

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
무기	...7p
의상	...19p
도구	...27p
기술	...33p
시술	...44p
적	...55p
일반적인 적	...37p
뒤틀림	...38p
추가 규칙	...42p
전투	...54p
EX등급	...55p

책의 사용

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

만약 플레이어들이 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 규칙들을 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.

무엇을 보아야할까?

이 책을 전부 다 읽는 것은 권장하지 않습니다. 주로 예시로만 이루어진 책이기 때문에, 발췌독을 하는 것을 추천합니다.

- 능력과 장비를 만들고 싶다면 해당하는 파트를 참고합니다.
- 신비 기술을 만들고 싶다면, 기술 파트를 참고합니다.
- 적을 만들고 싶다면 둘 중 하나를 택합니다.
 - 각 파트를 참고하여 적을 조립한다.
 - 일반적인 적 파트나, 뒤틀림 파트를 참고한다.

그 밖에 추가 규칙을 적용하고 싶으면 해당 챕터를 참고합니다.

- EX등급 플레이는 추가 규칙이기 때문에 해당하는 예시는 추가 규칙 챕터에서 다룹니다.

무기

퇴근인가? 오늘 고생 많았네.
자기 전에 칼 잘 닦고 자고
서랍에다가 단검 하나 정도는 넣어두고 자도록.
좋은 밤 되게.

0등급 이하 무기

-1등급 무기

거친 장갑

D6



안감이 거칠어서
불편한 장갑

합 패배 시
다음 라운드에
자신에게 출혈 1

어설픈 검

D5



공방 견습생이
만든 검.

*효과 없음

조잡한 창

D6



너무 조잡해서
불안해지는 창

합 패배 시 자신에게 흐
트러짐 피해 1

클래식 권총

D6



클래식한 디자인.
하지만 성능도
그만큼 클래식 함.

*효과 없음

0등급 무기

주방 칼

D6



저녁밥을 하다가
급한대로 들고 온 칼

*효과 없음

야구방망이

D6



야구할 때 쓰던
알루미늄 배트

*효과 없음

연습용 창

D6



신입 해결사가
사용하던 창

*효과 없음

화승총

D6



디자인도 성능도
클래식 한 총
(원거리 무기)

1등급 무기 (1)

보급형 공방 단검

D6



공방의 마크가
세겨진 단검

합 패배 시
다음 라운드에
자신에게 신속 1

무거운 대검

D8



공방에서 싸게 산
낡은 쇧덩이

최댓값+2
합 패배 시
다음 라운드에
자신에게 속박 1

기분 나쁜 검

D5



상대방이 보면
무서워하는 검

최댓값-1
상대 위력 -1,

연기 발생장치

D6



연기가 너무 많이
나는 커다란 파이프

합 승리 시
상대에게 연기 2,
자신에게 연기 1

고장난 발열창

D6



불이 내 쪽으로
나오는 창

합 패배 시
자신에게
화상 1부여,
위력+1 (D6+1)

돌격 랜스

D8



뒤는 돌아보지
않는 커다란 랜스

최댓값 +2
합 패배 시
다음 라운드에
자신에게 출혈 1

고장난 총검

D6



총열이 부서져서
이제는 단순한 검

합 패배 시 자신에게
흐트러짐 피해 2
위력+1 (d6+1)

양갈음

D6



서로에게 피해를 주는 스
틸레토

합 패배 시 상대방에게
체력 피해 4,
다음 라운드에
자신에게 출혈 1

1등급 무기 (2)

돌격 랜스

D6



빛나가면 대책이
없는 랜스

합 승리 시 자신에게
다음 라운드에 신속 2
합 패배 시 자신에게
다음 라운드에 속박 1

도박수

D8



그럴싸한 계획이
있어 보이는 메이스

합 승리 시 상대방에게
화상 2 부여,
합 패배 시 자신에게
화상 1 부여

자해공갈

D5



쓰는 사람도 아픈
단검

최댓값 -1
합 패배 시 상대방에게
출혈 2 부여

무난한 창

D7



특징이 없는 것이 특
징인 평범한 창

최댓값 +1

충전형 망치

D6



에너지를 충전할 수
있는 망치

공격 시 충전 2

과충전 망치

D6



충전이 너무 과한 것
같...아 뜨거!

공격 시 충전 4
합 승리 시 자신에게
화상 1 부여

참렬탄

D5



조잡하지만 비싼
알 수 없는 총
(원거리무기)

최댓값 -1
위력+1 (d5+1)

양자택일

D5



어떻게든 피해를
주기 위한 조잡한 총
(원거리 무기)

최댓값 -1
합 패배 시 상대방에게
체력 피해 4,

2등급 무기 (1)

너무 큰 대검

D10



무식하게 커다란
대검

최대값 +4
위력 -1 (D10-1)

표준적인 창

D6



썩 나쁘지 않게
만들어진 창

위력 +1 (d6+1)

균형잡힌 검

D4



안정적인 성능을 목
표로 만든 검

최대값 -2
위력 +2 (D4+2)

묵직한 망치

D8



밸런스는 나쁘나
맞으면 아픈 망치

최대값 +2

롱소드

D7



베고, 찌를 때
쓸 수 있는 검

공격 속성 추가
최대값 +1
위력 -1 (D7-1)

연전연승

D6



집중공격 당하면
막기 곤란한 검

합 승리 시 상대에게
마비 2 부여

암살용 송곳

D4



암살자들이 쓰는
송곳.

최대값 -2
합 승리 시 상대에게
체력 피해 4,
흐트러짐 피해 4

위험한 발열창

D6



찌를 때 불이 나오나
너무 많이 나오는 창

합 승리 시
상대에게는 화상 4,
자신에게는 화상 2

2등급 무기 (2)

화상 표준 둔기

D7



안정적인 성능을
목적으로 만든 둔기

최댓값 +1
합 승리 시 상대에게
화상 1 부여

무모한 자의 낫

D8



대가를 수반하는
불안정한 낫

최댓값 +2
위력 +1 (d8+1)
합 패배 시 자신에게
체력 피해 4

연기 파이프

D6



연기를 발생하는
커다란 파이프

합 승리 시 상대에게
연기 2 부여

협공용 단검

D5



아군에게 도움을
주기 위한 단검

최댓값 -1
합 승리 시
다음 라운드에
상대에게 취약 2

전자식 대검

D6



충전 성능을 개선한
대검

공격 시 충전 4

미완성 충전 단검

D7



발열이 심해서
상용화 되지 못한 단검

공격 시 충전 4
최댓값 +1
합 승리 시 자신에게
화상 1 부여

조잡한 매그넘

D8



명중률은 떨어지지만
위력은 더 강한 권총
(원거리 무기)

최댓값 +2

폭발탄 발사기

D4



제대로 맞는 것보다
폭발이 더 아픈 총
(원거리 무기)

최댓값 -2
합 패배 시 상대에게
체력 피해 4,
흐트러짐 피해 4

3등급 무기 (1)

극대검

D12



공방에서 최대한 크게
만들어본 대검

최대값 +6
위력 -1 (D12-1)
합 패배 시 자신에게
흐트러짐 피해 2

양질의 창

D7



꽤나 괜찮게
만들어진 창

최대값 +1
위력 +1 (d7+1)

균형잡힌 단검

D3



안정적인 성능을 목
표로 만든 단검

최대값 -3
위력 +3 (D3+3)

더 묵직한 망치

D9



밸런스는 나쁘나
맞으면 더 아픈 망치

최대값 +3

사슬 쌍검

D6



검 두 자루가 사슬로
이어져 있음.

합 승리 시 자신에게
체력 피해 2
연타 2회
(D6-2의 연속 공격)

제압봉

D7



상대를 제압하기 위해
만들어진 방망이

최대값 +1
합 승리 시 상대에게
흐트러짐 피해 4

암살검

D4



암살자들이 몸에
숨기고 다니는 검

최대값 -2
합 승리 시 상대에게
체력 피해 5,
흐트러짐 피해 5

더 위험한 발열창

D6



찌를 때 불이 나오나
너무 많이 나오는 창

합 승리 시
상대에게는 화상 5,
자신에게는 화상 3

3등급 무기 (2)

일방공격용 창

D3



일방공격을 해내면
많은 상태이상을 부여

최댓값 -3
연타 2회
(D3-2의 연속 공격)
합 승리 시 상대에게
화상 2부여

무모한 자의 검

D8



대가를 수반하는
불안정한 검

최댓값 +2
위력 +2 (D8+2)
합 패배 시 자신에게
체력 피해 4,
다음 라운드에 출혈 1

연기 파이프

D6



연기를 발생하는
커다란 파이프

합 승리 시 상대에게
연기 3 부여

방패 분쇄기

D5



상대의 방어를
무너뜨리는 공성추

합 승리 시
다음 라운드에
상대에게 취약 2

쌍둥이 창-충전

D7



세트로 출시된 창 중
충전용 무기

최댓값 +1
공격 시 충전 4

쌍둥이 창-방출

D6



세트로 출시된 창 중
공격용 무기

공격 시 충전 4 소모
위력 +2 (D6+2)
합 승리 시 상대에게
화상 1 부여

안개의 사수

D8



아군을 보조하기 위한
연막탄용 총
(원거리 무기)

최댓값 +2
합 승리 시
상대에게는 연기 3,
자신에게는 연기 2

위협 사격

D6



상대의 리액션을
소모시키기 위한 총
(원거리 무기)

추가 공격
(D6, D6-2 불리함)

4등급 무기 (1)

극극대대검검

D14



더욱 더 커진 대검

최댓값 +8
위력 -2 (D14-2)

고급 창

D6



꽤나 잘 만들어진 창

위력 +2 (d6+2)

극단적인 균형

D2



쓸데없이 안정적인
성능을 가진 단검

최댓값 -4
위력 +4 (D2+4)

로우 리스크

D6



위험을 최소화하며
싸우는 방패형 둔기

위력 -2 (D6-2)
상대의 위력-2

난무

D6



일방공격을 가정하고
만들어진 푸른 채찍

연타 3회
(D6-4의 삼연속 공격)
합 패배 시
자신에게 출혈 4 부여

고급형 공방 창

D6



사용자를 가속하는
특수한 창

합 승리 시
다음 라운드에
자신에게 신속 4 부여

암살자

D5



암살자들이 몸에
숨기고 다니는 검

최댓값 -1
합 승리 시 상대에게
체력 피해 5,
흐트러짐 피해 5

유혈

D6



서로에게 출혈을
일으키는 일본도

위력 +1 (D6+1)
합 승리 시
다음 라운드에
상대에게는 출혈 5,
자신에게는 출혈 3

4등급 무기 (2)

마녀심판

D2



자신의 몸을 희생해서
상대를 불태우는 말뚝

최댓값 -4
합 패배 시 상대에게
화상 4부여

하루살이

D6



패배할 것을 고려하지
않고, 돌진하는 창

위력 +4 (D6+4)
합 패배 시 자신에게
체력 피해 4,
다음 라운드에 출혈 2

안개 발생기

D6



서로를 연기로 감싸는
기계식 망치

위력 +2 (D6+2)
합 승리 시
상대에게 연기 4 부여,
자신에게 연기 4 부여.

원한

D4



상대를 취약하게 만드는
조잡한 방패형 둔기

최댓값 -2
합 패배 시
다음 라운드에
상대에게 취약 4

쌍둥이 검-충전

D8



세트로 출시된 검 중
충전용 무기

최댓값 +2
공격 시 충전 4

쌍둥이 검-방출

D6



세트로 출시된 검 중
공격용 무기

공격 시 충전 4 소모
위력 +3 (D6+3)

구속의 추

D6



사슬이 달린 추, 적에게
던지고 끌어오고 때린다
(원거리 무기)

무한 탄창
합 패배 시
다음 라운드에
자신에게 취약 2 부여

개틀링 기관총

D6



맞추기 위해 난사하면
순식간에 과열되는 총
(원거리 무기)

위력+2, 추가 공격
(D6+2, D6 불리함)
합 패배 시
자신에게 화상 3부여

5등급 무기 (1)

크고 예쁜 창

D16



공성 무기를 들고 있는
기분이 드는 거대 창

최댓값 +10
합 패배 시
다음 라운드에
자신에게 속박 5 부여

덜 크고 예쁜 창

D10



크고 예쁜 창을 만든 뒤
혼나서 다시 만든 창

최댓값 +4
위력 +2 (d10+2)
합 패배 시
다음 라운드에
속박 3 부여

5시의 평온

D1



한 때 특이점이던
기술로 만들어진 봉

최댓값 -5
위력 +4 (D1+4)
합 승리 시 상대에게
체력 피해 2

잔상

D1



수 많은 잔상을 남겨
상대를 곤란하게
만드는 레이피어

최댓값 -5
상대의 위력 -5

광기

D6



사용자의 폭력성을 끌어
올리는 단검

위력 +1, 연타 3회
(D6-3의 삼연속 공격)
합 패배 시
자신에게 출혈 2 부여

충격파 발생기

D6



맞출 때마다 충격파를
발생하는 방망이

합 승리 시
다음 라운드에
상대에게 취약 5 부여
합 패배 시 자신에게
체력 피해 5

납치

D6



뒷골목 조직들이
납치할 때 쓰는 망치
연타 2회

(D6-2의 연속 공격)
합 승리 시 상대에게
흐트러짐 피해 5,
합 패배 시 자신에게
체력 피해 3

예정된 파멸

D6



자신의 피를 댓가로
강한 힘을 주는 일본도

위력 +5 (D6+5)
합 패배 시
다음 라운드에
자신에게 출혈 5 부여

5등급 무기 (2)

희생양

D1



자신의 몸을 희생해서
상대를 불태우는 말뚝

최댓값 -5
합 패배 시 상대에게
화상 5부여

극단적인 돌격

D6



패배할 것을 고려하지
않고, 돌진하는 창

위력 +5 (D6+5)
합 패배 시 자신에게
체력 피해 4,
다음 라운드에 속박 3

개량된 안개 망치

D8



서로를 연기로 감싸는
개량된 기계식 망치

최댓값 +2
위력 +2 (D8+2)
합 승리 시
상대에게 연기 4 부여,
자신에게 연기 4 부여.

원한

D4



상대를 취약하게 만드는
조잡한 방패형 둔기

최댓값 -2
합 패배 시
다음 라운드에
상대에게 취약 4

쌍둥이 낫-충전

D8



세트로 출시된 낫 중
충전용 무기

최댓값 +4
공격 시 충전 4

쌍둥이 낫-방출

D8



세트로 출시된 낫 중
공격용 무기

최댓값 +2
위력 +3 (D8+3)
공격 시 충전 4 소모
합 패배 시
자신에게 마비 1 부여

안개 암살자

D7



안개로 서로를 감싸는
저격총 (원거리 무기)

최댓값 +1
위력 +1 (D7+1)
합 승리 시
상대에게는 연기 5,
자신에게는 연기 5

시간 왜곡 총열

D6



시간을 왜곡하여 무한히
발사할 수 있게 된 총
불법 무기로 추측됨
(원거리 무기)

무한 탄창
합 패배 시 자신에게
화상 2부여

의상

선배님. 저 살짝 억울해요.
저는 어떻게든 베어서 죽는 일을 막으려고
뜨거운 태양 밑에서 전신 슈트를 입고
땀 뻘뻘 흘려가면서 싸우잖아요?

근데 어떻게 선배님은 티셔츠 하나 입으셨는데
저보다 더 단단하실 수 있으신거죠?

-1등급 의상

대충 주워 입은 누더기
방어 주사위 최댓값 -1



취약

약점

보통

취약

약점

보통

한 때는 튼튼했을 듯한
망가진 방호복
(방어)합 패배 시
자신에게 체력 피해 1



약점

약점

약점

약점

약점

약점

빈티지 디자인이지만
움직이기 불편한 옷
회피 주사위 최댓값 -1



약점

취약

보통

약점

취약

보통

날붙이를 막기 위해
고철을 영성하게 붙인 옷
화상으로 입는 피해 +1



보통

취약

약점

보통

취약

약점

극단적으로 날붙이를
막기 위해 만든 옷
(방어)합 패배 시
자신에게 체력 피해 1



보통

취약

취약

보통

취약

취약

장식이 상처부위를 찢러
더 아파지는 일상복
출혈로 입는 피해+1



취약

보통

약점

취약

보통

약점

0등급 의상

특징이 없는게 특징인
평범한 일상복



취약

취약



보통

약점



보통

보통

전투를 고려한 흔적이
보이는 평범한 전투복



약점

약점



약점

약점



보통

약점

베여도 정신은 똑바로
차릴 수 있도록 고려된
특이한 디자인의 작업복



취약

보통



약점

약점



보통

약점

단단해 보이지만, 사실은
그렇지 않은 보호구



보통

약점



취약

보통



보통

취약

1등급 의상

사무소 유니폼,
남색의 코트가 멋짐.

방어 위력 +1,
화상으로 입는 피해+1



보통

약점



보통

약점



보통

약점

기동성을 중요시한
깔끔한 운동복.

회피 위력 +1,
출혈로 입는 피해+1



보통

약점



보통

약점



보통

약점

사무소 유니폼,
남색의 코트가 멋짐.

(방어)
합 승리 시 상대에게
흐트러짐 피해 +1,



보통

약점



보통

약점



보통

약점

화상 무기를 사용하는
해결사의 전투복.

방어 최댓값 -1,
화상으로 입는 피해-2



보통

약점



보통

약점



보통

약점

무난히 튼튼한 일상복
피해 내성 1
회피 최댓값 -1



보통

약점



보통

약점



보통

약점

팔 부분이 단단해서
방어효과가 있는 옷.

회피 최댓값 -1,
자동 방어.



보통

약점



보통

약점



보통

약점

2등급 의상

무난하게 튼튼한
사무소 유니폼.

방어 위력 +1



약점

보통



보통

보통



보통

약점

몸이 가볍게 느껴지는
기동성 위주의 운동복.

방어 위력 -1
회피 위력 +2,



약점

약점



보통

보통



보통

보통

방어에 몰두한 진압복
회피 위력 -1
방어 위력 +1
(방어) 합 승리 시
상대에게 흐트러짐 피해
+2,



보통

약점



약점

보통



보통

보통

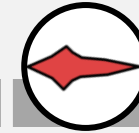
방화 성능을 높였지만,
방어 성능이 떨어진 옷.

방어 위력 -1,
화상으로 입는 피해-4



보통

견딜



약점

보통



약점

약점

타이트하지만, 움직이기
불편한 전신 타이즈.

피해 내성 1
회피 위력 -1



보통

보통



약점

보통



보통

약점

가볍고 단단한 진압복.

자동 방어.



보통

보통



약점

보통



약점

보통

3등급 의상

정면 승부를 위해 만든
방어 성능이 높은 코트.

방어 위력 +3,
회피 위력 -1,
회피 최댓값 -1



보통

보통



보통

보통



보통

보통

가볍지만 잘 타는 재질의
복실복실한 스웨터.

회피 위력 +3,
화상으로 입는 피해 +2
출혈로 입는 피해 +1



보통

견딜



보통

보통



보통

약점

제압에 도움이 되는 코트
회피 위력 -1
방어 최댓값 +2
(방어) 합 승리 시
상대에게 흐트러짐 피해
+3,



보통

보통



약점

보통



견딜

보통

한 때 특이점이던 기술로
만들어진 방화 코트.

방어 위력 -1,
화상으로 입는 피해 -5



보통

보통



보통

보통



보통

보통

보호 효과가 있는 봉대를
전신에 감은 복장.

피해 내성 3
회피 최댓값 -3



견딜

보통



보통

보통



약점

보통

대충 몸을 던져도 방어가
되는 튼튼한 옷.

회피 위력 -1
방어 위력 +2,
자동 방어.



보통

보통



보통

보통



보통

보통

4등급 의상

몸을 경량화해주지만
그만큼 충격에 취약한
귀여운 후드자켓

회피 능력 +4
방어 능력 -2,



견딜

견딜



보통

약점



보통

보통

안정성보다는 가능성을
추구한 핑키한 옷.

방어 최댓값 +8,
화상으로 입는 피해+2
출혈로 입는 피해+2



보통

보통



보통

견딜



보통

보통

충격 반사 기능의
하이테크 근무복.

회피 능력 -2
방어 능력 +2
(방어) 합 승리 시
상대에게 체력 피해 +4,



견딜

보통



약점

약점



견딜

견딜

사무소 유니폼,
남색의 코트가 멋짐.

방어 최댓값 -1,
화상으로 입는 피해 -5



견딜

보통



보통

보통



보통

보통

사무소 유니폼,
묵직하지만 단단함.

회피 능력 +1
방어 최댓값 -4
피해 내성 3



견딜

견딜



약점

보통



보통

보통

전신을 뒤덮은 중갑.

방어 최댓값 -4,
방어 능력 +3
자동 방어.



보통

보통



견딜

보통



보통

보통

5등급 의상

과거의 특이점이었던
기술이 들어간 운동복

회피 능력 +5
방어 능력 -2, 최댓값 -1



견딜

견딜



약점

견딜



보통

보통

팔의 쓰인 옷감이 매우
단단한 구속복

방어 최댓값 +10,
화상으로 입는 피해+3
출혈로 입는 피해+2



견딜

보통



보통

견딜



보통

보통

공격을 튕겨내는 기능이
있는 녹색 셔츠
회피 능력 -2, 최댓값 -1
방어 능력 +3
(방어) 합 승리 시
상대에게 체력 피해 +4,



약점

보통



보통

견딜



견딜

견딜

불 속에서 싸우기 위해
만들어진 전투복

방어 능력 -2,
추가 리액션
화상으로 입는 피해 -5



보통

견딜



견딜

보통



보통

보통

안정적인 회피를 위해
만들어진 갈색 코트.

회피 능력 +2
방어 능력 -2, 최댓값 -1
피해 내성 3



보통

보통



보통

견딜



견딜

보통

단단하게 만들어진
기계체.

방어 최댓값 -5,
방어 능력 +4
자동 방어.



약점

견딜



보통

보통



견딜

견딜

도구

...



기술

○○○

시술

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

만약 플레이어들이 전투에서 전멸할 것 같다면,
행운 판정을 하여 기도합니다.

신비

왜 이렇게 이 거리에는 날 죽이고 싶어하는
나쁜 녀석들이 많은지 모르겠어.

어제는 협회에서 찾아왔고,
그 전날은 뒷골목의 조직에서 찾아왔었지.
그리고 그 전날은 심지어 풍선 달린 커다란 개마저
나를 죽이겠다고 달려 들었다니깐?

적

왜 이렇게 이 거리에는 날 죽이고 싶어하는
나쁜 녀석들이 많은지 모르겠어.

어제는 협회에서 찾아왔고,
그 전날은 뒷골목의 조직에서 찾아왔었지.
그리고 그 전날은 심지어 풍선 달린 커다란 개마저
나를 죽이겠다고 달려 들었다니깐?

추가 규칙

취권의 달인, 투창을 전문으로 하는 해결사,
총을 둔기처럼 쓰는 해결사...

흔치는 않지만 종종 그런 별종들이 나타나더군.
뭐, 유명해지는 것이 목적이라면 확실히 그런 방식으로
싸워보는 것도 나쁘지는 않겠지 아마?
물론 살아서 돌아올 수 있는지는 모르지만.

그것은 전투

TRPG에서의 전투는 마스터와 플레이어가 직접 모든 것을 계산하여 진행됩니다. 합, 피해, 상태이상, 속도 등 고려할 것이 많기 때문에 컴퓨터로 하는 게임들에 비해서 전투가 오래 걸리는 경향이 있습니다.

이 책에서 다루는 프로젝트문 세계관 팬메이드 TRPG의 룰은 제작의 자유도와 진행의 단순함을 추구하였기에 전투 또한 단순화하는 방향으로 만들어졌습니다.

이 파트에서는 전투에 영향을 주는 추가 규칙을 다룹니다. 다뤄지는 추가 규칙들은 단순함을 추구하는 방향성에 맞지 않아 기본 규칙에는 추가할 수 없었던 규칙들입니다.

마스터는 플레이어와 협의하여 이 파트에 소개된 규칙 중 일부를 택하여 플레이에 적용할 수 있습니다.

근거리 무기

근거리 무기로 할 수 있는 것들에 대한 추가 규칙들을 다룹니다.

원거리 공격하기

근거리 무기들은 근접전을 가정하고 만들어지긴 했지만 던지는 등의 방식으로 공격을 하는 것도 가능합니다.

만약, 캐릭터가 근거리 무기로 원거리 공격을 할 경우 다음과 같이 합니다.

- 라운드 시작 시에 플레이어는 근거리 무기로 원거리 공격을 하겠다고 선언함으로써 해당 무기를 원거리 무기 취급할 수 있다.
- 해당 라운드에서만 해당 무기를 원거리 무기로 취급한다.
- 해당 무기로 공격할 때, 불리함과 위력 -2를 받는다.
- 해당 무기로 공격할 때, 합 승리나 합 패배 시 효과는 발동되지 않는다.
- 해당 무기로 공격할 때, 기술을 사용할 수 없다.
- 공격의 성공 여부와 무관하게 해당 무기는 해당 라운드에서는 더 이상 사용할 수 없다.
- 라운드 종료 시에 캐릭터는 해당 무기를 다시 사용할 수 있게 된다.
- 해당 무기로 공격한 후, 적은 공격자에 대한 행동 액션을 사용하여 성공 시 무기를 뺏을 수 있다.

맨몸으로 싸우기

- 맨손은 위력 주사위가 D4이고 효과가 없는 무기로 취급한다.
- 무기로 쓰기에 적합하지 않은 물건을 무기로 사용할 때는 맨손으로 공격한 것과 똑같이 취급한다.
Ex) 연필, 이발기, 저금통, 슬리퍼 등
- 무기로 쓰기에 적합한 물건을 무기로 사용할 때는 위력 주사위가 D6이고 효과가 없는 무기로 취급한다.
Ex) 방금 주문 나무막대기, 가위, 주방 칼
- 위의 방법들로 공격 시에 기술을 사용할 수 없다.
- 의상이 없을 경우 다음과 같이 한다.
 - 기본 방어와 회피 주사위는 D4가 된다.
 - 모든 내성은 취약이 된다.
 - 방어/회피가 조건인 기술을 사용할 수 없다.

만약 캐릭터가 맨손으로 전투를 하겠다고 하면 말리세요.
장인은 도구를 가리지 않는다고는 하지만, 도구도 가릴 줄
모르면 장인이 아닐 것입니다.

근거리 무기로 원거리 공격 시, 해당 라운드 동안 사용할 수
없게 되는 이유는 다시 주워 오는 시간 때문입니다.

원거리 무기

원거리 무기로 할 수 있는 것들에 대한 추가 규칙들을 다룹니다.

근거리 공격이 가능한 원거리 무기

총을 휘둘러서 때리거나 무기에 추가적인 검을 장착해서 공격할 경우 충분히 근거리 공격이 가능할 것입니다. 근거리 공격이 가능한 원거리 무기는 다음과 같이 만듭니다.

- 초기포인트를 이용해 효과를 추가할 때, 근거리용 효과와 원거리용 효과로 나눠서 추가한다.
Ex) 10포인트일 경우, 근거리에 6, 원거리에 4
- 평상시에는 근거리 무기로 취급하지만, 라운드 시작 시에 플레이어가 원거리 공격을 하겠다고 선언함으로써 해당 라운드 동안만 해당 무기를 원거리 무기 취급할 수 있다.
- 원거리 무기 취급한 라운드 종료 시에, 해당 무기는 다시 근거리 취급한다.
- 근거리 무기로 취급될 때는 근거리용 효과만 적용된다.
- 원거리 무기로 취급될 때는 원거리용 효과만 적용된다.

탄환이 필요 없는 원거리 무기

투창이나 투척용 단검 같이 원거리 공격을 목적으로 제작되었으나 탄환이 필요 없는 무기의 경우 다음과 같이 사용합니다.

- 해당 무기로 공격 시에 공격의 성공 여부와 무관하게 해당 무기는 해당 라운드에서는 더 이상 사용할 수 없다.
- 라운드 종료 시에 캐릭터는 해당 무기를 다시 사용할 수 있게 된다.
- 해당 무기로 공격한 후, 적은 공격자에 대한 행동 액션을 사용하여 성공 시 무기를 뺏을 수 있다.
- 해당 무기로 근거리 공격을 할 경우, 라운드 시작 시 그렇게 할 것임을 선언해야 한다. 이 경우, 불리함과 위력 -2를 받고 공격한다.

이 페이지에서 다루는 규칙들은 전투를 좀 더 다양하게 해주지만, 더 많은 선언과 더 복잡한 전투를 하게 합니다. 또한 플레이어가 근거리 공격이 가능한 원거리 무기를 사용하고 싶어할 경우, 근거리 무기와 원거리 무기를 하나씩 들고 다니는 것을 추천하는 편이 낫습니다.

무술

맨몸을 무기처럼 다루는 방법에 대한 추가 규칙들을 다룹니다.

무술을 사용한 공격

무술과 맨손을 이용한 공격의 차이점은 맨손을 이용한 공격은 단순히 손에 무기가 없어서 맨손으로 공격한 경우이지만, 무술은 맨몸을 무기처럼 사용하는 방식입니다.

만약, 캐릭터가 무술을 사용하고 싶다면 다음과 같이 합니다.

- 시술을 통해 2*n포인트를 소모하여 인체를 무기화한다. 그 후 추가 무기로 n등급 무기 '육신'을 제작하고 추가한다. 이 무기는 무술 전용 무기가 된다.
- 캐릭터가 어떤 무술을 사용하고 어째서 무기가 아닌 무술을 사용해서 전투하는지 묘사한다.
- 캐릭터가 갖고 있는 기술 중 일부를 무술 전용 기술로 만든다. 해당 기술은 무술로 공격할 때만 사용할 수 있다. 마찬가지로, 무술을 사용할 때는 무술 전용이 아닌 기술은 사용할 수 없다.
- 만약 '무기가 아닌 것으로 공격하기' 추가 규칙을 사용하는 중이라면, 해당 캐릭터는 맨손으로 공격할 수 없다. 맨손으로 공격 시 무술 전용무기로 공격하는 것으로 취급한다.

무술형 신비

신비를 발현하여 무술을 사용할 수 있게 된다면, 다음과 같이 합니다.

- 무기형 신비를 만들 때와 같은 방법으로 제작한다.
- 그 후 무술 전용인 추가 무기로 취급한다.
- 신비 기술을 무술 전용 기술로 취급한다.
- 무술형 신비를 이용해 공격할 때는 무술을 사용할 때와 같은 규칙을 적용한다.
- 만약 상시 발동 신비일 경우 추가적인 시술을 통해 인체를 무기화 하지 않아도 된다.
- 만약 조건부 발동 신비일 경우, 캐릭터가 무술을 사용할 수 있어야 하고 신비 발동 시 무술을 강화한다.

원작에서 맨몸으로 싸우는 캐릭터들이 등장하긴 하지만, 이 규칙들이 추가 규칙으로 취급되는 이유는 게임이 더 복잡해지고 무술을 쓰는 것보다는 강화 의수를 사용하거나, 글러브 같은 무기를 쓰는 것이 보통 더 낫기 때문입니다.

신비

신비로 할 수 있는 것들에 대한 추가 규칙들을 다룹니다.

전투용 특수장비형 신비

캐릭터들이 발현한 특수장비형 신비를 전투용으로 만들어서 사용하고 싶다면, 다음과 같이 합니다.

- 특수장비로서의 기능을 모두 제거한다.
- 다음 페이지의 표에서 특수장비형 신비 전용 기술을 한 개 고른다. 다른 언급이 없다면 해당 기술은 매 라운드마다 사용할 수 있다.
- 기술의 이름과 신비가 그런 기술을 쓸 수 있는 이유를 신비를 발현한 계기와 연결하여 설명한다.
- 해당 기술은 라운드 시작 시, 광역공격 사용자가 턴을 진행하기 전에 사용할 수 있다.
기술을 사용하는 것을 **보너스 액션**으로 부른다.
- 특수장비형 신비의 기술 사용 여부와 무관하게, 자신의 턴이 되면 자신의 턴을 진행한다.

체력에 비례한 피해를 주는 무기형 신비

체력비례 피해를 주는 신비는 다음과 같이 만듭니다.

- 해당 무기를 사용하여 상태이상을 부여할 수 없다.
- 해당 무기에 신비의 효과를 추가하지 않는다.
대신, **"공격 시 이 무기의 피해량은 내성과 관계없이 상대의 최대체력*(판정 결과*2)%로 정해진다"**라는 효과를 추가한다.

신비와 미덕, 그리고 금기

신비는 자신의 마음의 뒤틀림으로부터 긍정적인 결의, 자신만의 미덕을 이끌어 낼 때 발현합니다. 이러한 요소가 플레이에 영향을 주게 하고 싶으면 다음과 같이 합니다.

- 해당 세션에서 롤플레이를 통해 신비가 가진 미덕을 잘 표현해낸 플레이어에게 성장치를 1~2 준다.
- 마스터나 플레이어는 해당 캐릭터의 신비에 어울리는 평범한 금기를 하나 지정한다.
- 캐릭터가 평범한 금기를 어길 경우 다음과 같이 한다.
 - 큰 피해를 입는다. 피해의 내용은 미리 정한다.
 - 하루동안 신비를 쓸 때마다 D2를 굴려서 1이 나오면 정상적으로 사용하고, 2가 나오면 아군이나 적군 중 진행이 불리하게 되는 쪽으로 사용한다.
 - 당분간 신비를 쓰지 못하거나 잠시 뒤틀림이 된다.
 - 그 밖에 재미있을 것 같은 아이디어를 활용한다.

신비의 다양성과 캐릭터의 서사성을 더해줄 규칙들이지만, 이 규칙들을 사용할 경우 플레이가 더 복잡하게 됩니다.

특수장비형 신비 기술표

이름	효과
체력 회복	자신을 제외한 아군을 한 명 지정하여 5+등급 만큼 체력을 회복한다. 단, 체력이 0이 된 아군에게는 사용할 수 없고, 기술 사용시 자신의 빛을 1 소모한다.
임시 부활	전투 당 한 번, 체력이 0이 된 아군의 체력을 10+등급*2 만큼 회복한다. 해당 캐릭터는 해당 라운드 동안 가장 먼저 턴을 진행할 수 있고, 라운드가 종료될 때 해당 캐릭터의 체력을 다시 0으로 되돌린다.
임시 제외	전투 당 한 번, 자신을 포함한 아군이나 적 중 한 명을 선택하여 해당 라운드동안 전투에서 제외시키고 체력을 10+등급*2 만큼 회복시킨다. 라운드 종료 시 이 기술의 대상이 된 캐릭터는 다시 전투로 복귀한다.
양보	전투 당 등급 만큼, 자신의 턴을 다른 아군에게 넘길 수 있다. 대상이 된 아군은 기술 사용자 대신에 턴을 진행하고, 자신의 턴 또한 진행한다.
강화	D6을 등급 만큼 굴려서 나온 숫자 중 하나를 고른 뒤, 자신을 포함한 아군 중 한 명을 고른다. 그 후 고른 숫자에 따라 다음과 같은 효과를 대상에게 사용한다. 1: 힘 1부여, 2: 인내 1부여, 3: 보호와 흐트러짐 보호 1부여, 4: 신속 2부여, 5: 체력을 5 회복. 6: 이번 라운드 동안 한 번만 기술 사용시 소모하는 빛 1감소
기술강화	전투 당 등급*2 만큼 포인트를 갖게 된다. 자신을 포함한 아군을 한 명 지정한 뒤, 포인트를 소모하여 해당 캐릭터가 다음에 사용하는 기술의 소모하는 빛의 양을 소모한 포인트만큼 줄인다. 이 효과는 중첩할 수 없으며 전투가 끝날 때 효과는 사라진다.
복사	전투 당 등급 만큼, 자신을 제외한 아군을 지정한 뒤 대상이 된 아군이 갖고 있는 모든 상태이상을 제거하고 기술 사용자가 가진 모든 상태이상을 대상에게 추가한다.

* 이 표에 나오는 모든 등급은 신비의 등급을 의미한다.

그것은 EX등급

기본적으로 플레이어들은 1~5등급 정도의 캐릭터를 통해서 도시의 여러 사건과 마주하게 됩니다.

EX등급의 사건들은 5등급보다 훨씬 더 위험한 사건이기 때문에, 이에 관여하기 위해서는 EX등급에 도달할 필요가 있습니다. EX등급은 사실상 상징적으로 존재하는 등급으로, 이에 도달하는 존재는 흔치 않은 것이 사실입니다. 하지만, 플레이어가 조종하는 캐릭터들은 특별한 존재들이기 때문에 EX등급에 도달할 잠재력을 가지고 있습니다.

이 파트에서는 EX등급이 되었을 때의 특전을 다룹니다. 마스터는 플레이어와 협의하여 이 파트에 소개된 규칙을 사용할 것인지 정할 수 있습니다.

EX등급의 성장

EX등급이 되었을 때, 캐릭터를 더 성장하게 만들고 싶다면 다음과 같이 합니다.

능력치의 한계와 묘사

- 모든 능력치의 최대치는 8등급이다.
- 모든 능력치의 합인 최대치는 42다. (6*7등급)
- 각 능력치가 8등급일 때의 묘사는 다음과 같다.
 - 본능 : 철을 두부 자르듯이 자르는 괴물.
 - 매력 : 세상을 뒤에서 조종하는 지휘자.
 - 통찰 : 추측이 아닌 예언을 하는 예언자.
 - 지혜 : 모든 것을 꿰뚫어보는 현자.
 - 정의 : 자신의 생각으로 세상을 바꾸는 혁명가.
 - 절제 : 모든 번뇌에서 해방된 초월자.

능력치의 성장

- 이미 레벨이 최대치가 되었으므로, 더 이상 성장치를 얻지 않게 된다.
- 위대한 업적을 이룰 때마다 능력치 두 개를 골라 각각 1씩 올린다.
- 캐릭터의 종합등급을 계산하는 방법을 통해, 실질적인 등급을 계산한다.
- 능력치의 합이 37~42이면 6등급으로 계산한다.
- 능력치의 합이 43이상이면 7등급으로 계산한다.

EX등급이 되었을 때

캐릭터가 EX등급에 도달했을 때는 다음과 같이 합니다.

- 다음 페이지에 있는 EX등급 특전 목록에서 한 개를 골라 캐릭터를 강화한다. 이후 7등급이 되었을 때 한 개 더 고른다.
- 도시에 존재하는 머리를 제외한 조직을 고른 뒤, 해당 조직의 특별한 존재가 된다. 해당 조직은 캐릭터에게 최대한 호의적으로 나올 것이고, 캐릭터가 배신하지 않는다면 적대하지 않는다.
- 캐릭터가 도시에서 전설적인 존재가 된다. 달성한 위업을 바탕으로 도시수준의 평판을 결정한다.
- 평소에 잘 알고 지내는 EX등급 인물을 한 명 추가한다.

EX등급은 캐릭터의 강함 뿐만 아니라, 캐릭터가 가진 도시에 대한 영향력을 상징하기도 합니다.

TRPG 룰 중 걸작으로 인정받는 던전 앤 드래곤 3.5판에서 최대 레벨인 20 이후를 다루는 에픽 레벨(Epic level)의 경우 캐릭터가 너무 강해서 오히려 재미가 없다는 평가를 받습니다. 이러한 이유로 기본 룰에서는 캐릭터가 최대 레벨이 될 경우 은퇴하는 것을 권장하고 있습니다.

EX등급 특전

도구 숙달

매 턴마다 한 번 액션 소모없이 도구를 사용할 수 있다.
단, 휴대 불가인 도구는 이 방식으로 사용할 수 없다.

추가 신비 장비

- 상시 발동형 신비 장비를 한 개 더 얻게 된다.
등급은 항상 캐릭터의 실질적인 등급과 같게 한다.
- 해당 신비를 얻게 된 경위를 묘사한다.
- 해당 신비를 장비하고 있다면, 해당 신비의 효과를 얻고, 신비의 기술을 사용할 수 있게 된다.

전용 기술

- 추가 기술을 하나 더 얻는다. 추가 기술을 제작할 때 다음 중 한 개를 골라 그 기술을 강화한다.
- "합 승리 시 이번 라운드에 아직 기술을 사용하지 않은 대상에게 기술 재사용." 효과를 추가한다.
 - 전투 당 한 번 소모하는 빛의 양이 4 감소한다.
 - "적을 처치하거나 흐트러짐 상태로 만들었다면 임의의 적에게 기술 재사용." 효과를 추가한다.
 - "2회 연속 사용하는 광역공격. 두 번째로 하는 공격은 불리함과 위력-2를 받음." 효과를 추가한다.
 - 효과 최대치를 두 배로 하고, 추가 포인트를 16받는다.
대신 해당 기술은 전투 당 한 번만 사용할 수 있다.

무기 숙달

- 5등급 추가 무기를 한 개 더 갖는다.
- 보유한 무기 중 3개를 골라, 각각 "위력+2"효과를 추가한다.
그 무기들의 등급은 항상 캐릭터의 실질적인 등급과 같게 되고, 해당 무기로만 사용가능한 추가 기술을 한 개 갖는다.
- 기술은 캐릭터의 일반 기술과 같은 방법으로 만든다.

강화 의상

- 의상 중 한 개를 골라 다음 중 한 개의 효과를 추가한다.
- 체력과 흐트러짐 내성을 각각 한 개씩 골라 견딤으로 바꾼다.
 - 원거리 공격으로 피해를 입지 않는다.
 - 다른 캐릭터로부터 상태이상을 받지 않는다.
 - 방어 위력+3, 회피 위력 +3

전투 숙달

- 8포인트의 초기포인트를 갖는 시술을 3개 추가한다.
각 시술에 대한 조건은 다음과 같다.
- 첫 번째 시술은 참격 속성으로 공격할 때만 적용된다.
 - 두 번째 시술은 관통 속성으로 공격할 때만 적용된다.
 - 세 번째 시술은 타격 속성으로 공격할 때만 적용된다.
- 또한 두 라운드마다 한 번, 속성을 하나 골라 위력을 +2한다.

전용 기술과 강화 의상을 제외한 모든 특전은 중복해서
고를 수 없습니다. 강화 의상은 같은 의상을 대상으로
할 수 없습니다.

EX등급 뒤틀림

EX등급의 뒤틀림을 만들 때는 다음과 같이 할 수 있습니다.

EX등급 특전

캐릭터와 마찬가지로 뒤틀림 또한 EX등급 특전을 갖을 수 있습니다. 특전 목록에 다음을 추가합니다.

- 등급이 뒤틀림의 실질적인 등급-2인 하수인을 캐릭터의 수-1만큼 갖고 있다. 하수인들은 다음과 같은 특징을 갖는다.
 - 뒤틀림을 처치하면 같이 처치된다.
 - 속도 주사위를 한 개 갖고 있으며, 일반적인 적들과 같은 방식으로 만든다.
 - 빛을 두 개 소모한 상태에서 전투를 시작한다.
- 흐트러짐 상태가 아닐 때는 체력 피해를 입지 않는다. 대신 흐트러짐 상태가 두 라운드동안 지속된다.
- 흐트러짐 상태가 되지 않는다.
- 속도를 한 개 더 갖고, 체력과 흐트러짐 저항을 정할 때 (캐릭터의 수-1)배가 아닌 (캐릭터의 수)배를 한다.

여러 단계가 있는 뒤틀림

뒤틀림과의 전투를 더 다양하게 만들려면 전투를 여러 단계로 설계할 수 있습니다. 각 단계를 페이즈라고 칭하며, 여러 페이즈로 구성된 뒤틀림은 다음과 같이 만듭니다.

- 각 페이즈의 수 만큼 뒤틀림을 만든 뒤, 페이즈가 넘어갈 때마다 새로운 뒤틀림과 싸우는 방식으로 구성한다. 마지막 페이즈를 제외한 페이즈의 뒤틀림의 등급은 원래의 등급-1로 한다.
- 뒤틀림의 체력이 0이 되면 다음 페이즈로 넘어간다.
- 페이즈가 바뀔 때, 뒤틀림의 속도를 다시 굴린다.
- 페이즈가 바뀔 때는 라운드가 바뀐 것처럼 처리한다.

페이즈의 수는 최대 3개를 넘기지 않는 것이 좋습니다. 또한, 여러 페이즈로 구성된 뒤틀림과 전투를 할 때는 캐릭터들이 만전의 상태에서 전투를 하도록 하는 것이 좋습니다.

여러 페이즈로 구성된 뒤틀림은 EX등급이 아닌 뒤틀림에도 적용할 수 있습니다.