골렘, 귀신, 거인, 사이클롭스, 랩틸리언 등, “괴물”에 해당하는 모습이었습니다.

그들은 마나와 관련된 모든 기기, 아티팩트에 모습을 내비쳤고, 일부 사회에서는 인간 사이에 섞여 지내던 “정령”들이 모습을 드러냈습니다.

이에 이어서, 아티팩트가 왕성하게 사용됨에 따라, 기존에 사용되던 기기와 시스템은 노후 기기 취급을 받게 되었고, 그 말을 입증하는 것 같이, 마도공학을 이용해 제작한 컴퓨터가 등장하였는지, 모든 정부의 시스템이 해킹되어 파괴되는 사태가 일어납니다.

이로 인해 몇몇 국가에서 핵을 이용한 3 차 세계대전이 일어나게 되었고, 세계는 말그대로 아수라장이 됩니다.

많은 사물과 생명이 파괴되며, “정령”들은 다시 모습을 감추었습니다. 아무래도 학자들이 예측했던 “과도한 마나 사용”이 원인이었던 듯 했고, 전쟁 피해를 통해 마나 사용률이 줄어들면서, 모습을 보일 이유가 사라진 모양입니다.

하지만 전쟁의 결과로, 주 전쟁 국가였던 러시아와 영국 등의 국가와, 유럽의 여러 국가들이 피해를 입었고, 대부분이 무정부상태가 됩니다. 그렇다고 다른 국가들도 정상적인 상태가 아니었기에, 세상을 주도할 국가는 더 이상 없었습니다.

이러한 리더의 부재는 여러 반란 세력들의 성장을 대처하지 못하게 하였고, 반정부를 원하는 아나키즘 세력이 생겨나기도 하고, 이상한 교리를 설파하는 커다란 교단 등이 생겨나기도 합니다.

살아남은 국가들은 UN 을 기점으로 힘을 합쳐보지만, 새로 생겨난 세력들은 그들과 이미 위치가 동등해져 있었고, 정령들은 다시 꿈틀대는 것 같으며, 평화를 지키는 것 이외에는 할 수 있는 것이 없습니다.

그렇게, UN 의 휘하 신설 단체로 모이게 된 당신들의 모험이 시작됩니다!

이후의 세계관과 스토리는, 시나리오에서 볼 수 있습니다.

1. 캐릭터 제작

서클 설정 (0~10) (서클 간의 격차가 크게 설정할 것.)

- ◇ 0서클 : 일반인. 마법 사용이 거의 불가능. (9~8급 해결사, X, 6급 범죄자)
[스탯포인트 15 부여. 최대 4] +10 +5
- ◇ 1서클 : 간단한 마법 사용이 가능한 일반인. (7급, F급, 6급 범죄자) (입자를 이동시키는 정도.)
[스탯포인트 19 부여. 최대 5] +4
- ◇ 2서클 : 전투 마법을 사용 가능한 일반인. (6급, D급, 5급 범죄자) (입자를 진동시켜 열을 내는게 가능해짐.)
[스탯포인트 23 부여. 최대 6] +5
- ◇ 3서클 : 전투 마법을 활용 가능한 마법사. (5급, C급, 4급 범죄자) (입자를 변환시켜 다른 물질을 생성하거나 공격하는게 가능해짐.)
[스탯포인트 29 부여. 최대 7] +6
- ◇ 4서클 : 일반적인 마법사. 전투 마법을 응용 가능. (4급, B급, 3급 범죄자) (입자를 합치거나 분해해 중력 변화를 이용해 공격하는게 가능해짐.)
[스탯포인트 35 부여. 최대 8] +6
- ◇ 5서클 : 중급 마법사. 센스 있는 마법 전투가 가능. 어느정도 대형 마법을 다룰 수 있음. (3급, A급, 2급 범죄자) (입자간의 조화로운 화합과 보유중인 마나량으로 방대한 마법을 이룰 수 있음. 동시에 여러 마법을 사용하기도 함. 마나의 순간적인 이동이 가능해져 지정 좌표 마법을 사용하기도 함.)
[스탯포인트 42 부여. 최대 10] +7
- ◇ 6서클 : 고급 마법사. 일반적으로 대형 마법을 다루며, 세밀한 마나 조작이 일상적임. (2~1급, S급) (동시에 지정 좌표 마법을 사용하기도 하며, 그 마법의 범위가 광범위함.)
[스탯포인트 50 부여. 최대 11] +8
- ◇ 7서클 : 대마법사. 대형 마법을 자유자재로 다루며, 마나를 수족처럼 다룸. (특색, 먼치킨) (생각하는대로 마법이 행해지는 정도이다.)
[스탯포인트 59 부여. 최대 13] +9

- ◇ 8서클 : 인위적인 마법 경지. 인간이라도 평생을 마법에 투자한다면 말년에 달성할 가능성이 있음. 현실을 왜곡하는 듯한 거대 마법을 펼침. 보통의 용족이 안주하는 서클. (인간 사회에는 7서클까지만 알려져 있음.) (변신 마법이 가능할 정도로 정교한 마법을 사용가능하다.)

[스탯포인트 70 부여. 최대 15] +11

- ◇ 9서클 : 인간은 달성할 수 없는 경지. 자기관리에 열정적인 용족 혹은 수백, 수천 년을 살아 온 정령족이 달성함. 물질을 창조하거나 현실 왜곡을 실현가능할 정도의 거대 마법을 펼침.

[스탯포인트 85 부여. 최대 16] +15

- ◇ 10서클 : 신의 경지. 용족, 정령족도 쉽게 달성할 수 없고, 달성한다면 현실 왜곡을 광범위로 사용할 수 있음.

[스탯포인트 110 부여. 최대 20] +25

기초 스탯 (1~20)

1. 근력 (물리 공격력, 체력)
2. 민첩 (속도, 회피 능력)
3. 의지 (방어력, 방어 능력)
4. 집중 (마법 공격력, 마나 회복력, 정신력)
5. 지능 (최대 마나, 정신력)
6. 매력 (침식률 최댓값)

숙련도

숙련도는 캐릭터가 무기를 얼마나 잘 다루는지에 대한 수치입니다. 무기가 플레이 도중 개조되거나 강화될 경우, 숙련도는 오르지 않으며, 같은 설정의 무기를 오랫동안 사용했을 시, 숙련도가 증가합니다.

ex) 시나리오 종료 후 숙련 +1

	숙련	효과
0	다루지 못함.	위력-3
1	재능 없음	위력-2
2	손에 익지 않음.	위력-1
3	사용법을 인지함.	없음
4	손에 익음.	위력+1
5	재능 있음.	위력+2
6	마스터함.	위력+3
7	초월.	위력+4

마나 연공법 선택

1. 방출형(마나)

방출형 마나 연공은 스킬의 마나 사용량, 자신의 최대 마나량을 통해 이루어지고, 최대 마나량 혹은 마나 회복량을 늘려가며 성장한다. (집중, 지능 위주)

2. 압축형(오러)

압축형 마나 연공은 한정된 최대 마나량을 가지는 대신, 마나의 밀도 수치를 가진다. 고밀도일수록 강한 마나를 뽑아낼 수 있다. (집중 위주)

3. 침식형(흑마법)

침식형 마나 연공은 주변 혹은 자신의 생명력으로 마나를 충당하는 방식으로 운용된다. 마나 최대량이 존재하지 않고, 지속적으로 생명력을 흡수해 마나를 쌓을 수 있다. 침식률이 증가할수록 스킬의 위력이 강해지며, 침식되는 대신 피아식별불가 상태가 되어 랜덤의 대상에게 공격 액션을 취한다.

마나 색상

자신이 사용하는 스탯에 따라 마나의 rgb값이 결정된다.

능력치

인간 캐릭터의 능력치는 -1~15입니다. 인간 외의 존재의 능력치는 최대 20까지 확장될 수 있습니다.

1. 근력 (물리 공격력, 체력, -1~15) >> 붉은색

근력은 캐릭터의 체격과 힘 등을 나타내는 수치입니다. 음수일 경우 공격이 불가능합니다. 보통의 성인 남성의 근력은 4입니다.

2. 민첩 (속도, 회피 능력, -1~15) >> 녹색

민첩은 캐릭터의 이동 속도와 공격 속도 등, 신속함과 관련된 능력을 나타내는 수치입니다. 음수일 경우 자의적으로 이동이 불가능하며, 이동 시 타인의 도움을 필요로 하게 됩니다. 보통의 성인 남성의 민첩은 4입니다.

3. 의지 (방어력, 방어 능력, -1~15) >> 노란색(붉은색 + 녹색)

의지는 캐릭터의 정의로움과 배려심 및 희생 정신, 방어 능력 등을 나타내는 수치입니다. 음수일 경우 타인의 명령에 불복할 수 없습니다. 보통의 정상적인 성인의 의지는 3입니다.

4. 집중 (마법 공격력, 마나 회복력, -1~15) >> 푸른색

집중은 캐릭터의 집중력과 마법 재능에 관련된 수치입니다. 음수일 경우 마법 사용이 불가능합니다. 보통의 경지인 3서클 마법사의 집중은 4입니다.

5. 지능 (최대 마나, 정신력, -1~15) >> 청록색(녹색 + 푸른색)

지능은 캐릭터의 지혜와 정신력과 관련된 수치입니다. 음수일 경우, 캐릭터는 동물 정도의 지능을 가지게 됩니다. 정상적인 성인의 지능은 4입니다.

6. 매력 (침식을 최댓값, -1~15) >> 자홍색(붉은색 + 푸른색)

매력은 캐릭터의 매력, 리더쉽 등을 나타내는 수치입니다. 음수일 경우, 캐릭터는 만나는 모든 사람에게 차별과 혐오심을 불러일으킵니다. 보통의 매력은 3입니다.

계산식

방출형 : $R = 170 + (\text{근력} + \text{의지} / 2 + \text{매력} / 2) * 2$, $G = 170 + (\text{민첩} + \text{의지} / 2 + \text{지능} / 2) * 2$,
 $B = 170 + (\text{집중} + \text{지능} / 2 + \text{매력} / 2) * 2$ (rgb 170~250)

압축형 : $R = 170 - (\text{민첩} / 2 + \text{집중} / 2 + \text{지능}) * 2$, $G = 170 - (\text{근력} / 2 + \text{집중} / 2 + \text{매력}) * 2$,
 $B = 170 - (\text{근력} / 2 + \text{민첩} / 2 + \text{의지}) * 2$ (rgb 90~170)

침식형 : $R = 90 - (\text{민첩} / 2 + \text{집중} / 2 + \text{지능}) * 2$, $G = 90 - (\text{근력} / 2 + \text{집중} / 2 + \text{매력}) * 2$,
 $B = 90 - (\text{근력} / 2 + \text{민첩} / 2 + \text{의지}) * 2$ (rgb 10~90)

Ex) 근력12, 민첩 3, 의지 9, 집중 14, 지능 2, 매력 2의 5서클 방출 마법사의 경우,

$120 + (\text{근력} + \text{의지} / 2 + \text{매력} / 2) * 2$, $120 + (\text{민첩} + \text{의지} / 2 + \text{지능} / 2) * 2$, $120 + (\text{집중} + \text{지능} / 2 + \text{매력} / 2) * 2$ 의 계산식에 따라 각각 R=155, G=137, B=152의 비율로 계산된다. (방출은 명도 120에서 +, 압축도 명도 120에서 -. 침식은 명도 80에서 -)



예리도 : 4 / 무게 : 5 / 물리력 : 3 / 속도 : 2 / 충격흡수 : 3

체력피해 : 1 / 침식피해 : 1 / 독 : 2 / 강도 : 2 / 관통 : 2

- 무기 제작(근거리)

태그명	설명	무기 포인트 증감
-----	----	-----------

무기 강화 (보너스)	무기에 강화 파츠를 장착해 약 0.5n단계 높은 성능의 무기로 설정하고 무게가 n증가함. (최대 3, A급 무기는 최대 2, L급 무기는 최대 1)	+2n
무게 증가	무기의 무게가 n증가함.	-5n
예리함	무기의 예리도를 n 증가시킴.	-4n
물리력 증가	무기의 물리력이 물리 공격력/5(최대 5)만큼 증가한다.	-12
물리력 추가	무기에 n의 물리력을 추가함.	-3n
경량화	무기의 무게가 n감소하고 속도가 3n증가함.	-n
추진력	무기에 속도 증가 모듈을 장착해 속도가 n증가한다.	-2n
면적 증가	무기의 표면적을 늘려 충격흡수를 n늘린다.	-3n
마찰 감소	무기의 마찰력이 감소해 속도가 n, 예리도가 n증가한다.	-6n
사거리 증가	무기의 길이가 늘어나 먼저 공격이 가능해져 n만큼 속도가 증가한다.	-n
독	(금속 재질 사용 시)무기에 독이 숨어 있다. 적중 시, 대상에게 독을 1 부여한다.	-2n
재련	(금속 재질 사용 시)무기를 강화하여 강도가 1 증가한다.	-2n
코팅	무기에 금속 코팅을 하여 예리도 1, 강도 1을 증가시킨다. 전투 중, 무기가 망가지는 것을 한 번 막아준다. (무기가 망가지더라도 상승된	-8

	스탯은 감소하지 않는다.)	
화려함	무기가 화려하다. 장착 시, 매력 이 1 증가한다.	-6
종교적	종교적인 의미가 담긴 무기이다. 장착 시, 의지 가 1 증가한다.	-6
뾰족함	무기의 관통 이 n증가한다.	-2n
장인	(임의로 추가 불가)무기의 모든 스탯 이 1 오른다.	-

무게 : 사용자가 무기 사용시 필요로 하는 근력량. 미달시 사용자의 속도가 근력 1당 2 감소한다.

(무기의)**성능** : 무기의 가치 및 능력치의 정도. F,E,D,C,B,A,L의 7가지 등급이 존재하며, F급 무기가 10만 원, 등급 상승당 5배의 가치를 가진다.

다음은 일반적인 등급별 무기의 시세다.

F급 : 10만 원

E급 : 50만 원

D급 : 250만 원 D+ : 500만 원 D++ : 1000만 원 D+++ : 2000만 원

C급 : 1250만 원 C+ : 2500만 원 C++ : 5000만 원 C+++ : 1억 원

B급 : 6250만 원 B+ : 1억 2500만 원 B++ : 2억 5천만 원 B+++ : 5억 원

A급 : 3억 1250만 원 A+ : 6억 2500만 원 A++ : 12억 5000만 원

L급 : 15억 6250만 원 L+ : 약 30억

예리도 : 치명타 값을 n증가시킨다. (기본 치명타 값은 최댓값이다.) (치명타 피해는 1.5배이다.)

- 무기 제작(원거리)

태그명	설명	무기 포인트 증감
무기 강화 (보너스)	무기에 강화 파츠를 장착해 약 0.5n단계 높은 성능의 무기로 설정하고 무게가 n증가함. (최대 3, A급 무기는 최대 2, L급 무기는 최대 1)	+2n
무게 증가	무기의 무게가 n증가함.	-5n
예리함	무기의 예리도를 n 증가시킴.	-4n
물리력 증가	무기의 물리력이 물리 공격력/5(최대 5)만큼 증가한다.	-12
물리력 추가	무기에 n의 물리력을 추가함.	-3n
경량화	무게가 n감소하고 속도가 3n증가함.	-n

배터리 : 5 / 침식 : 1 / 마나 : 1 / 피해량 : 2 / 체력 : 1 / 마나 감응 : 4

- 무기-마나회로

마나 배터리	기/검기 모듈	배터리를 n소모하여 도신에 마나를 두르고, 적중 시 피해량을 2n 증가시킨다. 무기가 참격일 경우, 3n 증가한다.	배터리 -n
-----------	---------	--	--------

	침식 가중 모듈	배터리를 n소모하고, 적중 시 대상의 침식률을 5n 상승시킨다.	배터리 -n
	마나 획득 모듈	턴 시작 시, 선택적으로 배터리를 n소모하여 마나를 5n 획득한다.	배터리 -n
침식 획득	흡혈	적중 시, 상대의 체력을 n만큼 앗아올 수 있다. 하지만, 정제되지 않은 타인과의 접촉은 당신을 침식시킨다.	침식 +2n
	마나 흡입	적중 시, 상대의 마나를 n만큼 앗아올 수 있다. 하지만, 정제되지 않은 타인과의 접촉은 당신을 침식시킨다.	침식 + 2n
마나 소모	마나 웨폰	무기에 마나를 깃들게 해 마나 감응을 n늘린다.	마나 -4n
	배터리+	배터리의 충전 횟수를 n늘린다.	마나 -5n

강도 : 2 / 충격흡수 : 3 / 마나 감응(1당 마법딜 6%추가) : 4 / 예리도 : 4 / 무게 : 5 / 속도 : 2

- 재질

나무(7)	나무	충격흡수 1, 마나 감응 1증가
돌(5)	돌	강도1, 충격 흡수 1증가

흑요석(8)	검은 돌	강도 2, 예리도 1증가
철(10)	일반적으로 무기에 사용되는 금속.	강도 2, 충격흡수 2증가.
강철(12)	철을 재련해 강하게 만든 금속.	강도 4, 충격흡수 2증가.
운철(20)	운석에서 채취된 금속. 순수한 철, 니켈 등의 금속이 다량 함유되어 있으며, 비싼 가격에 거래된다.	강도 4, 마나 감응 3증가.
이리듐(14)	강도를 낮추고 연성을 높여 쉽게 깨지지 않게 개량된 높은 밀도와 강도를 가진 금속. (무겁다)	강도 3, 예리도 2 증가.
오스뮴(19)	쉽게 부서지지 않도록 개량된 높은 밀도를 가진 무거운 금속.	강도 3, 무게 2 증가
니켈(8)	마나 감응력이 높아 수요가 급증한 금속 중 하나이다.	강도 2, 마나 감응 1 증가.
납(11)	무겁고 물러 탄약에 주로 쓰이는 금속이다. 의외로 마나 감응력도 좋은 금속.	강도 1, 무게 1, 마나 감응 1 증가.
알루미늄(10)	가벼워 사용하기 편리한 금속이다.	강도 2, 속도 3증가.
크로뮴(11)	녹이 슬지 않는다. 합금 시 높은 성능을 발휘하는 금속이다.	강도 3, 충격흡수 1, 속도 1증가.
T.R.I.D.ium – $\alpha(20+a(20))$	철, 니켈 등 다양한 금속을 섞은 합금에 마나를 주입해 가공한 금속이다. α 는 강도에 특화된 마도금속이며, 가공 시 주입된 마나의 양에 비례해 강도가 강해진다. -특수 업체에서만 취급하기에 5서클 이하 요원의 무기 제작 요청은 반려될 수 있음.	강도 10, 강도 (최대 마나/4, 최대 10.)증가,
T.R.I.D.ium – β	철, 니켈 등 다양한 금속을 섞은 합	강도 2, 마나 감응도 (마

(20+a(20))	<p>금에 마나를 주입해 가공한 금속이다. β는 마나 감응에 특화된 마도 금속이며, 가공 시 주입된 마나의 순도에 비례해 마나 감응이 강해진다.</p> <p>-특수 업체에서만 취급하기에 5서클 이하 요원의 무기 제작 요청은 반려될 수 있음.</p>	<p>나 회복/2, 최대 5.)증가, 마나 감응도 4 증가.</p>
T.R.I.D.ium – $\gamma(19+a(21))$	<p>철, 니켈 등 다양한 금속을 섞은 합금에 마나를 주입해 가공한 금속이다. γ는 충격 흡수에 특화된 마도금속이며, 마나 가공 시간에 비례해 충격 흡수력이 증가한다.</p> <p>-특수 업체에서만 취급하기에 5서클 이하 요원의 무기 제작 요청은 반려될 수 있음.</p>	<p>강도 2, 충격 흡수 (최대 마나*2*7/10, 마나 회복 *1*7/5, 최대 7.)증가, 충격 흡수 5 증가.</p>

강도 : 2 / 충격흡수 : 3 / 마나 감응(1당 마법딜 6%추가) : 4 / 예리도 : 4 / 무게 : 5 /

- 합금 (재질 비용이 50% 증가한다.)

금속1	금속2	기본 효과	합금 보너스(20%)
철	강철(12)	강도 3, 충격흡수 2증가.	충격흡수 1
	운철(17)	강도 3, 충격흡수 1, 마나 감응 2증가	충격흡수 1
	이리듐(13)	강도 3, 충격흡수 1, 예리도 1증가	충격흡수 1
	니켈(11)	강도 2, 충격흡수 1, 마나	강도 1

		감응 1증가	
	납(16)	강도 2, 무게 1, 충격흡수 1, 마나 감응 1증가	충격흡수 1
	오스뮴		
	알루미늄		
	크로뮴	강도 3, 충격흡수 2, 속도 1증가.	강도 1, 충격흡수 1, 속도 1
강철	철	강도 3, 충격흡수 2증가.	충격흡수 1
	운철(19)	강도 4, 충격흡수 1, 마나 감응 2증가	강도 2
	이리듐(15)	강도 4, 충격흡수 1, 예리도 1증가	충격흡수 1
	니켈(13)	강도 3, 충격흡수 1, 마나 감응 1증가	충격흡수 1
	납(18)	강도 3, 충격흡수 1, 무게 1, 마나 감응 1증가	강도 2
	오스뮴		
	알루미늄		
	크로뮴		
운철	철	강도 3, 충격흡수 1, 마나 감응 2증가	충격흡수 1
	강철	강도 4, 충격흡수 1, 마나 감응 2증가	강도 2
	이리듐(20)	강도 4, 마나 감응 2, 예리도 1증가	예리도 1
	니켈(14)	강도 3, 마나 감응 2증가	마나 감응 1
	납(19)	강도 3, 마나 감응 2, 무게 1증가	강도 2

	오스뮴		
	알루미늄		
	크로뮴		
이리듐	철	강도 3, 충격흡수 1, 예리 도 1증가	충격흡수 1
	강철	강도 4, 충격흡수 1, 예리 도 1증가	충격흡수 1
	운철	강도 4, 마나 감응 2, 예리 도 1증가	예리도 1
	니켈(14)	강도 3, 예리도 1, 마나 감 응 1증가	강도 1
	납(17)	강도 2, 무게 1, 마나 감응 1, 예리도 1증가	예리도 1
	오스뮴		
	알루미늄		
	크로뮴		
니켈	철	강도 2, 충격흡수 1, 마나 감응 1증가	강도 1
	강철	강도 3, 충격흡수 1, 마나 감응 1증가	충격흡수 1
	운철	강도 3, 마나 감응 2증가	마나 감응 1
	이리듐	강도 3, 예리도 1, 마나 감 응 1증가	강도 1
	납(13)	강도 2, 마나 감응 1, 무게 1증가	강도 1
	오스뮴		
	알루미늄		
	크로뮴		

납	철	강도 2, 무게 1, 충격흡수 1, 마나 감응 1증가	충격흡수 1
	강철	강도 3, 충격흡수 1, 무게 1, 마나 감응 1증가	강도 2
	윤철	강도 3, 마나 감응 2, 무게 1증가	강도 2
	이리듬	강도 2, 무게 1, 마나 감응 1, 예리도 1증가	예리도 1
	니켈	강도 2, 마나 감응 1, 무게 1증가	강도 1
	오스뮴		
	알루미늄		
	크로뮴		
오스뮴	철		
	강철		
	윤철		
	이리듬		
	니켈		
	납		
	알루미늄		
	크로뮴		
알루미늄	철		
	강철		
	윤철		
	이리듬		
	니켈		
	오스뮴		
	납		

	크로뮴		
크로뮴	철(14)	강도 3, 충격흡수 2, 속도 1증가.	강도 1, 충격흡수 1, 속도 1
	강철		
	운철		
	이리듐		
	니켈		
	오스뮴		
	알루미늄		
	납		

- 마법 회로(강화형)

태그명	설명	사용 가능 횟수
마나 탄창 - 강화	(원거리 전용)마나 배터리를 소모 해 탄환 혹은 발사체 등을 생산 하는 회로를 구축함.	전투 당 3회
마탄 - 강화	(원거리 전용)마나 배터리를 소모 하여 탄환을 강화, 적중 시 5만 콤의 추가 피해를 입히는 회로를 구축함.	전투 당 3회
기 - 강화	무기에 마나를 둘러	
검기 - 강화	(참격 전용, 단독 사용)마나 배터	전투 당 1회

	리를 전부 소모하여 베기 공격을 적중 시 3만콤의 추가 피해를 입 히는 공격으로 강화 및 광역 공 격으로 변경.	
--	---	--

마법적 패널티가 존재하지 않는 강화 방식, 하지만 마나 배터리를 필요로 해 사용에 제한이 있는 회로.

- 마법 회로(침식형)

태그명	설명	침식률	마나 소모 량 증가

사용자를 침식시키는 과강화 회로.

- 마법 회로(마나소비형)

태그명	설명	침식률	마나 소모 량 증가
		2n	
무기 강화	무기를 강화해 0.5n단계 높은 가치 의 무기로 설정함. (최대 3, A급 무 기는 최대 2, L급 무기는 최대 1)		

사용자의 마나를 효율적으로 소비하며 기능을 추가하는 회로.

2. 액티브 스킬 제작

- 보너스 태그

태그명	설명	침식률	마나 소모 량 증가
도벽	상대의 이로운 효과를 하나 훔쳐옴.	20	30
연타	공격을 1+n번의 공격 액션으로 변경.	3n	4n
과충전	최대 충전 수치를 n만큼 올림	1n	2n
돌격	대상 스킬을 다른 공격 액션 이후 에 이어서 사용 가능한 스킬로 변경.	30	45
복사	이 스킬로 이로운 효과를 받았을 때, 랜덤의 n명의 팀원에게 복사	3n	4n
광역			
경질화/강화			
강화-다리			
육체 강화	서클에 비례하여 물리공격력을 일 정 비율 상승시킴.		
방출	현재 보유중인 모든 마나를 사용하 게 되는 대신, 스킬의 위력이 3 증 가.		

쌍수	두 개의 무기를 선택.		
과다 침식	적중 시, 대상은 다음 턴에 침식을 두 배로 얻는다.		

- 패널티 태그(침식률)

		침식률 상쇄		
		1	2	3
정신착란	해당 스킬이 피아식별 불가 판정이 됨.			
자결	해당 스킬 사용 시, 최솟값이 나올 시 즉사	50		
혼란	해당 스킬 사용 시, 최대 주사위 값의 (25%/50%/75%)이하의 값이 나올 시 빳나감 판정. (단, 주사위	10	20	30
체력 감소	스킬 사용시 n만큼 체력 감소			
마나 증독	현재 마나가 최댓값이 될 경우, 침식 .	15		
0	전투 시작 시, 마나량 0으로 시작.	15		

피아식별 불가 : 눈이 돌아가서 ((주사위 값 / 인원 수)+1)번째 아군을 때림.

자결 : 뒤짐.

빳나감 : 주사위 값에 무관하게 상대가 리액션 성공 판정을 가지게 됨.

- 조건부 태그

	조건	설명	침식률			마나 소모량 증가		
			1	2	3	1	2	3

매혹	매력 수치가 최대치의 절반 이상일 경우 사용 가능(소수점 올림).	주사위 최댓값의(최대/최대-1/최대-2)의 값이 나오면 상대방을 한 턴 동안 아군으로 만듦. 보스급 적에게는 통하지 않음.	20	40	60	30	60	90

마법진

선 작업 마법진 – 자신 혹은 남이 마나를 주입해 마법진을 생성하고, 본인 혹은 타인이 실행시켜 발동되는 마법 방식이다.

지정 좌표 마법진 – 마법진이라고 하기보단 특정 위치에 마법진을 그려 그 위치에서 마법이 발사되게 하는 방식이다. (공간 이동 마법)