

프로젝트문 세계관
팬 메이드 TRPG
공방의 작품을 모은 핏빛 책



프로젝트문 세계관
팬 메이드 TRPG
공방의 작품을 모은 핏빛 책

오타 등의 문제를 발견했을 때는
아래의 이메일로 연락바랍니다.

제작자 괴롭히기

helloing0119@naver.com



POWERED BY THE
APOCALYPSE



목차

책의 사용	...4p
시나리오	...8p
설계된 시나리오	...9p
즉흥 시나리오	...21p
세션	...23p
첫 세션	...24p
묘사	...26p
룰의 활용	...33p
난관	...37p
도전	...38p
적	...42p
이야기	...54p
그 밖에	...55p

책의 사용

이 책에서 원하는 적을 찾아내려면 **통찰**로 도전합니다.
읽다가 집어 던지고 싶어지면 **본능**으로 도전합니다.

만약 같이 플레이어가 전투에서 전멸할 것 같다면,
행운 판정을 하여 기도합니다.

그것은 책

이 책은 마스터가 세션을 준비할 때 장비와 능력, 적과 뒤틀림을 빠르게 준비할 수 있도록 예시를 위주로 다룹니다.

만약 이 책을 읽는 당신이 마스터가 아니라면 캐릭터 제작이나 장비와 능력에 대한 아이디어를 얻을 때 사용할 수 있습니다.

또한 쪽빛 책에서 다루기에는 애매한 추가 전투 규칙 챕터들을 다룹니다. 너무 고등급인 EX등급이 되었을 때의 특전, 계산이 성가신 체력비례 데미지, 전투의 흐름이 길어질 수 있는 즉발 효과 기술 등을 다룹니다.

이 룰은 오픈소스 시스템인 AWE를 기반으로 제작되었습니다. 갱신된 내용을 확인하기 편하게 하기 위해 2차 수정을 금지하며, 배포 시에는 github링크로 배포해주시길 바랍니다.

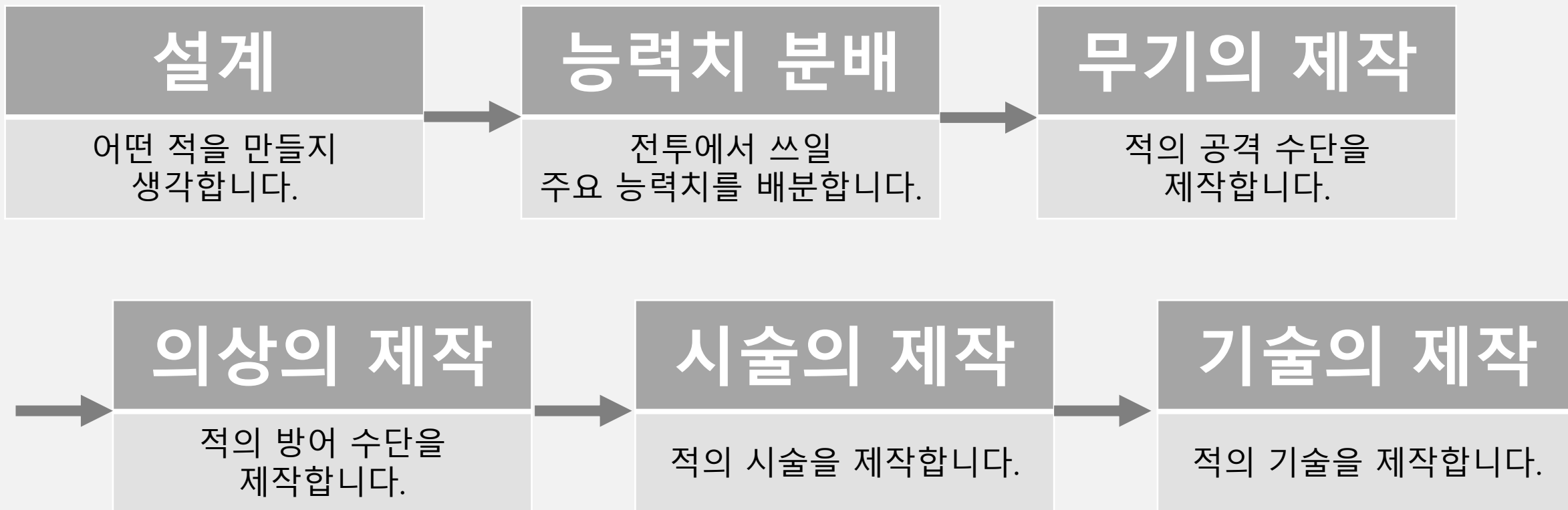
책의 사용

이 책에서 원하는 적을 찾아내려면 **통찰**로 도전합니다.
읽다가 집어 던지고 싶어지면 **본능**으로 도전합니다.

만약 같이 플레이어가 전투에서 전멸할 것 같다면,
행운 판정을 하여 기도합니다.

적의 제작

등장하는 적을 제작할 때는 다음과 같이 합니다.



적의 제작이 끝나면, 합치기 파트를 참고하여 표로 만들어 관리하는 것을 권장합니다.

무기의 제작

무기를 제작할 때는 무기의 공격 속성을 정한 뒤,
등급*2의 초기포인트를 이용해 다음과 같이 변경합니다.

위력 변경과 효과의 추가

위력	기타 사항
기본 위력 주사위 D6 위력 1증가 4포인트 상대 위력 1감소 4포인트 최댓값 1증가 2포인트	피해나 충전 1포인트 연타 1당 위력 -2, 8포인트 추가 공격속성 6포인트

상태이상	
합 승리/패배 화상, 연기, 마비, 출혈, 취약	화상 제외 다음 라운드, 취약은 3, 나머지는 2포인트

무기를 제작할 때 고려사항

	위력 1 증가	위력 1 감소
최댓값 2 증가	강해진다.	안정성이 떨어진다. 범위가 넓어진다.
최댓값 2 감소	안정성이 높아진다. 범위가 좁아진다.	약해진다.
	합 승리 조건	합 패배 조건
장점, 단점	위력이 높아야 한다. 성공이 어렵다. 피해를 주게 된다.	위력이 낮아야 한다. 성공이 쉽다. 피해를 입게 된다.

*무기의 위력과 효과를 설정할 때, 자신에게 상태이상을 추가하고 위력을 높이거나, 위력을 낮추고 상태이상을 추가하는 것도 가능합니다. 자신에게 상태이상을 추가할 때는 의상에서 해당하는 내성을 추가하는 것도 좋습니다.

의상의 제작

적이 장비할 의상을 만들 때는, 방어 내성을 정한 뒤
등급*2의 초기포인트를 이용해 효과를 추가합니다.

위력 변경과 효과의 추가

방어/회피 위력
기본 위력 주사위 D6 위력 1증가 4포인트 상대 위력 1감소 4포인트 최댓값 1증가 2포인트
피해 감소(내성)
화상, 출혈 2포인트 모든 피해 4포인트

방어 전용
체력/히트러짐 피해 2포인트 상대 위력 감소 4포인트 추가 리액션 (불리함, 위력 -2) 4포인트

방어내성

아래의 표에서 해당하는 등급의 내성을 고르고,
같은 행에 있는 내성의 위치를 서로 바꿔줍니다.
체력에서 한 개를 낮추고, 체력이나 히트러짐에서 한 개를 올리거나
히트러짐에서 한 개를 낮추고, 히트러짐에서 한 개를 올릴 수 있습니다.

-1등급	참격	관통	타격
체력	취약	약점	보통
히트러짐	취약	약점	보통
0등급	참격	관통	타격
체력	취약	보통	보통
히트러짐	취약	약점	보통
1등급	참격	관통	타격
체력	약점	보통	보통
히트러짐	취약	약점	보통
2등급	참격	관통	타격
체력	약점	보통	보통
히트러짐	약점	보통	보통

3등급	참격	관통	타격
체력	보통	보통	보통
히트러짐	보통	보통	보통
4등급	참격	관통	타격
체력	견딜	보통	보통
히트러짐	보통	보통	보통
5등급	참격	관통	타격
체력	견딜	보통	보통
히트러짐	견딜	보통	보통
EX등급	참격	관통	타격
체력	내성	견딜	보통
히트러짐	견딜	보통	보통

합치기

각 요소의 제작이 완료되었으면, 합쳐줍니다.

1등급	적의 이름			그 밖의 요소
정보	체력	흐트러짐	빛	<ul style="list-style-type: none">• 뒤틀림 기술 (하루 한 번) 기술 이름 : 왜 나를 괴롭히죠?! (공격, 충전 12소모) 광역, 타격, D6+4, 합 패배 시 다음 라운드에 자신에게 취약 4부여, 합 승리 시 충전 4 획득• 기술 1 (빛 1 소모) 기술 이름 : 친구로 만들어 드리죠! (공격) 타격, D6+1, 합 승리 시 상대에게 흐트러짐 피해 2 부여, 그 후 충전 4 획득• 기술 2 (빛 1 소모) 기술 이름 : 저 친구가 절 괴롭혀요! (회피) D6+2, 서로 위력무시• 시술 및 뒤틀림 능력 (패시브) 첫 인상은 중요한 법이죠! -첫 라운드에 모든 위력 +3
	36	20	6	
체력 내성	참격	관통	타격	
	보통	취약	보통	
흐트러짐 내성	참격	관통	타격	
	약점	취약	보통	
공격	타격, D6+1, 합 승리 시 충전 4획득			
방어	D6+1			
회피	D6+2			

진행하기 편하도록
종합적으로 합칩니다.

합칠 때는 각 액션마다
판정할 때 굴릴 주사위와
효과를 모두 적습니다.

예를 들어, 사용조건이
공격인 기술의 경우
해당 기술을 사용할 때
사용할 무기의 효과와
기술 자체의 효과를
모두 합쳐서 기입합니다.

작업 정보

뒤틀림의 **작업정보**를 정할 때는 다음과 같이 합니다.

작업정보

- 등급 만큼의 초기포인트를 갖는다.
- 포인트를 이용하여, 다음 항목들을 작업정보에 추가한다.
 - 가장 먼저, 작업선호도
 - 지켜야할 사항
 - 카운터의 변화
 - 작업 조건
 - 폭주와 제압 조건

작업 정보를 정할 때는, 각 요소들이 서로에게 어떤 영향을 줄지 고려합니다.

예를 들어 '**제압하려면 특정 조건을 충족시켜야 함**'과 '**제압 시 금기를 어기면 즉사 수준 피해**'를 추가했다면, 조건을 충족시킬 때 금기 사항을 어기지 않게 조심하도록 만들어 제압이 더욱 까다로운 뒤틀림을 만들어 낼 수도 있습니다.

작업선호도

뒤틀림의 선호도를 정할 때는 모든 선호도를 아래의 표에 해당하는 값으로1 정해줍니다. 그 후 선호도 한 개를 n낮추고 다른 한 개를 n올리는 것을 반복합니다.

작업 선호도	0등급
높음	1
보통	0
낮음	-1

작업 선호도	1등급
높음	0
보통	-1
낮음	-2

작업 선호도	n등급
높음	-n+1
보통	-n
낮음	-n-1

예를 들어, 작업선호도가 '높음'인 뒤틀림을 만들 때는 다음과 같이 합니다.

2등급, 높음	본능	매력	통찰	지혜	정의	절제
초기	-1	-1	-1	-1	-1	-1
본능 +2 매력 -2	+1	-3	-1	-1	-1	-1
통찰 +3 지혜 -3	+1	-3	+2	-4	-1	-1