

Mana Field

V-Alpha

Released August 2023될 예정.

제작중인 버전이기에, 이후에 어떻게든 변경될 수 있음을 알립니다

목차

✓ 소개문

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

ii. 캐릭터 제작

1. 캐릭터 04
2. 서클 설정 05
3. 기초 스탯 07
4. 능력치 09
5. 숙련도 11
6. 마나 연공법 12
7. 마나 색상 13
8. 생활 특수 능력치 15

iii. 무기 제작

1. 분류 방식 19
2. 공격 방식 20
3. 특성치 21
4. 비용
5. 무기 태그 – 근거리
6. 무기 태그 – 원거리
7. 무기 태그 – 맨 손

8. 무기 태그 – 마나 회로
9. 무기 태그 – 침식
10. 무기 태그 – 마나

iv. 판정 방법 및 전투

1. 비전투
2. 비전투 판정 0
3. 전투
4. 속도 판정 및 기습
5. 리액션
6. 전투 판정 – 개인
7. 전투 판정 – 다대다
8. 전투 판정 – 보스

v. 플레이어를 위한 자료

1. 마음가짐 0

vi. 마스터를 위한 자료

1. 마음가짐 0
2. 줄리다 0

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 1인 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. 룰 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 인류는 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 비밀리에 제작된 마도공학 컴퓨터가 등장하여, 이를 사용한 블랙 해커에 의해 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 없는 것 같습니다.

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

이후의 세계관과 스토리는, 시나리오에서 볼 수 있습니다.

캐릭터 제작

1. 캐릭터

캐릭터는 플레이어가 이 세계관을 모험하기 위해 사용하는 연결 다리입니다.

캐릭터를 세계관에 알맞고, 재미있고, 개성 있게 제작한다면 보다 재미 있는 플레이를 할 수 있을 겁니다.

그리고, "Mana Field"는 그 부분에 굉장히 특화되어 있는 룰이죠!

당신이 즐겁게 플레이 할 수 있는 캐릭터를 만들기를 기원합니다.

2. 서클 설정 (0~10)

서클이란, 캐릭터 능력의 총 집합체입니다. "등급" 이라고 부를수도 있겠네요.

높으면 높을수록 플레이어는 더 강하고, 능력 있게 될 것입니다.

권장하는 시작 서클은 3~4입니다. 보통의 마법사들의 서클이 3이니, 특별한 당신들은 3, 혹은 4 정도의 서클을 보유하고 있겠죠!

서클이 높을수록 사용 가능한 다른 포인트들도 늘어나기에, 서클 차이가 나는 플레이어 끼리는 꽤나 큰 격차가 생길 것입니다.

적당한 서클 설정을 해 주세요!

다음은 서클 관련 설명 자료입니다.

☆ **0서클** : 일반인. 마법 사용이 거의 불가능합니다.

[스탯포인트 15 부여. 최대 4] +10 +5

☆ **1서클** : 간단한 마법 사용이 가능한 일반인. (입자를 이동시키는 정도의 마법 실력을 가집니다.)

[스탯포인트 19 부여. 최대 5] +4

- ☆ **2서클** : 전투 마법을 사용 가능한 일반인. (입자를 진동시키거나 가속시켜 열을 내는게 가능해집니다.)

[스탯포인트 23 부여. 최대 6] +5

- ☆ **3서클** : 전투 마법을 활용 가능한 마법사. (입자를 변환시키거나 합성해 다른 물질을 생성하거나 공격하는게 가능해집니다.)

[스탯포인트 29 부여. 최대 7] +6

- ☆ **4서클** : 일반적인 마법사. 전투 마법을 응용 가능합니다. (입자를 합치거나 분해하는 힘을 이용해 중력 변화를 이용해 공격하는게 가능해집니다.)

[스탯포인트 35 부여. 최대 8] +6

- ☆ **5서클** : 중급 마법사. 센스 있는 마법 전투가 가능합니다. 어느정도 대형 마법을 다룰 수 있습니다. (입자간의 조화로운 화합과 보유중인 마나량으로 방대한 마법을 이룰 수 있으며, 동시에 여러 마법을 사용하기도 합니다. 또한, 마나의 순간적인 이동이 가능해져 자신의 위치를 기반으로 마법을 사용하는게 아닌 다른 위치에서 마법을 생성하여 기습, 혹은 공격하는 형태의 지정 좌표 마법을 사용하기도 합니다.)

[스탯포인트 42 부여. 최대 10] +7

- ☆ **6서클** : 고급 마법사. 일반적으로 대형 마법을 다루며, 세밀한 마나 조작이 일상적입니다. (동시에 지정 좌표 마법을 사용하기도 하며, 그 마법의 범위가 광범위합니다.)

[스탯포인트 50 부여. 최대 11] +8

- ☆ **7서클** : 대마법사. 대형 마법을 자유자재로 다루며, 마나를 수족처럼 다룹니다. 대부분의 인간의 최대 달성 가능 경지입니다. (생각하는대로 마법이 행해지는 정도입니다.)

[스탯포인트 59 부여. 최대 13] +9

- ☆ **8서클** : 인외적인 마법 경지. 인간이라도 평생을 마법에 투자한다면 달성할 가능성은 있지만, 세간에는 7서클이 제한으로 알려져 있습니다. 현실을 왜곡하는 듯한 거대 마법을 펼칠 수 있습니다. (변신 마법이 가능할 정도로 정교한 마법을 사용가능하기에, 마법 수준이 높은 이종족은 변신을 하여 인간계에 섞여 살아가기도 합니다.)

[스탯포인트 70 부여. 최대 15] +11

- ☆ **9서클** : 인간은 달성할 수 없는 경지. 물질을 창조하거나 현실을 실제로 왜곡하는 규모의 거대 마법을 펼칩니다.

[스탯포인트 85 부여. 최대 16] +15

- ☆ **10서클** : 마법을 통달한 경지. 현실을 원하는 대로 조작 가능할 정도의 능력을 가집니다.

[스탯포인트 110 부여. 최대 20] +25

3. 기초 스탯 (-1~17)

서클을 설정했다면, 부여된 스탯 포인트를 아래 6개의 스탯에 분배할 수 있습니다!

“인간”캐릭터라면 -1에서 15 사이의 스탯을 가질 겁니다!

다른 종족들도 존재는 하지만, 종족 기능은 지원하지 않습니다. (하지만 캐릭터가 종족적인 설정을 가질 수는 있을지 모르죠! 정령족 혼혈이라던가, 용족의 피가 섞였다는 전설이 내려오는 가문의 오랜 후손이라는 설정 말이에요.)

근력에 분배했다면 캐릭터는 큰 체격과 근육을 가진 운동선수 같은 특징을 가지게 될 것이고, 민첩에 분배했다면 캐릭터가 마치 빠르게 달리는 초능력을 가진 것 처럼 빠르게 달릴 수 있게 되겠죠.

그리고, 실제로 플레이어의 능력치도 상승합니다!

능력치가 상승하는 만큼 플레이어는 강해지고, 개성을 가지게 될 겁니다. **하지만, TRPG의 진짜 매력은 플레이어의 모험에 많은 부분을 포함하고 있는 만큼, 자신이 상상하는 캐릭터에 알맞은, “적당한 분배”를 하기를 기대할게요!**

다음은 스탯 별 설명 자료입니다.

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

➤ **근력** (물리 공격력, 체력, -1~15) >> **붉은색**

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

➤ **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.

➤ **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.

➤ **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.

➤ **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.

➤ **매력** (침식률 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.

4. 능력치

능력치는 플레이어의 외형을 결정하는 스탯과 다르게, 실질적으로 플레이어의 모험과 전투에 영향을 미치는 요소들입니다.

하지만 스탯을 분포한 정도에 따라 능력치가 결정되니, 사실상 스탯과 능력치는 상하관계라고 할 수 있겠네요!

능력치는 직접 분포할 수 없고, 배분한 스탯에 따라 자동적으로 분배됩니다.

다음은 존재하는 여러 능력치에 대한 설명 자료입니다.

명칭	효과	사용처 및 효과	계산식
체력	캐릭터의 체력 값.	피해를 입었을 때, 체력 감소. 모두 감소한 다면 사망.	$32 + (\text{서클} - 1) * 2 + \text{근력} * 5 + \text{의지} * 2$
물리공격력	캐릭터가 신체적으로 가지고 있는 물리력.	캐릭터가 맨 손 혹은 물리력을 사용하는 무기 혹은 스킬을 사	$10 + (\text{서클} - 1) + \text{근력} * 2$

		용하였을 때의 계수.	
정신력	캐릭터의 정신적인 능력.	일반적이지 않은 무언가를 보았을 때, 정신력 증감.	$10 + (\text{서클} - 1) * 2 + \text{집중} + \text{지능} * 3$
방어력	캐릭터의 신체 방어 능력.	받는 피해 감소, 방어 능력 증가.	의지
속도	캐릭터의 이동 속도 및 공격 속도.	전투 시 빠른 전투 우선순위, 속도 판정과 회피 판정 능력 증가.	민첩 + (서클 - 1) + 이외 추가 속도
마나 회복	캐릭터의 턴당 마나 회복량.	마나 회복량이 증가.	$2 + \text{지능} * 3/4 + (\text{서클} - 1) * 0.5$
최대 마나	캐릭터의 최대 마나량.	최대 마나량이 증가.	$8 + \text{집중} * 3 + (\text{서클} - 1) * 2$
마법공격력	캐릭터의 마법 공격력.	마법력을 사용하는 무기 혹은 스킬을 사용하였을 때의 계수.	$10 + \text{집중} * 2 + (\text{서클} - 1) * 1$
침식률	캐릭터가 이상 현상을 보이게 되는 제한 수치. 마법을 사용할수록 침식률이 상승함.	침식률의 최대치가 증가.	$25 + (\text{서클} - 1) * 2 + \text{매력} * 5$

색깔별로 정리하고 싶었어요

5. 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

아래는 숙련도에 따른 설정과 효과치에 대한 자료입니다.

	숙련	효과
0	다루지 못함.	위력-3
1	처음 사용함.	위력-2
2	손에 익지 않음.	위력-1
3	사용법을 인지함.	없음
4	손에 익음.	위력+1

5	숙련됨.	위력+2, 동류의 무기를 얻 었을 때, 숙련+1
6	마스터함.	위력+3
7	초월.	위력+4

동류의 무기는 양손, 한손 / 참격, 관통, 타격. 총 6가지 경우의 수로 나눕니다.

6. 마나 연공법

마나 연공법이란, 캐릭터가 마나를 활용하는 방식입니다.

현실 세계와 비유를 해 보자면, 호흡에도 복식호흡, 흉식호흡, 흉복식호흡이 있는 것처럼, 마나를 사용할 때도 용도와 취향에 맞게 여러 연공 방식중 하나를 택하여 사용할 수 있습니다.

무협 소설 등에 자주 등장하는 "심법"과도 같은 개념이라고 설명할 수 있겠네요!

하지만 마나 연공법은 알려져있는 방식이 3가지뿐이고, 이후에 추가될지는 모르겠네요.

하지만 자신만의 공격 방식을 구성하는 방법은 차고 넘치니, 걱정하실 필요는 없습니다!

다음은 마나 연공법의 종류와 설명 자료입니다.

A. 방출형(마나 모티브)

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

B. 압축형(오려 모티브)

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

C. 침식형(흑마법 모티브)

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

7. 마나 색상

마나 색상이란, 캐릭터가 마나를 사용할 때 주변에 감도는 기운, 혹은 스킬을 사용할 때 주변에 맵도는 색상을 이야기합니다.

사람도 인종에 따라 피부 색상이 다르고, 이후에 어떻게 살아가느냐에 따라 피부 색이 짙어지거나 밝아지는 것 처럼, 마나도 사람마다 모두 내는 색이 다르고, 경지가 오를수록 변해갑니다.

시트를 사용한다면 시스템상 마나 색상의 RGB값은 스탯에 따라 자동으로 결정됩니다.

아래 계산식대로요.

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)

보통 방출형의 마나 색상은 밝고. 압축형의 마나 색상은 짙으며, 침식형의 마나 색상은 어둡습니다.

다음은 스탯 별 색상 정보 자료입니다.

1. 근력 (물리 공격력, 체력, -1~15) >> 붉은색

근력이 높은, 일명 “힘법사”들은 보통 붉은색 계열의 마나를 가집니다. 근육에서 오는 색상이 붉기 때문에 붉은 마나가 형성된다는 가설이 있습니다.

2. 민첩 (속도, 회피 능력, -1~15) >> 녹색

민첩이 높은, 재빠른 마법사들은 보통 녹색 계열의 마나를 가집니다. 마나는 빠른 이동 시 녹색 계열의 색을 낸다는 소문이 있는데, 아닌 경우도 있어서 정확한 이유는 알 수 없겠네요.

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

의지가 높고 정의로운 마법사들은 보통 노란색 계열의 마나를 가집니다. 의지력이 높은 사람은 뇌의 사용량이 비교적 적고, 즉각적으로 반응하는 경우가 많기 때문에, 뇌에서 추출되는 노란 색상의 마나가 형성된다는 말도 있는데, 잘 모르겠네요!

4. 집중 (마법 공격력, 마나 회복력, -1~15) >> 푸른색

집중력이 높은 정석 마법사들은 푸른색 계열의 마나를 가집니다. 고대 마법 유적 등에서 마나가 푸른색으로 표현된 경우가 많았는데, 보통의 마법사들은 푸른 마나를 가진 경우가 많아서일지도 모르겠네요.

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

머리가 좋은 마법사들은 의외로 푸른색에서 녹색이 첨가된, 청록색의 마나 색상을 띄곤 합니다. 녹색 계열의 색상은 재빠른 머리 굴림에도 반응하는건지, 미스터리입니다.

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

매력적인 마법사들, 특히 흑마법사들은 붉은색과 푸른색이 뒤섞인 보라색의 마나 색상을 가집니다. 이 보라색은, 피에서 오는 붉은색, 상대방의 마나에서 오는 푸른색이 합쳐져 보라색을 띤다는 괴담이 있는데... 정말일지는 모르겠네요.

지루하지 않도록 스탯 별 색상에 대해 세계관 내에서 떠도는 인터넷 루머 설정들을 넣어보았습니다.

지루하지 않은 룰북 관람이 되었으면 좋겠네요!

다음은 예시 자료입니다.

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 $R=155$, $G=137$, $B=152$ 의 비율로 계산된다. (방출은 명도 120에서 +, 압축
도 명도 120에서 -. 침식은 명도 80에서 -)

색상 >



8. 생활 특수 능력치

생활 특수 능력치는, 캐릭터가 모험을 하는 동안 만나는 상황들에 플레이어가 대처할 능력을 부여하는 기능입니다. 플레이어의 캐릭터는 전투만 하는 전투광이 아니기에, (전투광일 수도 있지만요.) 운전 실력이 뛰어날수도 있고, 중장비를 잘 다룰 수도 있으며, 문을 잘 열고 잘 잠입하는 비열한 능력을 가진 인물일 수도 있겠네요!

하지만, 자신이 평생 시골에서 나무질만 하던 나무꾼인데, 의학을 알고 있다는 등, 캐릭터에 맞지 않는 능력치를 선택하면, 시나리오 진행 시 몰입감이 떨어질 수 있으니, 유용한 능력치를 택하는 것 보다는 **자신의 캐릭터에 알맞은 능력치를 선택하는 것이 중요합니다!**

생활 특수 능력치는 능력의 어려움에 따라 평범 등급, 기술 등급, 장인 등급으로 나뉘며, 각각의 등급을 가진 생활 특수 능력치 별로 정해진 개수의 능력치만 선택할 수 있습니다. (예를 들어, 평범 등급 능력치 3개, 기술 등급 능력치 2개, 장인 등급 능력치 1개 이런 식으로 제한을 둡니다.)

기본적으로 총 6개의 능력치를 선택할 수 있습니다. (하지만, 마스터의 재량에 따라 더 적거나, 많아질 수도 있겠죠!)

다음은 존재하는 생활 특수 능력치 종류에 대한 자료입니다.

“판정”과 관련된 정보가 포함되어 있습니다. “판정”에 대해 모르신다면 p를 참고해주세요. (아직 작성되어 있지 않음.)

등급	명칭	설명
평범	운전	승용차 등의 운전이 가능해집니다.
	기계수리	기계를 수리하는 능력이 존재하게 됩니다.
	도약	높은 높이를 도약할 수 있는 능력이 존재하게 됩니다.
	청각 민감	쉽게 들을 수 없는 소리를 들을 수 있게 됩니다.
	설득	상대방을 설득하는 상황에서 상대방을 더 잘 설득시킵니다. 설득 시 매력판정이 보너스 주사위 판정이 됩니다.
	관찰력	어떠한 것을 보았을 때, 남이 보지 못하는 것을 볼 가능성이 생깁니다.
	영어	이 능력이 없다면.. 타 국적의 대상과 대화가 불가능해질 것입니다.
	수영	수영이 가능해집니다.
	과학	과학적인 자료를 보았을 때, 남이 보지 못하는 것을 발견할 수 있게 됩니다.
	호신술	모험 중 피해 5 이하의 단순한 공격을 받았을 때, 1d5의 피해를 감소합니다.
	날렵함	모험 중 피해 5 이하의 단순한 공격을 받았을 때, 1d5를 굴려 해당 피해량 이상이 나왔을 때, 회피합니다.
	응급처치	누군가가 다쳤을 때 1만큼의 체력을 회복시켜 줄 수 있습니다.
	전력질주	도망이나 추격 능력이 상승합니다.
	투척	(전투 중 사용 가능)무기 혹은 다른 사물 등을 던져 3 거리 이내의 대상을 공격 하는 행위에 추가 위력이 1 생깁니다.
기술	중장비 운전	포크레인, 트럭 등 중장비의 운전이 가능해지며, 승용차 등 일반 차량도 운전이 가능해집니다.
	분해	기계 등을 분해하여 재료를 획득할 수 있게 됩니다.
	파쿠르	쉽게 올라갈 수 없는 지형을 자유자재로 이동 가

		능해집니다. 하지만, 속도 판정을 굴려 실패한다면, 1d5의 피해를 입습니다.
	매혹	어떠한 대상을 매혹하는 경우, 상대방이 더욱 쉽게 넘어옵니다. 매혹 시 매력 판정이 보너스 주사위 판정이 됩니다.
	의학	누군가가 다쳤을 때 1d3만큼의 체력을 회복시켜 줄 수 있습니다.
	승마	말을 탈 수 있습니다.
	감	남이 느끼지 못하는 어떠한 낌새를 느끼는 경우가 생깁니다.
	다국어	자국어 밖에 사용하지 못하는 사람과도 대화가 가능해집니다.
	전기수리	전기를 수리하는 능력이 생깁니다.
	은밀행동	몰래 행동하는 상호작용을 하는 경우, 상호작용을 당하는 대상은 패널티 주사위 판정이 됩니다.
	은신	어떠한 위치에 들키지 않고 매복하거나 숨어있을 수 있게 됩니다. 만약 들킬 상황이 생긴다면, 대상은 패널티 주사위 판정이 됩니다.
	설파	당신은 누군가에게 당신의 주장을 말할 때, 대상이 위축될 정도로 강력하게 설파합니다. 주장을 말하거나 설득하는 상황이 생겼을 때, 위력 판정을 사용할 수 있게 되며, 해당 상황에서의 매력 판정이 보너스 주사위 판정이 됩니다.
장인	드라이브 마스터	당신은 평생을 운전 실력으로 보냈는지, 운전을 마스터할 정도로 잘 합니다. 모든 차량 운전이 가능해집니다.
	변장	당신은 스파이 혹은 정부 요원 등으로 활동했던 전적이 있었나요? 타인으로 변장하여 속일 수 있습니다.
	창작	당신은 창의력이 굉장히 뛰어납니다. 재료를 모아 무언가를 제작할 수 있게 됩니다.
	의료 마스터	당신은 마법사로 전직 이전에 의학에 몸담아 왔던 인물인 것 같군요! 누군가가 다쳤을 때 1d7만큼의 체력을 회복시켜 줄 수 있습니다.
	재력	당신은 돈이 많습니다. 아주요. 소유중인 자금이

		+1000\$가 됩니다. 왜 그거밖에 없냐구요? 현재는 꽤 큰 돈입니다. ☺
	종교	당신은 종교 지도자였나요? 아니면 독실한 종교인이었나보네요. 그것도 아니라면 이단 교주였을 수도 있구요. 종교인을 만났을 때 호감을 얻으며, 타인을 전도하여 자신의 편으로 만들 수 있게 됩니다.
	수리공	당신은 엄청난 손재주를 가지고 있습니다. 기계 수리와 전기수리는 물론, 무기와 장비까지 수리할 수 있습니다! 무기 및 장비 수리를 하려면, 아무런 금속 아이템 3개를 보유하고 있어야 합니다.

-이 이후는 아직 제작중인 부분이기때문에, 이후에 변경되거나 삭제될 수 있으며, 스포일러적인 요소가 존재할 수 있습니다.

무기 제작

무기는, 캐릭터가 모험 내내 함께할 “단짝 친구”입니다.

무기는 여러 특성을 가지고, 재질 등 여러 세부 효과들로 구성되어 있습니다.

무기는 중세시대 영화에서 볼 수 있는 롱 소드가 될 수도 있고, 방패가 될 수도 있으며, 현대의 총기류가 될 수도 있고, 판타지 세계관에서나 볼 법한 마법 무기, 마법 지팡이, 마법서! 가 될 수도 있습니다. 물론 SF에서 볼 수 있는 미래지향적인 무기도 가능하죠.

왜냐하면, “Mana Field”의 세계관은 이러한 모든 종류의 무기를 수용할 수 있으니까요!

당신이 상상하는 모든 종류의 무기를 만들 수 있어요.

이러한 무기들은, 당신의 모험을 더욱 수월하게 만들어 줄 겁니다!

또한, 여러분의 무기는 모험 중 고장나거나, 파괴될 수도 있습니다.

하지만, 걱정 마세요! 무기는 수리될 수 있고, 심지어는 더욱 강화될 수도 있으니까요.

캐릭터의 서사에 알맞은 무기라면, 더욱 재미있는 여행을 할 수 있겠죠?

이러한 무기와 함께하기 위해선 알아야 할 게 많습니다.

분류 방식

무기는 세 가지의 분류 방식을 가집니다.

근거리, 원거리, 그리고 맨 손이죠!

아, 근데 근거리, 원거리는 이해가 되는데, 맨 손이 무슨 무기 분류 방식이냐구요?

간단합니다. 짧은 예시를 들어보자면, 당신의 캐릭터는 수십년 간 검술만 연구해 온 노련한 검사일수도 있고, 국가대표로 출전해 본 경험이 있는 카리스마 있는 사격 선수일 수도 있습니다. 하지만 자신의 맨 손을 무기로 사용하는 무술가, 무투가일 수도 있죠.

때문에 “맨 손”이라는 분류 방식도 존재합니다.

이러한 분류 방식에 따라, 무기들은 사용 가능한 “태그”가 달라지며, 공격의 방식도 약간씩은 달라질 겁니다.

잡다한 설명은 이쯤 하고, 세 가지 분류에 대해 자세히 설명한 자료를 보죠.

다음은 분류 방식에 대한 자료입니다.

➤ 근거리

근거리 무기는 말그대로 근접한 거리에서의 전투를 주로 하는 무기입니다. 검, 도끼, 창, 비수 등이 이에 해당하죠. 1 이내의 가까운 거리에 근접한 상태에서만 공격을 수행할 수 있습니다. 하지만, 근거리 무기라도 이후의 공격을 포기하고 투척하는 것은 가능하죠. 이러한 플레이를 하고 싶다면 “투척”생활 능력을 가지고 있는 것이 좋겠네요.

➤ 원거리

원거리 무기는 멀리 있는 적과의 전투가 가능한 무기입니다. 기본적으로 원거리 무기이므로, 3의 공격 거리를 가지며, 상대방보다 속도가 5 이상 낮지 않은 이상, 선제공격을 합니다. 원거리 무기는 발사체까지 세부 설정할 수 있습니다. 만드는 재미가 두 배 겠네요.

➤ 맨 손

맨 손은, 맨 손입니다. 무기를 장착하지 않는 대신, 자신의 손이 무기라는 설정인 방식이죠. 맨 손 무기도 다른 방식의 무기들과 같이 무기로 인식되기 때문에, 외관상으로는 맨 손 전투를 하는 모습이겠지만, 무기를 장착하고 있는 것과 같습니다.

맨 손 무기는 대신, 비용이 존재하지 않고, 재질을 사용할 수 없습니다. 메리트와 디메리트가 공존하네요.

공격 방식

무기에는 여러 공격 방식이 존재합니다. 창술, 검술, 혹은 골프채를 휘두르는 방식 처럼요.

하지만 “Mana Field”의 공격 방식은, 이러한 공격 방식을 큰 범위로 나눈, 참격, 관통, 타격. 이 세 가지만 존재합니다.

무기는 이러한 공격 방식에 따라 사용 가능한 무기 태그, 혹은 스킬 태그에 제약이 생기게 됩니다.

자세한 설명이 필요해 보이시네요.

다음은 공격 방식에 대한 자료입니다.

➤ 참격

참격 공격 방식은, 어떠한 것을 베거나, 선 형태의 상처를 주는 무기의 공격 방식입니다. 예를 들어 검이 있을 겁니다. 간단하게 “선 형태의 공격을 한다” 라고 기억하시면 될 것

같습니다.

➤ 관통

관통 공격 방식은, 어떠한 것을 찌르거나, 점 형태의 상처를 주는 무기의 공격 방식입니다. 예를 들어 총이나 창 등이 있겠네요. 마찬가지로 간단하게 **“점 형태의 공격을 한다”** 라고 기억하시면 될 것 같습니다.

➤ 타격

타격 공격 방식은, 어떠한 것을 가격하거나, 면 형태의 상처를 주는 무기의 공격 방식입니다. 예를 들어 야구 배트가 있네요. 타격 공격 방식도 마찬가지로 **“면 형태의 공격을 한다”** 라고 기억하시면 될 것 같습니다.

특성치

특성치란, 여러분이 애정하는, 혹은 애정하게 될! 무기들의 능력치입니다. 캐릭터의 물리 공격력, 체력, 침식률처럼 말이죠.

무기는 총 10가지의 특성치를 가지며, 무기의 성능을 나타내어 줄 겁니다.

긴 설명 없이 직관적으로 보는게 빠르겠네요!

다음은 특성치 관련 자료입니다.

➤ 물리력 (기본 3.)

물리력은 무기 자체가 가지고 있는 물리적인 힘 입니다. 이 물리력은 무기의 최대 공격력을 올려줍니다.

만약 캐릭터의 무기의 공격방식이 참격인 장검이고, 물리력이 3이라면, 이 무기를 통한 공격을 적중시켰을 때, 참격 속성의 공격을 주사위 1d3을 굴려 나온 값 만큼의 피해량을 상대에게 입히겠죠.

➤ 무게 (기본 2.)

무게는 말그대로 무기의 무게입니다. 무게가 크다면, 가해지는 무기의 위력이 강해지겠죠? 네. 그렇습니다. 무게 특성치가 높다면, 무기로 공격했을때의 주사위값에 영향을 받지 않는 고정적인 피해량이 증가합니다. (고정 피해를 입힌다는 말이 아닙니다.)

만약 무기의 무게가 5라면, 공격이 적중되었을 때 대상은 기본적으로 5의 데미지를 입게 되고, 추가적으로 물리력에 따라 주사위를 굴린 값이 합산된 피해를 입히게 될 겁니다.

➤ 충격흡수 (기본 2.)

무기들은 제각각 모양이 다르고, 사용하는 재질도 다릅니다. 그런 만큼, 무기에 따라 상대방의 공격을 더 잘 막을 수 있는 무기일 수도 있죠. 충격흡수는 그런 특성치입니다. 충격흡수 특성치가 높다면, 방어 시 고정적으로 막는 피해량이 늘어납니다. 무게와 비슷하죠.

만약 무기의 충격흡수가 3인 방패이고, 방어 액션을 진행했을 때, 상대가 7의 피해를 입히려 한다면, 당신은 기본적으로 3의 데미지를 막게 되고, 추가적으로 방어 판정에 따라 주사위를 굴린 값이 합산된 피해량을 막게 될 겁니다.

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)	+3n
아티팩트 (특수 강화)	무기에 마나 회로를 심어 마법 관련 공격을 할 수 있게 하며, 사용 가능한 드롭다운이 두개 추가된다.	-6, 비용+10%

마나 배터리 (특수 강화)	(아티팩트 필요)무기에 마나 배터리를 달아 마나 배터리와 관련된 공격을 할 수 있게 한다.	비용+5%
장인	(임의로 추가 불가)무기의 모든 스탯이 1 오른다.	-
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.(최대 3.) 3 만큼 증가시켰다면, 무기의 공격 거리가 +1증가한다.	-n
독	(금속 재질 사용 시)무기에 독이 슬어 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 1 을 증가시킨다. 전투 중, 무기가 망가지는 것을 한 번 막아준다. (무기가 망가지더라도 상승된 스탯은 감소하지 않는다.)	-8
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
브레이커	무기의 물리력이 -1되는 대신, 적중 시 자신과 상대의 무기의 강도 차이 만큼 상대 무기에 브레이크 스택을 쌓는다. 브레이크 스택이 10 이상이 된다면, 상대방의 무기는 파괴 된다.	-12
인체공학적	꽤나 섬세한 작업자, 혹은 공정을 거친 무기인 것 같다. 물리력 과 강도 가 각각 1 증가한다.	-4
잔혹함	무기의 외형이 혐오감을 불러일으키기에 충분합니다. 매력 이 1 감소합니다	6
에고 웨폰	이 무기는 자아가 존재하는 것 같습니다. 무기에 호감도 스탯이 추가되며, 전투 종료 시 플레이어의 정신력이 절반 이상이라면 호감도 상승, 절반 이하라면 호감도가 하락합니다. 에고 웨폰의 호감도 정도에	-6

	따라 추가 체력 피해 가 붙습니다. (호감도는 최소 -10, 최대 10이며, 0 으로 시작합니다.)	
단단함	무기가 생각보다 단단해 보입니다. 무기의 강도 가 n 증가합니다.	-2n
화염	기계적으로 화염 피해를 입히는 무 기입니다. 적중 시 화염 을 n 부여 합니다. (화염은 부여된 대상에게 피해를 주며, 다음 턴에 절반으로 감소합니다. 소수점은 버립니다.)	-2n
냉각	기계적으로 냉각 피해를 입히는 무 기입니다. 적중 시 냉각 을 n 부여 합니다. (냉각은 부여된 대상의	-2n
감전	기계적으로 전기 피해를 입히는 무 기입니다. 적중 시 감전 을 n 부여 합니다. (감전은	-2n
충전	기계적으로 충전되는 무기입니다. 충전 스탯이 생성되며, 사용 시 충 전이 n 증가합니다.	-n

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 존
재하며, F급 무기가 10만 원, 등급 상승당 5배의 가치를 가진다.

다음은 일반적인 등급별 무기의 시세다.

F급 : \$100

E급 : \$500

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.)

- 태그 : 리듬

리듬은 무기의 어떠한 사용 흐름, 운율을 표현합니다. 공격할수록 강해지거나, 몇 번째 공격 시 사거리가 늘어난다던가, 그런 특이한 성질을 붙여 줄 수 있죠.

변수	설명	무기 포인트 증감	허용 리듬 포인트
타수	무기가 N의 최대 타수를 가지고, n번째 공격에서 해당 리듬을 적용합니다. (최소 1, 최대 10타.)	$\{(11-n)+(11-N)\}/2$	5
증강	무기를 n번 사용할 때 마다 해당 리듬 효과가 최대 N번 중첩되어 증강됩니다. (최소 1, 최대 10중첩, 전투 종료 시 사라짐.)	$(11-n)+N$	5
쿨타임	무기를 사용할 때, n턴의 쿨타임이 존재하는 리듬 효과를 적용합니다. (최소 1, 최대 10.)	$11-n$	5
성장	무기가 영구적으로 성장합니다. 특수한 스탯이 하나 생기며, 전투 종료 시 마다 스탯값이 증가합니다. 스탯이 늘어날 때 마다	전체 무기 포인트 절반으로 감소.	5스탯당 1

	리듬 효과가 중첩됩니다. (최대 100.)		
진화	현재 무기의 등급을 N만큼 감소시킵니다. 대신, 특수한 스탯이 하나 생기며, 전투 종료 시마다 스탯값이 증가합니다. 스탯이 n 늘어날 때 마다 등급이 증가합니다. (F등급 이하로 감소 불가, 최소 10, 최대 30스탯.)	30-(n-10)	-

- 무기 제작(원거리)

태그명	설명	무기 포인트 증감
원거리	원거리 무기임을 나타냅니다. 사거리가 1 증가합니다.	-10
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
산탄	산탄류의 총알만 사용 가능해집니	-2

	다. 대신 사거리가 1 감소합니다.	
사거리 증가	보다 먼 거리를 공격 가능합니다. 사거리가 n 증가합니다.	-3n

- 투사체 제작

태그명	설명	무기 포인트 증감
성능 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
희귀도	해당 탄약의 희귀도를 n으로 설정합니다. 높을수록 탄약 수급이 힘들니다. (1 : 길바닥에 굴러다님, 2~3 : 일반적인 상점에서 구할 수 있음, 4~5 : 무기 매매소에서만 구할 수 있음, 6~7 : 매우 희귀하여 장인 등급의 npc에게만 구할 수 있음, 8~9 : 정말 보기 힘든 정도로 희귀하기에, 장인에게 제작을 부탁해야 함. 10 : 일반적으로 구할 수 없는 정도의 희귀성. 수급이 거의 불가능하다.	10-n
제작 가능 여부	플레이어가 스스로 제작 가능합니다. 한 세트 당 1개의 재료를 필요로 합니다.	-10

추가 피해량	물리적인 피해량이 n 추가됩니다.	$3n$
폭발	폭발하는 투사체입니다. N 범위 만큼 n 의 폭발 피해를 줍니다. (최대 범위 3.)	$3N*2n$
관통	관통성이 좋은 투사체입니다. 상대의 방어력을 n 무시합니다.	$2n$
독	독이 발린 투사체입니다. 상대에게 n 만큼 독을 부여합니다.	$2n$
산탄 가능	n 개의 투사체를 집탄 가능한 산탄으로 설정합니다.	$-5n$

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

- 무기-마나회로

마나 배터리	기/검기 모듈	배터리를 n 소모하여 도신에 마나를 두르고, 적중 시 피해량을 $2n$ 증가시킨다. 무기가 참격일 경우, $3n$ 증가한다.	배터리 $-n$
	침식 가중 모듈	배터리를 n 소모하고, 적중 시 대상의 침식률을 $5n$ 상승시킨다.	배터리 $-n$
	마나 획득 모듈	턴 시작 시, 선택적으로 배터리를 n 소모하여 마나를 $5n$ 획득한다.	배터리 $-n$
침식 획득	흡혈	적중 시, 상대의 체력을 n 만큼 앗아올 수 있다. 하지만, 정제되지	침식 $+2n$

		얇은 타인과의 접촉은 당신을 침식시킨다.	
	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 – $\beta(20+a(20))$	철, 니켈 등 다양한 금속을 섞은 합금에 마나를 주입해 가공한 금속이다. β 는 마나 감응에 특화된 마도금속이며, 가공 시 주입된 마나의 순도에 비례해 마나 감응이 강해진다. -특수 업체에서만 취급하기에 5서	강도 2, 마나 감응도 (마나 회복/2, 최대 5.)증가, 마나 감응도 4 증가.

	클 이하 요원의 무기 제작 요청은 반려될 수 있음.	
T.R.I.D.ium – γ(19+a(21))	철, 니켈 등 다양한 금속을 섞은 합금에 마나를 주입해 가공한 금속이다. γ는 충격 흡수에 특화된 마도금속이며, 마나 가공 시간에 비례해 충격 흡수력이 증가한다. -특수 업체에서만 취급하기에 5클 이하 요원의 무기 제작 요청은 반려될 수 있음.	강도 2, 충격 흡수 (최대 마나*2*7/10, 마나 회복 *1*7/5, 최대 7.)증가, 충격 흡수 5 증가.

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 감응 1증가	강도 1
	납(16)	강도 2, 무게 1, 충격흡수 1, 마나 감응 1증가	충격흡수 1
	오스뮴		
	알루미늄		
	크로뮴	강도 3, 충격흡수 2, 속도	강도 1, 충격흡수 1, 속도

		1증가.	1
강철	철	강도 3, 충격흡수 2증가.	충격흡수 1
	운철(19)	강도 4, 충격흡수 1, 마나 감응 2증가	강도 2
	이리듬(15)	강도 4, 충격흡수 1, 예리 도 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
	이리듬(20)	강도 4, 마나 감응 2, 예리 도 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		
이리듬	철	강도 3, 충격흡수 1, 예리 도 1증가	충격흡수 1
	강철	강도 4, 충격흡수 1, 예리	충격흡수 1

		도 1증가	
	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
	운철	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		
	운철		
	이리듬		
	니켈		
	납		
	알루미늄		
	크로뮴		
알루미늄	철		
	강철		
	운철		
	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 소모해 탄환 혹은 발사체 등을 생산하는 회로를 구축함.	전투 당 3회
마탄 - 강화	(원거리 전용)마나 배터리를 소모하여 탄환을 강화, 적중 시 5만 킬의 추가 피해를 입히는 회로를 구축함.	전투 당 3회
기 - 강화	무기에 마나를 둘러	
검기 - 강화	(참격 전용, 단독 사용)마나 배터리를 전부 소모하여 베기 공격을 적중 시 3만킬의 추가 피해를 입히는 공격으로 강화 및 광역 공격으로 변경.	전투 당 1회

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 가치의 무기로 설정함. (최대 3, A급 무기는 최대 2, L급 무기는 최대 1)		

사용자의 마나를 효율적으로 소비하며 기능을 추가하는 회로.

- 무기 수리

무기는 지속적으로 전투에서 패배하거나, 상대의 무기 효과에 의해서 브레이크 스택이 쌓인다면 파괴됩니다. 일반적으로 전투 패배 시 1의 브레이크 스택이 쌓입니다.

하지만, 무기는 자신의 등급에 맞는 정비소에 들러 수리할 수 있습니다. 무기 수리는 시나리오 내에서 적어도 한 번 이상 기회가 존재할 것 입니다.

무기는 정비소에 들러 수리하거나, 장인 npc를 만나 수리하거나, 생활 스킬 중

1. 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 사용하게 되는 대신, 스킬의 위력이 3 증가.		
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 빚나감 판정. (단, 주사위	10	20	30
체력 감소	스킬 사용시 n만큼 체력 감소			
마나 중독	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.

빚나감 : 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)