

마스터

도시의 어둠을 표현한다.
캐릭터들의 삶을 모험으로 채운다.
플레이를 해서 어떻게 되는지 알아낸다.

장소와 사람

- 이름은 무엇인가?
- (유명하다면) 평판은 어떠한가?
- 전체적인 분위기는 어떠한가?
- 길보기와 다른 것은 무엇인가?
- 무슨 일이 있었는가?
- 무엇을 하려하는가? / 무엇이 일어나려 하는가?

사건

- 무슨 일이 일어났는가?
- 어째서 일어났는가?
- 길보기와 다른 것은 무엇인가?
- 플레이어 캐릭터들에게 이 일이 왜 중요한가?
- 어떻게 변화하려 하는가?

마스터의 원칙

- 도시를 구성하되 여백을 남긴다.
- 플레이어가 아니라 캐릭터와 대화한다.
- 모든 뒤틀림에게 이야기를 준다.
- 모든 등장인물에게 생동감을 준다.
- 플레이어 캐릭터들의 팬이 된다.
- 주저없이 파괴한다.
- 플레이어들의 생각을 받아들인다.
- 이야기로 시작해서 이야기로 끝낸다.

마스터의 액션

- 누군가를 곤경에 빠뜨린다.
- 피해를 주고 받는다. (정신적으로도)
- 대가를 수반한, 또는 대가가 없는 기회를 제시한다.
- 캐릭터의 액션을 역이용한다.
- 결과를 제시하고 어떻게 할지 묻는다.
- 소지품을 망가뜨리거나 소모한다.
- 대가를 수반한, 또는 대가가 없는 기회를 제시한다.

뒤틀림

기본 정보

- 이름은 무엇인가?
- 전체적인 분위기는 어떠한가?
- 외적인 특징은 무엇인가?

이야기

- 무슨 일이 일어났는가?
- 뒤틀림의 근원이 된
생각은 무엇인가?
- 무엇을 원하는가?
- 무엇을 싫어하는가?
- 무엇을 하려하는가?

특수장비일 경우

- 무슨 일이 일어났는가?
- 뒤틀림의 근원은 무엇인가?
- 어떤 이로움을 주는가?
- 어떤 대가를 요구하는가?
- 사용시 주의사항은 무엇인가?

작업

뒤틀림의 선호도를 추가 보정치로 받는 도전,
아래 표만큼 도전을 하여 작업결과를 정함

| 0등급 | 1등급 | 2등급 | 3등급 | 4등급 | 5등급 | EX등급 |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|
| 4 | 4 | 6 | 6 | 8 | 8 | 8 |

도전의 경우, 6- : 나쁨, 7~9 : 보통, 10+ : 좋음
나쁨 = 1, 보통 = 2, 좋음 = 3으로 계산하여
종합 결과 표에서 비교.

예를 들어 1등급 뒤틀림에 대한 작업은,
“본능 도전→정의 도전→절제 도전→본능 도전” 같은 형태로 진행됨.

각 도전이 실패할 시, 뒤틀림으로부터 피할 수 없는 공격을 받음

| 작업결과 | 0등급 | 1등급 | 2등급 | 3등급 | 4등급 | 5등급 | EX등급 |
|------|------|------|-------|-------|-------|-------|-------|
| 나쁨 | 4이하 | 4이하 | 6이하 | 6이하 | 8이하 | 8이하 | 8이하 |
| 보통 | 5~8 | 5~8 | 7~12 | 7~12 | 9~16 | 9~16 | 9~16 |
| 좋음 | 9~12 | 9~12 | 13~18 | 13~18 | 17~24 | 17~24 | 17~24 |

작업을 성공하면, 교섭을 진행할 수 있음.
그 후 교섭의 내용에 따라 마스터가 결과를 정함.

플레이어

플레이어가 아닌, 캐릭터로서 행동한다.
모험을 두려워하지 않는다.
플레이를 해서 어떻게 되는지 알아낸다.

액션

- **교전** - 적에게 **합**이나 **일방공격**.
- **행동** - 대충 한 **턴** 동안 할 수 있는 행동을 함.
- **이동** - 충분히 가까운 거리로 이동.
- **보호** - **액션**의 대상을 자신으로 바꾸게 함.

리액션

액션과 동일하지만 **보호**는 못 함.
라운드 당 두 번까지, 두 번째는 불리함으로 판정.

교전

- **공격** - 상대에게 공격 판정을 하여 피해를 줌.
 - **방어** - 상대의 공격에 방어 판정을 하여 피해를 줄임.
 - **회피** - 상대의 공격에 회피 판정을 하여 공격을 회피.
- ***방어**와 **회피**는 **일방공격** 시 추가 **리액션**으로 보존됨.

한 두시간 정도의 적당한 휴식

- $8 + \text{본능} * 2 + \text{등급} * 2$ 만큼 **체력** 회복.
- **흐트러짐** 저항 모두 회복.
- $3 + \text{지혜}$ 만큼 **정신력** 회복.
- **빛** 1 회복

하루정도의 충분한 휴식

모두 회복

도전

무언가를 해서 결과를 알아볼 때의 **판정**.

본능-힘, 통찰-분석, 지혜-탐구
매력-말, 정의-강행, 절제-조절

6- : 실패, 7~9 : 부분 성공, 10+ : 성공

| 사소함 | 매우 쉬움 | 쉬움 | 보통 |
|-----|-------|--------|------|
| +3 | +2 | +1 | +0 |
| 성가심 | 어려움 | 매우 어려움 | 자랑거리 |
| -1 | -2 | -3 | -4 |

캐릭터의 등급

| 0~5 | 6~11 | 12~17 |
|-------|-------|-------|
| 0등급 | 1등급 | 2등급 |
| 18~23 | 24~29 | 30~35 |
| 3등급 | 4등급 | 5등급 |
| | | EX등급 |

종합등급은
능력치의
합을 구해
표에서
비교한다

등급 제한

| 능력치 | 장비 | 정보 | 시술 | 기술 | 신비 |
|-----|----|----|----|----|----|
| +2 | +1 | +1 | +0 | +0 | +0 |

상태이상

| 종류 | 효과 |
|-----------------|--|
| 화상 | 라운드 종료 시 수치만큼 피해 후 절반으로 감소. |
| 출혈 | 액션/리액션 시 수치만큼 피해 후 절반으로 감소. |
| 마비 | 중첩된 수만큼 판정 시 불리함 부여. |
| 보호 / 호트러집 보호 | 교전으로 받는 피해가 수치만큼 감소. |
| 취약 | 교전으로 받는 피해가 수치만큼 증가. |
| 힘 | 공격 주사위의 위력이 수치만큼 증가. |
| 허약 | 공격 주사위의 위력이 수치만큼 감소. |
| 인내 | 방어/회피 주사위의 위력이 수치만큼 증가. |
| 무장해제 | 방어/회피 주사위의 위력이 수치만큼 감소. |
| 신속 | 모든 속도를 임시로 수치만큼 증가. |
| 속박 | 모든 속도를 임시로 수치만큼 감소. |
| 호트러집 | 모든 내성이 취약으로 바뀌고 행동 불가. |
| 전투불가 / 행동불가 | 턴을 갖지 않게 됨. 전투불가는 라운드 종료 시 풀리지 않음. |
| 연기 | 중첩된 수치 3마다 받는 모든 피해 1 증가. 라운드 종료 시 수치 1 감소. |

충전은 효과가 없는 자원으로 취급.
화상, 연기, 충전을 제외한 상태이상은 라운드 종료 시 사라짐.

전투의 흐름

전투 시작 전

1. D6+정의로 **속도**를 정함.
2. **속도**가 같은 사람끼리 다시 D6을 굴려 순서를 정리함.
3. 상대가 **등급**이 더 높으면, **등급 차이*5만큼 정신력** 피해를 모두 받음.

전투 (라운드의 반복)

1. **라운드** 시작 시 얻은 **상태이상**을 적용.
2. **광역공격** 사용자, **원거리 공격** 사용자, **속도**가 높은 캐릭터 순서대로 **턴**을 진행.
3. 자신의 **턴**이 될 경우 **액션** 사용 가능.
 1. 상대가 자신에게 **액션** 사용시 **리액션** 사용 가능.
 2. 서로 **교전**을 사용할 경우 **합** 진행.
 3. **합**의 결과나 **일방공격**에 따른 피해 계산.
4. 모두가 **턴**을 진행했으면 **상태이상** 효과 계산.
5. **라운드**를 종료.

전투 종료

상황에 따른 보상 정산.

인물 조사 보고서

| | | | |
|---|----------|--|----------|
|  | 본능 등급 |  | 매력 등급 |
|  | 지혜 등급 |  | 통찰 등급 |
|  | 정의 등급 |  | 절제 등급 |

보고서 작성자 _____의 판단으로
해당 인물을 _____으로 분류함.

조사 대상

관련 인물

행적

자산

소속 및 직업

외모

배경 및 성격

특이 사항

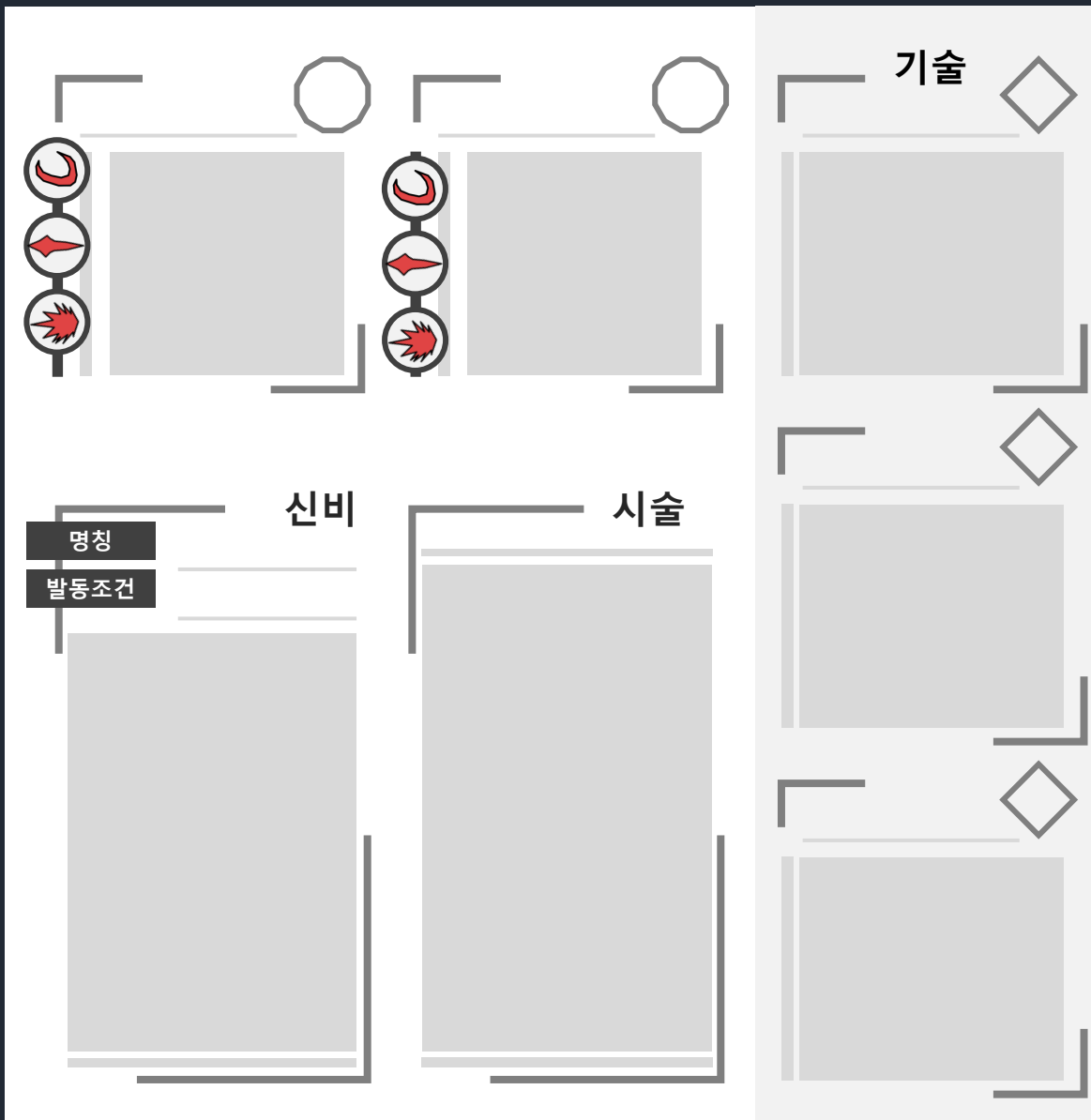
성장치

레벨

전투 역량 보고서



능력과 장비



이름/소속

____ 등급 인물

인물 요약

레벨

체력

본능

매력

통찰

현재

최대

히트러집

지혜

정의

절제

현재

최대

정신력

현재

최대

빛

현재

최대

공격

방어

회피

시술과 의상

신비

명칭

발동조건

자산

조직 조사 보고서



연관된 사건

회

최고등급



속한 조직원

명

최고등급



보유한 특수장비

개

최고등급

종합 평가

조사 대상

타조직과의 관계

행적

자산

조직 분류

평판

이념과 목표

특이 사항

각주

뒤틀림 조사 보고서

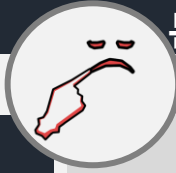
체력



현재

최대

본능



선호도

매력



선호도

통찰



선호도

흐트러짐



현재

최대

지혜



선호도

정의



선호도

절제



선호도

빛



현재

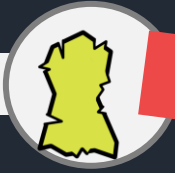
최대

작업 중 공격



폭주 정보

정신력



현재

최대

뒤틀림



방어정보



사용 기술

개체 이름

외형과 분위기

조사기록

작업정보

주사위와 연필, 지우개, 메모장을 늘 곁에다 두고 사이좋게 플레이합니다.

조직 조사 보고서



연관된 사건

회 최고등급



속한 조직원

명 최고등급



보유한 특수장비

개 최고등급

종합 평가

조사 대상

타조직과의 관계

행적

자산

조직 분류

평판

이념과 목표

특이 사항

각주

인물 조사 보고서



본능

등급



매력

등급

조사 대상



지혜

등급



통찰

등급

관련 인물



정의

등급



절제

등급

행적

보고서 작성자 _____의 판단으로

해당 인물을 _____으로 분류함.

자산

전투 역량 보고서

체력 ☒ 현재 ☐ 최대 ☒ 현재 ☐ 최대

정신력 ☒ 현재 ☐ 최대 ☒ 현재 ☐ 최대

공격 ☐ 방어 ☐ 회피 ☐ 상태이상

의상 ☐

의상 ☐

능력과 장비

기술 ☐

장비 ☐

신비 ☐

의상 ☐

의상 ☐

