

로보토미 세계관
팬 메이드 TRPG
기본 룰을 담은 쪽빛 책



로보토미 세계관
팬 메이드 TRPG
기본 룰을 담은 쪽빛 책



POWERED BY THE
APOCALYPSE

오타 등의 문제를 발견했을 때는
아래의 이메일로 연락바랍니다.

제작자 괴롭히기
helloing0119@naver.com



목차

룰북의 사용	...4p
캐릭터와 조직	...8p
캐릭터	...9p
조직	...19p
플레이하는 법	...26p
전투와 피해	...38p
능력과 장비	...46p
효과	...52p
능력	...68p
장비	...73p
뒤틀림	...83p
마스터	...90p
플레이키트	...105p
예시	...113p



룰북의 사용

이 책의 내용을 이해하려면 **통찰로 도전**합니다.
읽다가 집어 던지고 싶어진다면 **본능**으로 도전합니다.

만약 같이 플레이하는 플레이어를 때리고 싶다면,
교전 액션을 사용하여 **합**이나 **일방공격**을 합니다.

그것은 룰북

이 룰북은 로보토미 세계관의 도시를 바탕으로, 도시의 인물이 되어 여러 사건에 얽혀 모험을 하는 것을 바탕으로 제작되었습니다. 전체적으로 마스터와 플레이어에게 창의력을 많이 요구하는 룰입니다.

- **용어**와 같이 굵은 파란색 글씨가 나오면, 이것은 룰 적인 **용어**임을 의미합니다.
- **챕터**라고 나오면 이 페이지의 전 페이지처럼, 짧은 이야기와 커다란 글씨가 있는 페이지로 구분되는 구간을 의미합니다.
- **파트**라고 나오면 페이지에 있는 소제목을 의미합니다.
- 가끔 그냥 **굵은 글씨**가 나오면 단순히 저자가 강조하고 싶어서 **굵은 글씨**로 쓴 것입니다.
- D6, D8, D16처럼 D와 숫자가 나오면, 숫자만큼의 면을 가진 주사위를 의미합니다. 예를 들어 D20은 20면체 주사위입니다.
- 숫자를 더해서 나누라는 말이 나오면 숫자를 나누고 소수점 밑으로는 버립니다.

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

필요한 것들과 해야하는 것들

이 룰북을 이용해 게임을 진행할 때는 다음이 필요합니다.

- 정육면체 주사위 여러 개 (인당 2개가 최적)
- 플레이키트 여러 벌과 필요한 만큼의 시트
- 마스터 1명과 대충 3~4명의 플레이어
- 충분한 시간과 적당한 간식

등장 인물과 장소를 디자인할 때는 다음과 같이 합니다.

1. 일상에 흔히 있을 법한 등장인물이나 장소를 떠올린다.
2. 일상에 흔히 없을 법한 도시스러운 요소 1~2개를 넣는다.
Ex) 커다란 도끼를 들고 있음, 강화 슈트를 입음,
전신 의체임, 자기부상열차가 위를 지나감 등

플레이 할 때는 다음과 같이 합니다.

- 마스터나 다른 사람이 말할 때는 적당히 기다려준다.
- 마스터가 판정을 하라고 할 때까지는 일단 기다린다.
- 혼자서만 하지 말고 종종 다른 사람과 협동한다.
- 적당한 때에 적당히 쉬었다가 다시 플레이한다.

룰 플레이를 할 때에는 다음과 같이 합니다.

- 부끄러워 하지 않는다.
- 그래도 너무 부끄러우면 어쩔 수 없다. *캐릭터는 "그건 정말 멋지네" 라고 말할 것 같네요.* 와 같이 간접적으로 말한다.

뭐부터 봐야 할까?

일단 이렇게 합니다.

- 모두 사이좋게 플레이할 것임을 맹세한다.
- 자유에는 타인에 대한 배려와 책임이 따른다는 것을 이해한다.

당신이 플레이어라면 이렇게 합니다.

1. TRPG란 자신의 캐릭터로 마스터가 만든 이야기 속을 창의성과 로망을 바탕으로 모험하는 것임을 이해한다.
2. 플레이키트 챕터를 보고, 싸울 때는 전투, 그 밖의 행동을 통해 결과를 보는 것은 도전이라는 것을 이해한다.
3. 전투는 서로 돌아가며 치고 박는 것이며, 체력이 0이 되면 쓰러지는 것이란 사실을 이해한다.
4. 캐릭터와 조직 챕터를 보고 각각의 시트가 뭐하는 것인지 파악한다.
5. 더 알고 싶은 내용이 있으면 해당하는 챕터를 읽고 온다.
6. 도중에 모르겠다면, 마스터가 알고있을 것이다.

당신이 마스터라면 이렇게 합니다.

1. 일단 마스터가 무엇인지 알아야 하니 **마스터** 챕터를 본다.
2. 저 위에 있는 것을 모두 한다.
3. 더 알고 싶은 내용이 없더라도, 이 책을 끝까지 다 읽는다.

캐릭터와 조직

나의 어린시절, 밝게 빛나던 것은 흐린 시궁창 속 하늘에 비친 네온 별빛 뿐이었다.

도시의 어둠 속에서 수많은 조직들과 해결사들, 그리고 이름조차 알지 못할 사람들이 빛도 내지 못하고 사라져왔다.

그럼에도 우리는 도시의 밤에 속하기를 간절히 소망한다.

그것은 캐릭터

캐릭터는 도시를 누비며 여러 모험들을 하게 될 플레이어 자신의 분신입니다. 캐릭터들은 같은 조직에 속해 있으며 조직이나 개인의 목표를 이루기 위해 험난한 도시에서 살아갑니다.

캐릭터는 플레이어의 분신이기 이전에 자신만의 이야기를 갖고 있는 특별한 존재입니다. 캐릭터의 이름은 무엇일까요? 혹시 신비를 발현했을까요? 신비를 발현했다면 어떤 마음이 그것을 발현시켰나요? 시술을 받았나요? 어떤 시술을 받았죠? 도시의 다른 사람들과는 어떤 관계인가요?

캐릭터에게 수많은 질문을 던지고 답하는 과정을 반복하면 어느 순간 캐릭터는 수많은 이야기와 함께 살아 숨쉬습니다.

인물 조사 보고서

조사 대상

소속 및 직업

본능

매력

관련 인물

외모

등급

등급

지혜

등급

행적

등급

등급

정의

등급

자산

성장도

보고서 작성자 _____의 판단으로

해당 인물을 _____으로 분류함.

캐릭터 시트를 채우는 방식으로 캐릭터를
만드는 방법에 대해 설명하는 파트입니다.

다음 페이지부터 캐릭터를 만드는
방법에 대한 설명이 있습니다.

인물 조사 보고서



성장치



0 레벨

능력치 정하기

능력치는 캐릭터의 기본적인 능력을 나타냅니다.
각 능력치는 모험 중 마주친 난관에 도전하여 해결할 때 쓰이며
이는 **플레이 하는 법** 챕터에서 다룹니다.

또한 각 능력치는 전투와 관련된 수치의 결정에도 사용됩니다.
이는 **전투와 피해** 챕터에서 다룹니다.

능력치들에 대해 간단히 설명하자면 다음과 같습니다.
각각 '상징하는 능력 / 전투에 끼치는 영향' 입니다.

- **본능** : 육체적인 힘 / **체력**
- **매력** : 대인관계 능력 / **흐트러짐**
- **지혜** : 이해와 공감 / **정신력**
- **통찰** : 분석과 탐구 / **회피** 주사위
- **절제** : 정밀작업과 인내 / **방어** 주사위
- **정의** : 강한의지와 믿음 / **속도** 주사위

2, 2, 1, 1, 0, 0을 원하는 항목에 배분해줍니다.

Ex) 본능 2, 매력 0, 지혜 1, 통찰 0, 정의1, 절제 2

마지막으로 성장치의 옆에 **0 레벨**이라고 적습니다.

정보 채워 넣기

이 룰북의 시트들은 해결사 협회에서 해당 캐릭터를 조사하여 보고서로 만들었다는 설정입니다.

- 모든 캐릭터는 **50만안**을 가지고 시작하며 **1등급**부터 시작합니다.
등급에 대한 설명은 **능력과 장비** 챕터에서 자세하게 다뤄집니다.
- 관련 인물**에는, 자신의 동료들을 채워 넣고 캐릭터가 알고 있을 법한 도시의 인물을 한 두 명 적습니다.
- 관계**는 “**상호협력, 빚을 짐, 원수**” 등, 해당 인물과의 관계를 자유롭게 씁니다.
- 행적**은 캐릭터가 이룬 위업들입니다.
모험을 하며 캐릭터가 위대한 업적이라 불릴 만한 일을 해내면, 이곳에 적습니다.
- 자산**은 캐릭터가 소지한 물건과 돈입니다.
무기나 의상을 제외한 소지품만 적습니다.

조사 대상

캐릭터의 이름

관련 인물

인물A (어떤 관계인지)
인물B (어떤 관계인지)
인물C (어떤 관계인지)

행적

자산

50만 안

소속 및 직업

소속된 집단과 역할, 실제 직업

외모

대략적인 생김새와 분위기, 신체 특징

배경 및 성격

캐릭터의 가치관, 살아온 배경
이루고자 하는 목적
좋아하고 싫어하는 것들

특이 사항

다른 항목들에 직접적인 연관은 없으나 캐릭터성을 이해하는 것에 도움이 될 만한 내용들을 작성

보고서 작성자 플레이어이름의 판단으로

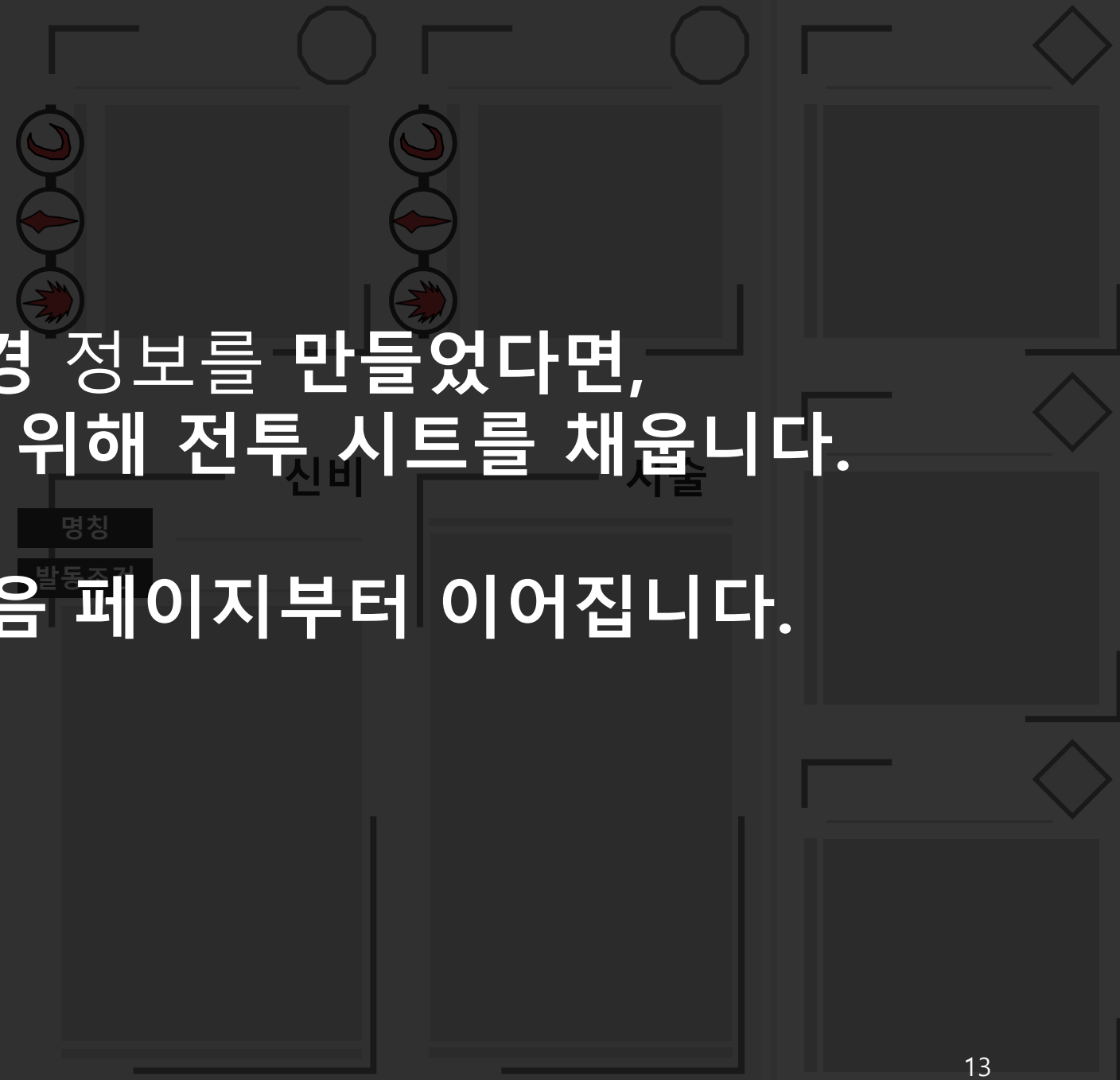
해당 인물을 캐릭터의 등급으로 분류함.

전투 역량 보고서

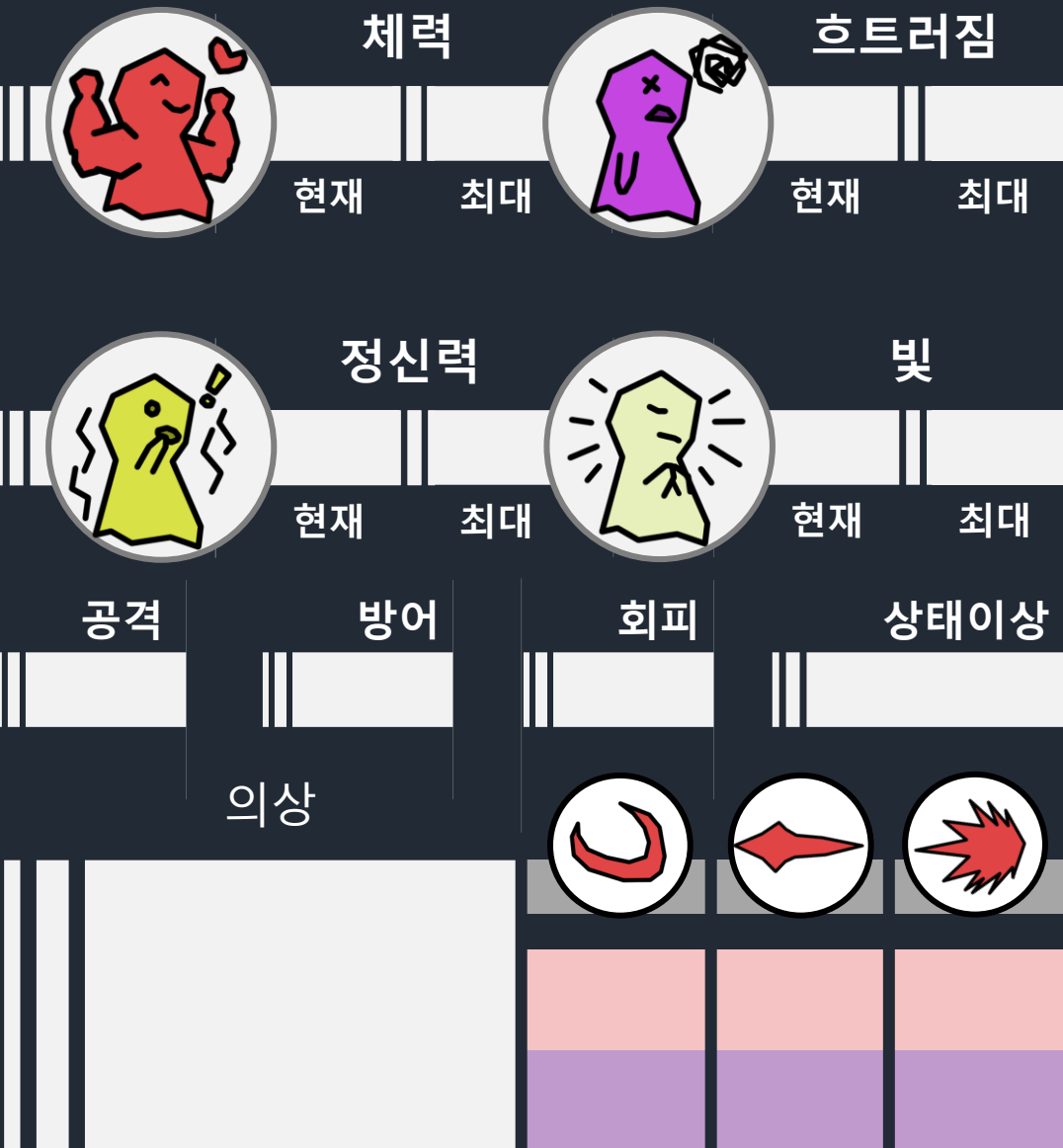


캐릭터의 배경 정보를 만들었다면,
앞으로 있을 전투를 위해 전투 시트를 채웁니다.

자세한 방법은 다음 페이지부터 이어집니다.



전투 역량 보고서



기본 정보 채우기 (1)

- **체력**은 캐릭터가 **피해**를 견뎌낼 수 있는 능력입니다. **피해**를 입으면 해당 수치만큼 **현재 체력**을 줄입니다. **체력**이 0이 되면 캐릭터는 **행동불가**가 됩니다.

시작할 때의 **최대 체력**은 $30 + \text{본능} \times 6$ 으로 정해집니다.
Ex) **본능**이 2등급이면 $30 + 2 \times 6 = 42$

- **히트러짐 저항**은 시트 상에는 편의를 위해 **히트러짐**으로 적혀 있습니다. 캐릭터가 **히트러짐**에 저항하는 능력입니다. **피해**를 입으면 해당 수치만큼 **현재 히트러짐 저항**을 줄입니다. **히트러짐 저항**이 0이 되면 캐릭터는 **히트러짐** 상태가 됩니다.

시작할 때의 **최대 히트러짐 저항**은 $20 + \text{매력} \times 4$ 으로 정해집니다.

- **정신력**은 캐릭터가 **패닉**에 견뎌낼 수 있는 능력입니다. 충격적인 것을 겪을 때 마스터의 지시에 따라 **현재 정신력**을 줄입니다. **현재 정신력**이 0이 되면 캐릭터는 **패닉** 상태가 됩니다.

시작할 때의 **최대 정신력**은 $15 + \text{지혜} \times 3$ 으로 정해집니다.

- **빛**은 캐릭터가 특수한 행동을 할 때 소모되는 자원입니다.

시작할 때의 **최대 빛**은 캐릭터의 **등급**+3으로 정해집니다.
Ex) 2등급 캐릭터의 5만큼의 **최대 빛**을 갖고 있습니다.

전투 역량 보고서



기본 정보 채우기 (2)

- 공격은 **공격 보정치**를 의미하며, 전투시 캐릭터가 행하는 **공격의 위력**에 더해지는 값입니다.

시작할 때의 **공격 보정치**는 **본능**과 같습니다.
Ex) 본능이 3등급이면 +3을 써 놓습니다.

- 방어는 **방어 보정치**를 의미하며, 전투시 캐릭터가 행하는 **방어의 위력**에 더해지는 값입니다.

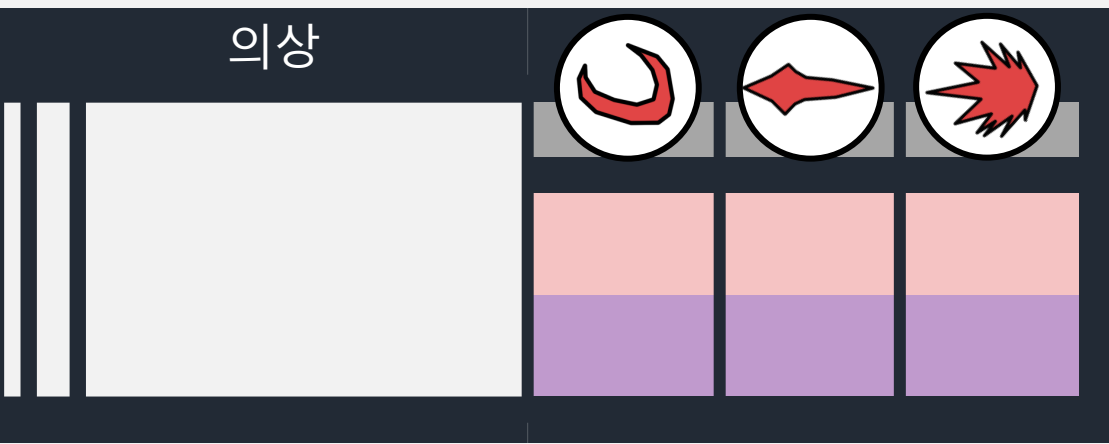
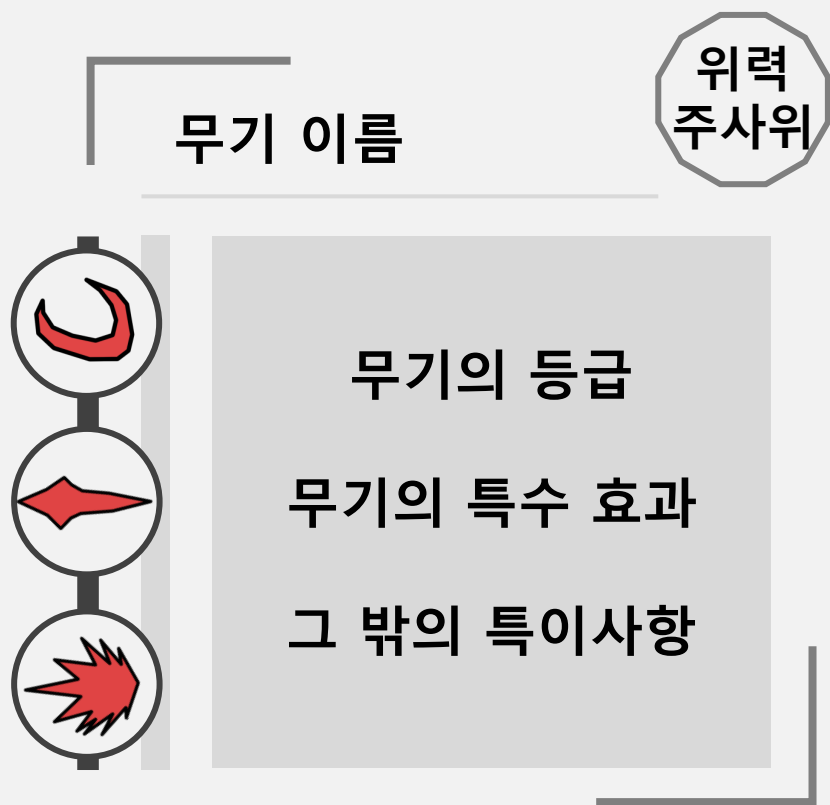
시작할 때의 **방어 보정치**는 **절제**와 같습니다.

- 회피는 **회피 보정치**를 의미하며, 전투시 캐릭터가 행하는 **회피의 위력**에 더해지는 값입니다.

시작할 때의 **회피 보정치**는 **통찰**과 같습니다.

- 상태이상**은 캐릭터에게 부여된 이롭거나 불리한 상태들입니다. 일단은 비워 둡니다.

자세한 내용은 **전투와 피해** 챕터에서 다뤄집니다.



무기와 의상

- **무기**는 캐릭터가 적에게 공격하기 위해 사용하는 **장비**입니다. 칼, 망치, 총, 때로는 의자일 수도 있습니다.

시작할 때 캐릭터는 **1등급 무기** 한 개를 갖고 시작합니다. 다음 중 하나의 방법으로 시작 **무기**를 정합니다.

- 마스터와 협의해 원하는 **무기**를 제작한다.
- **예시** 챕터의 **무기** 파트에서 **무기**를 한 개 고른다.

- **의상**은 캐릭터가 몸을 보호하기 위해 착용한 **장비**입니다. **체력 내성**과 **호트러짐 내성**에 영향을 줍니다.

시작할 때 캐릭터는 **1등급 의상** 한 개를 갖고 시작합니다. 다음 중 하나의 방법으로 시작 **의상**을 정합니다.

- 마스터와 협의해 원하는 **의상**을 제작한다.
- **예시** 챕터의 **의상** 파트에서 **의상**을 한 개 고른다.

무기와 **의상**에 대한 설명은 **능력과 장비** 챕터에서 자세히 다룹니다.

능력

기술 이름

빛

발동조건
기술의 효과
특이사항

신비

시술

명칭

발동조건

- **기술**은 전투시에 캐릭터가 할 수 있는 특수한 행위입니다.

시작할 때 캐릭터는 **1등급 기술**을 두 개를 익힌 상태에서 시작합니다.
다음 중 하나의 방법으로 시작 **기술**을 정합니다.

- 마스터와 협의해 원하는 **기술**을 제작한다.
- **예시** 챕터의 **기술** 파트에서 **기술**을 두 개 고른다.

- **신비**는 캐릭터가 발현한 알 수 없는 힘입니다. **신비**는 강력하며, 캐릭터가 자신의 **등급**을 초월한 능력을 발휘할 수 있게 해줍니다.

시작할 때 캐릭터는 **1등급 신비**를 한 개 발현한 상태에서 시작합니다.
다음 중 하나의 방법으로 시작 **신비**를 정합니다.

- 마스터와 협의해 원하는 **신비**를 제작한다.
- **예시** 챕터의 **신비** 파트에서 **신비**를 한 개 고른다.

- **시술**은 캐릭터가 능력 강화를 위해 받은 인체 개조나 강화 문신 등을 의미합니다. 캐릭터가 **시술**을 받거나 제거할 때는 **돈**이 소모됩니다.

시작할 때 캐릭터는 **1등급 만큼의 시술**을 받은 상태에서 시작합니다.
다음 중 하나의 방법으로 시작 **시술**을 정합니다.

- 마스터와 협의해 원하는 **시술**을 제작한다.
- **예시** 챕터의 **시술** 파트에서 **시술** 세트를 한 개 고른다.

기술과 **신비**, **시술**에 대한 설명은 **능력과 장비** 챕터에서 자세히 다룹니다.

그것은 성장

캐릭터는 **성장치**를 통해 **레벨**을 올려 성장할 수 있습니다.

캐릭터는 다음과 같은 경우에 **성장치**를 얻습니다.

- **도전**을 해서 6이하의 결과가 세 번 나올 때마다.
- **전투**를 한 적이 있는 하루가 끝날 때마다
- **마스터**가 **성장치**를 주겠다고 할 때마다

성장치가 8이 되면 캐릭터들의 **레벨**이 1이 오르게 됩니다.
캐릭터의 **레벨**은 0부터 시작합니다.

세션 도중 **레벨**이 올랐다면 다음과 같이 합니다.

- **등급 제한**에 걸리지 않는 범위에서,
능력치 두 개를 골라 각각 한 등급 올린다.
- 원한다면 시간을 들여 **기술** 하나를 **교체**한다.
- 원한다면 시간을 들여 **기술** 하나를 **새로 배운다**.
- 매 3레벨마다, **종합등급**이 상승한다.
- **종합등급**이 상승할 때마다, **신비**를 한 등급 올린다.
- 원한다면 **돈**을 들여 **시술**을 받는다.

종합등급이 5등급이 되면 **은퇴**하거나 **EX등급**을 노립니다.

그것은 조직

도시에는 수 많은 사람들이 살아갑니다. 때론 혼자 살아가는 사람들도 있지만, 대부분은 조직이나 집단에 속합니다.

도시를 기계에 비유하자면 조직과 집단은 톱니바퀴입니다. 도시의 날개, 회사들, 연구소, 뒷골목의 조직, 해결사들, 수많은 조직들은 서로 맞물려 돌아가며 도시를 변화시킵니다.

캐릭터들 또한 도시의 일부로서 조직이나 집단에 속하여 살아갑니다.

**캐릭터들이 속한 집단은 어떤 집단인가요?
무엇을 이루기 위해 모였나요? 이름은 무엇이죠? 유명한가요?
다른 사람들에게 어떤 인상을 남겨주었나요?**

플레이어들과 마스터는 서로 대화해가며 캐릭터들이 속한 조직을 만들고, 그곳을 이야기로 가득 채웁니다.

조직 조사 보고서

조사 대상

조직 분류

연관된 사건

타조직과의 관계

평판

회

최고등급

캐릭터들이 얼추 만들어졌다면,
다같이 조직 시트를 작성합니다.

조직부터 만들고 캐릭터를 만들어도 좋습니다.

속한 조직원

명

최고등급

이념과 목표

특이 사항

자세한 방법은 다음 페이지부터 이어집니다.

보유한 특수장비

개

최고등급

자산

각주

종합 등급

조직 조사 보고서

완료한 사건

회

최고등급

속한 조직원

명

최고등급

보유한 특수장비

개

최고등급

종합 등급

조직의 평가

조직은 조직원이 강해지거나, **사건**을 해결하거나 일으킬 때, 또는 특수한 물건을 많이 보유할 수록 등급이 상승합니다. **평가**를 올리는 방법은 이 챕터의 마지막에 설명합니다.



해결하거나 일으킨 **사건**의 요약입니다.

처음에는 **0회, 0등급**을 적습니다.



캐릭터들을 포함한 다른 **조직원**의 요약입니다.

처음에는 **캐릭터의 수와 1등급**을 적습니다.



보유한 **특수장비**의 수와 최고등급을 적습니다.

처음에는 **0개, 0등급**을 적습니다.

마지막으로 **종합 등급**에 **0등급**을 적습니다.

정보 채워 넣기

다른 시트와 마찬가지로 해결사 협회에서 조직을 조사하여 보고서로 만들었다는 설정입니다.

- **타조직과의 관계**는 있을 수도 있고, 아직 없을 수도 있습니다.
- **각주**는 플레이어와 마스터의 관점에서 조직에 대한 평가를 쓰는 항목입니다.

보고자가 남긴 메모라는 느낌으로 작성하는 것을 권장하며, 다음에 할 일을 적을 수도 있고, 잡담을 적어도 좋습니다.

Ex) "곧 망할 조직 보고는 안해도 됨"
"총알이 부족하니 다음에 사러가자"
"좀 더 신중한 행동이 필요 "

- **자산**은 조직이 보유하고 있는 물건과 돈, 구역이나 권리입니다.

조사 대상

조직의 이름

타조직과의 관계

조직A (전에 우리가 배신함)
조직B (상위조직)

행적

눈에 띄 만한 업적이나 범죄

자산

근거지, 사무소,
특수장비, 저축한 돈

조직 분류

조직이 하는 일

평판

타인이 느끼는 조직의 분위기

이념과 목표

조직이 이루고자 하는 목적,
결성한 이유 등

특이 사항

다른 항목들에 직접적인 연관은
없으나 조직을 이해하는 것에
도움이 될 만한 내용들을 작성

각주

좌측의 설명을 참고해주세요.

평가의 변화



조직원

조직원

여러가지 **사건**을 마주하다 보면 더 많은 인원이 필요할 수도 있습니다. 캐릭터들은 이를 위해서 적극적으로 구인을 할 수도 있고, 이야기의 흐름에 따라 인원이 추가 될 수도 있습니다.

조직원에 대한 규칙은 다음과 같습니다.

- 새로 추가되거나 기존에 있던 **조직원**의 **등급**은 캐릭터의 **등급**보다 높아질 수 없습니다.
- **조직**의 **등급**별 보유할 수 있는 부하의 수는 다음과 같습니다.

등급	0	1	2	3	4	5
제한	0~2	4~6	12~15	28~30	58~60	120

- **조직원**의 평균등급이나 인원수는 조직의 종합평가에 반영되지 않습니다. 이는 **조직** 내 최고등급 **조직원**은 자신의 **등급**에 걸맞게 **조직**을 이끌 수 있을 것이라는 판단에 기반합니다.
- **조직**이 맡을 수 있는 **사건**의 최고등급은, 조직의 **종합등급+1**입니다.
- 부하의 수가 충분히 많다면, 캐릭터들의 **조직**은 여러 개의 **지부**를 갖고 있는 것일 수도 있습니다.
- 부하 **조직원**들은 자신의 소득의 **10%**를 **조직**에 상납합니다.

평가의 변화



완료한 사건

여러가지 **사건**에 관여할 수 있다는 것은 그만큼 캐릭터들의 **조직**이 유능하다는 것을 의미합니다. 하지만 아무리 완료한 사건의 수가 많더라도 자신보다 높은 **등급**의 **사건**을 해결한 전적이 없다면 해당 **조직**이 기존보다 높은 **등급**에 도달했다는 것을 알 수 없습니다.

높은 등급의 사건을 해결할 수 있다는 것은 **조직**이 유능하다는 것을 의미합니다. 완료한 사건의 수가 많은 조직은 그와 관련된 명성이 쌓이게 되며, 캐릭터들은 적절한 롤 플레이로 이를 활용할 수도 있습니다.

보유한 특수장비

조직이 보유한 규격 외의 물건을 의미합니다. 이는 흉악한 성능을 가진 무기일 수도 있고, 특이점을 이용한 물건일 수도 있습니다. 아니면 단순히, 무한하게 팝콘을 만들어내는 기계일 수도 있습니다.

정보와 기술이 중요한 도시에서 이러한 규격 외의 물건을 갖고 있다는 것은 조직이 그 물건을 보유할 수 있는 정보력이나 기술력을 갖고 있음을 의미합니다. 즉, **고등급의 규격 외의 물건**을 보유하는 것은 **조직**이 유능하다는 것을 의미합니다.

신비로 발현한 **특수장비**도 여기에 포함시킵니다.

종합 평가



조직원 중
최고등급

와



완료한 사건의
최고등급

또는



보유한 특수장비의
최고등급

의

평균

조직의 종합 평가는 가장 높은 조직원의 등급과,
완료한 사건이나 보유한 특수장비 중 최고등급의 평균으로 정해집니다.
만약 소수점 밑의 숫자가 생긴다면, 소수점 밑의 숫자는 버립니다.

Ex) 세 항목이 각각 4등급, 2등급, 0등급
→ $(4+2)/2 = 3$ 등급.

세 항목이 각각 1등급, 4등급, 3등급
→ $(1+4)/2 = 2.5$ 등급 → 2등급.

플레이 하는 법

꼬리를 밟고 있다고 생각했지만
꼬리를 밟힌 것은 오히려 우리 쪽이었다.

대충 보아하니 우리는 셋, 적은 다섯.
저쪽이 들고 있는 검에 박힌 문양을 보니,
우리를 죽이겠다고 공방에서 돈 좀 쓰고 온 모양이다.

힘으로 해결해야하나? 아니면 과감하게 대화를?
그것도 아니면 도주로를 찾는 것이 답일까?

어떻게 해야 할까.
어떻게 해야 모두 살아서 돌아갈 수 있을까.

판정

1. 룰북에서 **판정**을 하라고 할 때, 주사위에 대한 언급이 없으면 D6을 2개를 굴러 합칩니다.
Ex) 1, 4 -> $1+4=5$ 로 결과는 5입니다.
2. **판정**할 때 사용한 **능력치**와 **난이도** 등의 **보정치**를 더합니다.
Ex) 주사위의 결과가 5일 때, 사용한 **능력치**가 **본능**이고 **본능**이 2등급이면 $5+2=7$.
3. **도전**에 대한 **판정**이었다면 결과 값에 따라서 무슨 일이 일어날지 확인합니다.

만약... 6이하의 값이라면, 도전은 실패합니다. 좋지않은 일이 일어납니다.

7~9의 값이라면, 도전은 일단 성공합니다.

다만, 온전한 성공이 아니거나 좋지않은 일도 같이 일어납니다.

10이상의 값이라면, 도전은 별탈없이 성공합니다.

***행운 판정** : 순전히 운에 기대는 행동은 **보정치** 없이 D6을 두 개 굴리고 위와 같이 판단합니다.

10이상이 뜨더라도 불가능한 일은 불가능한 일입니다.

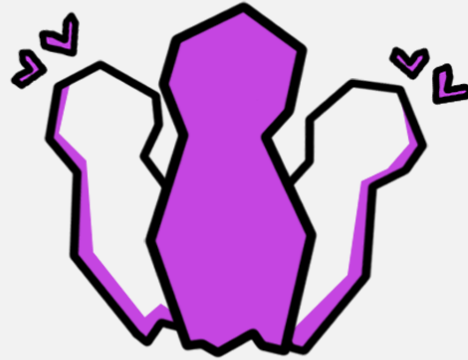
누군가 "나무막대기를 이용해서 A사의 건물을 파괴하겠어!" 라고 말한 뒤 10이상이 떴다면 "파괴에 성공했습니다! 물론 당신의 나무막대기를 파괴하는 것이 말이죠." 라고 말해주세요.

도전

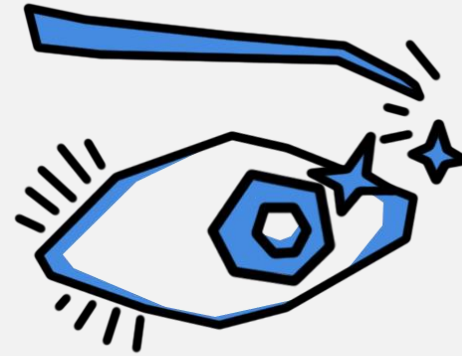
무언가를 해서 결과를 알아볼 때, 이 룰에서는 이를 **도전**한다고 합니다.
도전할 때는 6개의 **능력치** 중 한 개를 정한 뒤에 **판정**합니다.



본능



매력



통찰



지혜



정의



절제

본능을 사용하는 도전



본능

본능

본능은 캐릭터가 갖고 있는 물리적인 힘입니다. **본능**이 높은 캐릭터는 육체시술을 받았거나 온 몸이 근육질인 캐릭터이거나, 아니면 단순히 성격이 나쁜 캐릭터일 수도 있습니다.

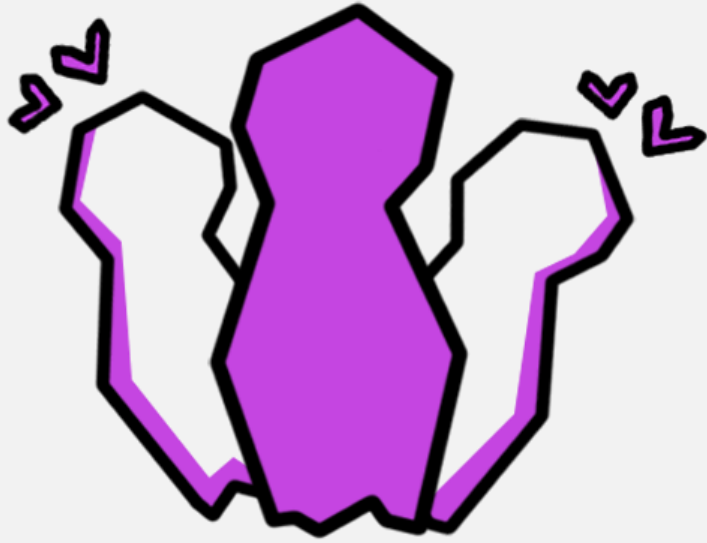
예시

- 잠긴 문을 발로차서 부순다.
- 무거운 물체를 들어올린다.
- 먹살을 잡고 힘으로 협박한다.
- 팔씨름에서 승리한다.
- 망치로 내려쳐서 물건을 부순다.
- 공을 차서 멀리 날린다.
- 접히는 물건을 접히면 안되는 방향으로 접는다.
- 더 빠른 속도로 뛰다.
- 더 높이 점프한다.

좋지않은 일 예시

- 부서지면 안될 것이 부서진다.
- 몸이 다친다.
- 원치 않은 싸움에 휘말린다.
- 더 큰 힘에게 밀린다.
- 원하는 만큼 부숴지지 않는다.
- 일을 끝마치지 못 한다.
- 정신력이 소모된다.

매력을 사용하는 도전



매력

매력

매력은 캐릭터가 다른 사람들을 매료하고 영향을 끼치는 능력입니다. 통솔력으로도 해석할 수 있습니다.

매력이 높은 캐릭터는 달변가이거나, 거역할 수 없을 정도로 무섭거나, 통솔의 달인이거나, 아니면 단순히 외모가 아름다운 사람일 수도 있습니다.

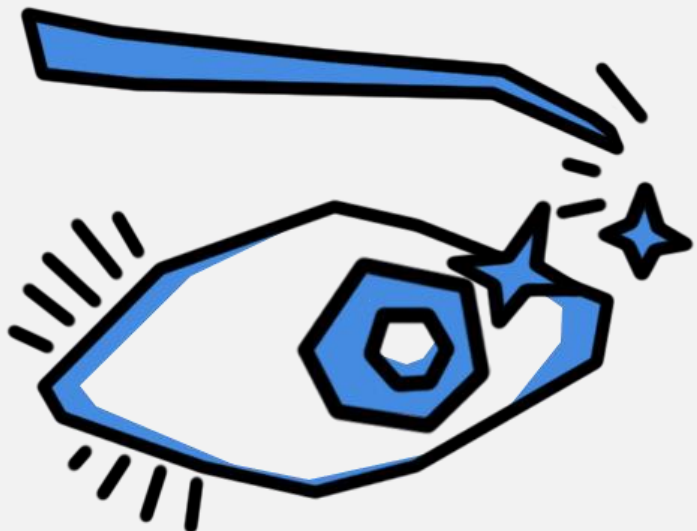
예시

- 상대방을 설득한다.
- 상대방의 약점을 이용해 협박한다.
- 교묘한 언행으로 상대를 속인다.
- 상대방을 유혹한다.
- 상대방을 자신의 명령에 따르게 한다.
- 상대방에게 부탁을 한다.

좋지않은 일 예시

- 상대방이 대가를 요구한다.
- 생각을 들킨다.
- 원치 않은 싸움에 휘말린다.
- 상대방이 배신한다.
- 누군가의 미움을 산다.
- 상대방이 자신의 생각과는 다르게 행동한다.

통찰을 사용하는 도전



통찰

지혜가 원인과 감정을 바라볼 때,
통찰은 결과와 논리를 바라봅니다.

통찰

통찰은 캐릭터가 사물이나 현상을 분석하고 그로부터 정보나 사실을 찾아내는 능력입니다.

통찰이 높은 캐릭터는 탐정의 재능이 있거나, 눈에 특별한 시술을 받아서 남이 볼 수 없는 것들을 볼 수 있거나, 아니면 단순히 통찰력이 좋을 수도 있습니다.

예시

- 발자국의 주인을 특정해낸다.
- 숨겨진 문을 찾는다.
- 콜드 리딩을 해낸다.
- 책에서 원하는 정보를 찾는다.
- 적의 기습을 감지한다.
- 숨어있는 사람을 찾는다.
- 감춰진 함정을 찾아낸다.
- 인과관계를 정리한다.
- 설명서를 보고 만들어낸다.

좋지않은 일 예시

- 잘못된 정보를 알아낸다.
- 알게 된 정보가 충격적이라 정신력을 소모한다.
- 시간을 너무 많이 소모한다.
- 눈치챘지만 이미 늦었다.
- 정보의 일부만을 찾아낸다.
- 집중하느라 다른 위험을 눈치채지 못한다.

지혜를 사용하는 도전



지혜

통찰이 결과와 논리를 바라볼 때,
지혜는 원인과 감정을 바라봅니다.

지혜

지혜는 캐릭터가 사물이나 현상을 이해하고 그로부터 새로운 사실이나 감춰진 정보를 유추해내는 능력입니다.

지혜가 높은 캐릭터는 현명한 사람이거나, 인생 경험이 풍부한 사람이거나, 아니면 단순히 센스가 좋은 캐릭터일 수도 있습니다.

예시

- 발자국이 남은 이유를 찾아낸다.
- 문을 숨긴 이유를 찾아낸다.
- 프로파일링을 해낸다.
- 책에서 새로운 사실을 유추한다.
- 적이 어떻게 접근할지 예측한다.
- 사람이 숨기 쉬운 곳을 찾는다.
- 함정을 설치하기 좋은 곳을 찾아낸다.
- 행동원인을 생각해낸다.
- 작동원리를 파악해 물건을 재현해낸다.

좋지않은 일 예시

- 잘못된 사실을 알아낸다.
- 알게 된 사실이 충격적이라 정신력을 소모한다.
- 시간을 너무 많이 소모한다.
- 눈치챘지만 이미 늦었다.
- 사실의 일부만을 찾아낸다.
- 집중하느라 다른 위험을 눈치채지 못한다.

정의를 사용하는 도전



정의

정의

정의는 행동의 옳고 그름을 판단하고, 자신의 의지를 밀고 나가는 힘입니다. 과감한 결단을 내리는 능력이기도 합니다.

정의가 높은 캐릭터는 술선수범한 캐릭터이거나, 확고한 가치관을 가진 캐릭터, 아니면 흔들리지 않는 의지를 갖고 있는 캐릭터일 수도 있습니다.

예시

- 두려움을 극복해낸다.
- 과감한 행동을 한다.
- 위험한 상황을 뚫고 행동한다.
- 악인을 선도한다.
- 용기를 불어넣는다.
- 상대방에게 설교한다.
- 자신의 생각을 관철한다.
- 만들어 본 것을 만들어낸다.

좋지않은 일 예시

- 주저한다.
- 상대방의 미움을 산다.
- 더 큰 위험에 빠진다.
- 상대방의 생각이 더 확고해진다.
- 싸움에 휘말린다.
- 이목을 너무 많이 끌게 된다.

절제를 사용하는 도전



절제

절제

절제는 자신의 행동을 조절하고, 마음을 다스리는 능력입니다.
신중한 결정을 내리는 능력이기도 합니다.

절제가 높은 캐릭터는 타의 귀감이 되는 캐릭터이거나, 공방의 뛰어난 장인들, 아니면 스스로에게 엄한 캐릭터일 수도 있습니다.

예시

- 두려움을 견뎌낸다.
- 섬세한 행동을 한다.
- 위험한 상황에서 신중히 행동한다.
- 스스로의 마음을 다잡는다.
- 상대방을 위로한다.
- 상대방을 다그친다.
- 자신의 생각을 자제한다.
- 섬세한 것을 만들어낸다.

좋지않은 일 예시

- 견뎌내지 못한다.
- 실수를 한다.
- 더 큰 위험에 빠진다.
- 잡념이나 두려움에 휩싸인다.
- 싸움에 휘말린다.
- 이목을 너무 많이 끌게 된다.

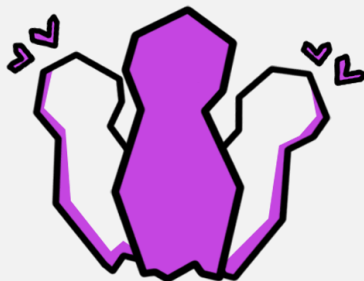
도움

다른 사람이 **도전**을 하려할 때, 이를 도와주는 행위를 **도움**을 준다고 합니다.
도움을 줄 때는 6개의 **능력치** 중 한 개를 정한 뒤에 행동을 묘사한 뒤, **빛**을 1소모합니다.
 도움을 받은 캐릭터는 **판정**의 **난이도**가 하락하거나 **유리함**을 얻습니다.



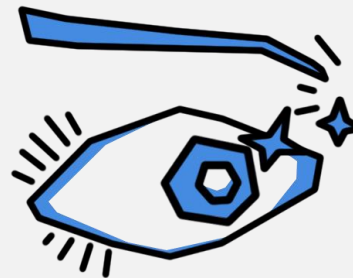
본능

"설득하려고요?
 그럼 뒤에서 무기를
 꺼내 들어 분위기를
 조성하는 방식으로
 도움을 줄게요."



매력

"흠치는데 들키면
 곤란할태니깐, 잠시
 아름다운 노래를
 부르면서 시선을 끌어
 도움을 줄게요."



통찰

"철문을 뜯는다고요?
 그럼 문의 구조를
 분석해서 뜯기 쉬운
 부분을 찾는 식으로
 도움을 줄게요."



지혜

"멋진 연설로 대상을
 선도할 거군요! 그럼
 대상이 어떤 생각을
 할지 대충 예상해서
 연설을 효과적으로
 할 수 있도록 도움을
 줄게요."



정의

"우리의 계획이 아마
 1급 해결사를 속이는
 것이었죠? 꽤나 거물이라
 떨어질 수도 있으니 격려의
 말을 해주는 방식으로
 도움을 줄게요."



절제

"대화를 해서 대상이
 무슨 생각을 하는건지
 분석하기에는, 상대가
 너무 감정적이네요.
 상대를 진정시키는
 방식으로 도움을 줄게요."

더 복잡한 판정

유리함과 불리함.

멀리 있는 물체가 무엇인지 확인하는데 안개가 짙은 날씨일 수도 있고, 상대방을 속이려 할 때 마침 상대방이 원하는 방향으로 착각을 하고 있을 수도 있습니다.

이렇듯 특정한 **판정**을 할 때 상황에 따른 **유리함**과 **불리함**이 있을 수도 있습니다.

유리함 일 때는, 같은 **판정**을 두 번하여 더 **좋은** 결과를 사용합니다.

Ex) 1, 5 / 4, 3 -> 4, 3을 사용해서 $4+3=7$

불리함 일 때는, 같은 **판정**을 두 번하여 더 **나쁜** 결과를 사용합니다.

Ex) 1, 5 / 4, 3 -> 1과 5를 사용해서 $1+5=6$

난이도

나무 문을 부수거나 강철 문을 부술 때에는 똑같이 **본능**을 이용해 **도전**할 것입니다. 하지만 두 행위를 성공시키기 위한 어려움은 결코 똑같지 않을 것입니다.

이렇듯 특정한 **도전**을 할 때 상황에 따른 **난이도**가 있을 수도 있습니다.

난이도를 반영할 때는, **판정**할 때 주사위를 주사위 값에 아래의 표를 참조해 값을 더하거나 뺍니다.

Ex) **본능**이 **3등급**일 때, **난이도**가 **어려움**인 **도전** 시 주사위가 2, 5가 났으면, $2+5 +3 -2 = 8$

매우 쉬움	쉬움	보통	성가심
+2	+1	+0	-1
어려움	매우 어려움	자랑거리	예술적
-2	-3	-4	-5

모든 캐릭터가 하는 일에 대해서 **판정**을 할 필요는 없습니다.
그러니 콜라 캔을 따는 일 같은 것에 굳이 **판정**을 하지는 말아주세요.

적절한 능력치의 사용

같은 목적, 다른 행동

마스터 : "좋습니다. 건물 지하에 내려가니 청소부들이 한참 식사를 하고 있군요. 싸우기에는 많이 위험해 보이네요. 어떻게 하시겠습니까?"

이 상황에서 전투를 피하기 위해서 할 수 있는 행동은 다양할 것입니다. 예를 몇 개 들자면,

- **본능**이라면, 벽을 부수 계단을 틀어막아 도망칠 시간을 벌 수도 있을 것입니다.
- **매력**이라면, 자신은 싸울 의지가 없다는 것을 어떻게든 전달할 수도 있을 것입니다.
- **통찰**이라면, 골목의 구조를 파악해서 도주로를 만들어낼 것입니다.
- **지혜**라면, 청소부의 행동을 관찰하여 자신들을 공격할 의지가 있는 지부터 파악할 것입니다.
- **정의**라면, 과감한 행동으로 청소부가 움직이기 전에 빠르게 도망칠 수 있을 것입니다.
- **절제**라면, 청소부가 눈치채지 못하게 한걸음 씩 조심스럽게 움직일 것입니다.

능력치를 창의적으로 활용하는 것은 매우 중요합니다.

능력치의 악용

마스터 : "그곳에 들어가자 눈앞에는 로직 아틀리에의 물건을 개조해서 만든 인공지능 자동방위 포탑이 설치되어 있네요. 머리가 이런 걸 허락했을 리 없으니 겁도 없는 놈들이군요. 어떻게 하시겠습니까?"

플레이어 : "전 매력이 높으니까 음... 인공지능을 꼬실게요."

이처럼 자신의 높은 **능력치**만을 이용해서 유리한 행동만을 취하려 하는 것은 **능력치의 악용**입니다.

아마 이 상황이라면 전투에 들어갔거나 다른 행동을 취하는 것이 바람직할 것입니다.

도움의 남용

A : "저기 있는 바텐더를 매수할게요! 그럼 매력이죠?"

마스터 : "좋습니다. 그럼 판정해주..."

B : "도울게요! 일단 도울게요! 그럼 유리함이죠?"

도움은 캐릭터들이 협조하며 난관을 극복하는 모습을 연출하기 위한 장치입니다. 단순히 **도전**을 성공시키기 위한 **도움**은 자제하는 것이 좋습니다.

이 페이지에 나오는 예시들은 흔히 생기는 일들입니다.
모두 사이좋게 플레이해주세요.

전투와 피해

적이 휘두른 검이 바닥에 부딪히자,
아름다운 소리와 함께 불길이 솟아났다.

공방의 장인이 만든 걸작을 보며 좀 더 감탄하고
싶었지만 정작 검의 주인은 그런 여유에는 관심이
없는 것 같았다.

나는 파이프에서 연기를 뿜어 푸른 안개를
만들어내어 몸을 숨기고 적을 가볍게 농락했다.

그것은 전투

전투는 두 문장으로 요약됩니다.

- 갈등을 무력으로 해결하는 방법.
- 차례대로 돌아가면서 행동하여 누가 이기는지 봄.

캐릭터들은 모험을 하면서 수 많은 적과 마주할 것이고, 그렇기에 수 많은 **전투**를 치룰 수도 있습니다.

갈등을 무력으로 해결하는 방법이긴 하지만, 그렇다고 해서 공격을 주고받는 것이 **전투**의 전부는 아닙니다.

갖고 있는 **도구**와 **능력**, 지형지물을 활용하여 현명하게 **전투**를 하는 파티가 **전투**에서 승리하게 될 것입니다.

전투

전투는 적과의 갈등을 무력으로 해결하는 방법입니다.
전투는 기본적으로 전투에 참여한 캐릭터들이 차례대로 행동을 하는 방식으로 이루어집니다.

- 전투 시작 전에 **D6+정의**로 **판정**하여 정해지는 **속도**가 높은 순서대로 돌아가며 행동하게 됩니다.
- 자신이 행동할 수 있게 되는 차례를 **턴**이라 부릅니다.
- 자신의 **턴** 때 할 수 있는 행동은 **액션**이라고 합니다.
- **액션**을 사용하거나 **턴**을 넘기면 **턴**이 종료됩니다.
- 모든 캐릭터가 한 번씩 **턴**을 진행하는 과정을 **라운드**라고 부릅니다.

추가적으로 다른 캐릭터가 자신에게 **액션**을 사용한다면, 이에 반응하여 행동할 수도 있습니다. 이처럼 **자신이 액션의 대상이 되었을 때** 할 수 있는 행동은 **리액션**이라고 합니다.

기본적으로 **속도**순서대로 **턴**을 진행하지만, 만약 라운드 시작 시에 **원거리 무기**를 갖고 있거나, **광역공격**이 가능한 **기술**을 가진 사람이 이를 이용해 **교전**을 하겠다고 선언하면 다른 캐릭터보다 먼저 **턴**을 진행할 수 있습니다.

각 **라운드**는 대략 **15초** 정도 소모됩니다.

전투의 흐름

전투 시작 전

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

전투 (라운드의 반복)

1. **라운드** 시작 시 얻을 **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.

액션과 리액션

액션으로 할 수 있는 것은 **교전**, **행동**, **이동**, **보호**입니다.

교전은 상대방에게 **합**을 거는 행위입니다.

- **교전**을 할 때는 **공격**, **방어**, **회피** 중 한 개를 고릅니다.
- **교전**의 대상이 **리액션**으로 **교전**을 사용한 경우 **합**이 발생합니다.
- **교전**의 대상이 **리액션**으로 **교전**을 사용하지 않는다면, **일방공격**이 발생합니다.

행동은 **도구** 사용이나 비전투적인 행위를 하는 것입니다.
잠긴 문을 연다든가, 벽을 부순다거나, 주머니에 있던 **도구**를 사용하는 행위 등이 이에 속합니다.

- 전투 시에 **n등급**의 적에 대한 **행동**은 **-n**의 보정치를 받는 **도전**으로 **판정**합니다.
- **도구** 사용시, **도전**에 쓰이는 **능력치**는 사용 방법의 묘사에 따라서 정합니다.

이동은 적이 충분히 가까운 거리에 있지 않을 때, 충분히 가까운 거리로 이동하는 것입니다.

보호는 이번 **라운드**에 적이 자신을 제외한 다른 아군을 **액션**의 대상으로 했을 때, **두 번**까지 그 대상을 자신으로 바꿀 수 있게 해줍니다.

액션과 리액션

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 번**까지, **두 번째**는 **불리함**으로 **판정**.

교전

- **공격** - 상대방에게 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.

액션을 사용할 때는, 대상이 충분히 가까이에 있어야 합니다. 만약 대상이 멀리 있다면, **이동**으로 충분히 가까운 거리까지 이동해야 합니다.

공격, 방어, 회피, 기술

공격을 할 경우, 공격할 때 사용한 **무기**의 **위력 주사위**로 판정합니다. 이를 **공격 판정**이라고 합니다.

- **무기**나 **시술**, **기술**에 의해 증가하거나 감소된 **위력**과 **본능**을 **공격 판정**의 보정치로 사용합니다.
- 만약 무기의 **공격 속성**이 아닌 속성으로 공격할 시, **불리함**과 **위력 -2**를 받고 판정합니다.

방어를 할 경우, **방어 주사위**로 판정합니다. 이를 **방어 판정**이라고 합니다.

- **의상**이나 **시술**, **기술**에 의해 증가하거나 감소된 **위력**과 **절제**를 **방어 판정**의 보정치로 사용합니다.
- 기본 **방어 주사위**는 **D6**입니다.

회피를 할 경우, **회피 주사위**로 판정합니다. 이를 **회피 판정**이라고 합니다.

- **의상**이나 **시술**, **기술**에 의해 증가하거나 감소된 **위력**과 **통찰**을 **방어 판정**의 보정치로 사용합니다.
- 기본 **회피 주사위**는 **D6**입니다.

기술은 **사용 조건**에 맞는 **판정**을 할 때 주사위를 굴리기 전에 사용 선언을 할 수 있으며, 해당 행동에 **기술**의 **효과**가 적용됩니다.

예시

캐릭터가 다음과 같은 장비, 능력, 능력치가 있다고 합시다.

- 능력치
 - 본능 2, 절제 2, 통찰 1
- 무기 (류 공방 대검, 참격)
 - 위력 주사위 D8, 위력 +2, 적중 시 자신에게 화상 2
- 의상 (붉은 코트)
 - 방어 주사위 D8, 회피 주사위 D6, 방어 위력 +1, 화상 피해 -1
- 시술 (류의 검술)
 - 참격 위력 +1, 참격 체력 피해 2
- 기술 (내가 남자다!, 빛 2)
 - 위력 -5, 주사위 최댓값 10, 적중 시 체력 피해 5

이 경우 교전시의 판정은 다음과 같이 됩니다.

- 참격 공격
 - D8+5, (적중)자신에게 화상 1, 상대에게 체력 피해 2
- 방어 : D8+3
- 회피 : D6+1
- 기술 사용을 선언하여 참격 공격
 - D18, (적중)자신에게 화상 1, 상대에게 체력 피해 7

*시술과 장비를 바탕으로, 공격, 방어, 회피의 판정 공식을 미리 적어 두는 것을 권장합니다.

합과 일방공격

합은 전투 중 서로에게 **교전**을 사용할 경우 발생합니다.
합은 서로 **공격/방어/회피 판정**을 하여 더 높은 숫자가 나온 사람이 승리하게 되며, 우측의 표와 같은 결과를 갖게 됩니다.

일방공격은 한 쪽이 **교전**을 사용했을 때 다른 한 쪽이 **교전**으로 대응하지 않는 경우 발생합니다.

- **공격**으로 발생한 **일방공격**은 **공격 판정**을 하여 나온 결과만큼 피해를 줍니다.
 이 경우, **합**에서 승리한 것으로 취급합니다.
- **방어**나 **회피**로 **일방공격**이 발생할 경우, 이번 라운드에 추가 리액션으로 **방어**나 **회피**를 사용할 수 있게 됩니다.

광역공격의 경우 특수하게 **합**을 처리합니다.

- **광역공격**의 대상은 **리액션**을 최대 **두 번** 사용합니다.
- 사용한 **리액션**의 결과를 모두 더합니다.
- **리액션**의 결과가 **광역공격**의 결과보다 더 높으면 피해를 받지 않습니다.
- **리액션**의 결과가 **광역공격**의 결과보다 더 낮으면 피해를 받게 됩니다.

광역공격에 대한 대응으로 사용한 **리액션**은 피해를 막는 것 이외에는 효과가 없습니다.

합			
자신	상대	승리	패배
공격	공격	자신의 결과만큼 피해를 줌	상대의 결과만큼 피해를 받음
공격	방어	자신의 결과에서 상대의 결과를 뺀 만큼 피해를 줌	상대의 결과에서 자신의 결과를 뺀 만큼 흐트러짐 피해를 받음
공격	회피	자신의 결과만큼 피해를 줌	상대는 상대의 결과만큼 흐트러짐 저항을 회복함.
방어	방어	자신의 결과만큼 흐트러짐 피해를 줌	상대의 결과만큼 흐트러짐 피해를 받음
방어	회피	자신의 결과만큼 상대에게 흐트러짐 피해를 줌	상대는 상대의 결과만큼 흐트러짐 저항을 회복함
회피	회피	아무런 효과가 없음	

피해

합이나 **일방공격**으로 **피해**를 받을 때 다음과 같이 적용합니다.

체력 피해 (효과로 받는 피해 제외)

= 피해량 * 의상의 체력 내성

흐트러짐 피해 (효과로 받는 피해 제외)

= 피해량 * 의상의 흐트러짐 내성

예를 들어 상대가 **참격 공격**을 해서 **판정**의 결과가 10고, 자신의 **참격 체력 내성**과 **참격 흐트러짐 내성**이 각각 보통, 약점일 경우 체력피해는 10, 흐트러짐 피해는 15가 됩니다.

최종적으로 받는 체력 피해

= 체력 피해 + 효과로 받는 피해

- 효과로 감소되는 피해

최종적으로 받는 흐트러짐 피해

= 흐트러짐 피해 + 효과로 받는 피해

- 효과로 감소되는 피해

합이나 **일방공격**을 제외한 **합 승리** 시 효과는 피해 계산 이후 적용합니다. 또한 **피해**로 인해 **흐트러짐 저항**이 0이 되면 **흐트러짐** 상태가 되고, 정신력에 5의 피해를 받습니다.

상태이상

종류	효과
화상	라운드 종료 시 수치만큼 체력 피해 후 절반으로 감소.
출혈	액션/리액션 시 수치만큼 체력 피해 후 절반으로 감소.
마비	중첩된 수만큼 판정 시 불리함 부여.
보호 / 흐트러짐 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	속도를 임시로 수치만큼 증가.
속박	속도를 임시로 수치만큼 감소.
흐트러짐	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.

*별다른 언급이 없다면 라운드 종료 시 상태이상이 사라지게 됨. 충전은 효과가 없으며, 사라지지 않음.

체력과 정신력

정신력이 0이 되었을 때

정신력이 0이 되면 **패닉** 상태가 됩니다. **패닉** 상태가 될 때, 가장 높은 능력치 중 하나를 임의로 고르고 다음과 같이 합니다.

- **본능** : 임의의 대상을 죽이기 위해 최선을 다합니다.
- **통찰** : 임의의 대상에게 **통찰**로 도전을 하여 다음 판정에 **유리함**과 **불리함** 중 하나를 임의로 줍니다.
- **지혜** : 죽기 위해 최선을 다합니다.
- **매력** : 임의의 대상에게 **매력**으로 **도전**하여 다음 행동을 못하게 합니다.
- **정의** : 임의의 대상을 돕기 위해 최선을 다합니다.
- **절제** : 임의의 대상에게 **절제**로 도전하여 D6의 **정신력** 피해를 줍니다.

패닉 상태는 **정신력**이 1이상으로 회복될 때까지 유지되며, **패닉** 상태의 대상에게 대상의 **패닉** 유형과 같은 능력치로 **도전**하여 성공할 시, 대상의 **정신력**을 1회복합니다. 이 때, 판정의 **보정치**는 -대상의 등급입니다. 전투시라면, 임의의 대상은 매 **라운드**마다 바뀌게 됩니다.

체력이 0이 되었을 때

현재 체력이 0이 되면 행동불가가 되어 전투에서 이탈하게 됩니다. **현재 체력**이 0이 된 캐릭터에게는 다음과 같은 선택지가 주어지게 됩니다.

- 그대로 죽음을 받아들인다.
- 백업한 육체나 전신 의체를 이용해 부활한다.
- 일단 **체력**을 1/3만큼 회복하고 마스터가 "여기까지"라고 말할 때까지는 살아있다. 그 후 **뒤틀림**이 된다.
- **돈**을 소비하여 다른 사람의 육체를 이용해 **부활**한다. 부족한 금액은 빚으로 해결하고, 일정시간이 지날 때까지 갚지 못하면 몸으로 때운다.
- 평생남을 후유증을 갖고 **은퇴**한다. 그 후 자신의 의지를 이어갈 새로운 캐릭터를 만든다.

하루정도 충분한 휴식을 취하는 경우, **체력**, **흐트러짐 저항**, **정신력**, **빛**이 모두 회복됩니다.

한 두시간 정도 적당히 휴식을 취할 경우,

1. 10+**본능***2만큼 **체력** 회복.
2. **흐트러짐 저항** 회복.
3. 3+**지혜**만큼 **정신력** 회복.
4. **빛** 1 회복.

능력과 장비

아는 사람이 그러더라고.

높은 등급의 해결사가 되고 싶으면 몸이라도 팔아서
전신의체나 맞추고 남은 돈으로 장비나 사라고.

물론, 등급이 높을 수록 맡을 수 있는 의뢰가 늘고
좋은 장비일 수록 어이없게 죽는 일은 줄겠지.

그래도 그... 좀 많이 그렇잖아?

내가 판 몸으로 어디 이상한 뒷골목에서 스튜나
끓여 먹을지도 모른다 생각하면... 어우.

그것은 등급

도시에서는 인물이나 조직, 사건의 위험함이나 강함에 따라서 등급을 붙여줍니다.

위험등급에 따라 7개의 단계로 분류할 때는
“뜬소문 > 도시 괴담 > 도시 전설 > 도시 질병 > 도시 악몽 > 도시의 별 > 불순물”로 분류하게 됩니다.

의뢰를 받아 일을 해결해주는 해결사의 경우 능력에 따라, 9급부터 시작하여 1급까지의 등급을 받게 됩니다.

이 룰북에서는 모든 능력치와 위험도의 높고 낮음을 보통 0~5의 6단계로 분류합니다.

등급

캐릭터, 사건, 장비 등은 도시의 기준에서 정해진 **등급**으로 위험함이나 강함을 나타낼 수 있습니다.
등급은 -1, 0 ~ 5, EX가 있으며 각 **등급**에 관한 묘사는 다음과 같습니다.

등급	-1등급	0등급	1등급	2등급
수준	형편없는 정도.	평범한 정도.	눈여겨볼 정도.	훌륭한 정도.
해결사일 경우	멀지 않아 죽음.	9급 해결사 이하.	8~9급 해결사.	6~7급 해결사.
해당되는 사건	사소한 말다툼 정도.	뜬소문.	도시 괴담.	도시 전설.
영향이 미치는 범위	사라져도 모름.	일부 지인 수준.	거리 수준.	동네 수준.
위험도	없음.	칼을 든 강도 정도.	술집에서 벌어진 칼부림 정도.	폭발물 정도.
일반인 피해 규모	재수없으면 다침. 물건을 도난 맞음.	사상자 1~2명 생김. 창문이 깨짐.	사상자 5~6명 생김. 물건들이 부서짐.	사상자 수 십이 생김. 건물들이 부서짐.

등급

등급	3등급	4등급	5등급	EX등급
수준	특출난 수준.	경이로운 수준.	최상위 수준.	상식을 초월한 수준.
해결사일 경우	4~5급 해결사.	2~3급 해결사.	1급 해결사.	특색 해결사.
해당되는 사건	도시 질병.	도시 악몽.	도시의 별.	불순물.
영향이 미치는 범위	거주구 수준.	소속된 등지 수준.	여러 등지 수준.	도시 수준.
위험도	일반적인 폭동 정도.	대규모 테러 정도.	대규모 폭격 정도.	사회 시스템의 장애나 큰 혼란.
일반인 피해 규모	사상자 50이상 생김.	사상자 수 백이 생김.	사상자 수 만이 생김. 구역이 초토화됨.	알 수 없음.

- **EX등급**은 실제로는 6~7등급으로 계산합니다. 도달하기 매우 힘든 등급이고, 사실상 상징적인 등급입니다.
- 특정 **등급**의 사건을 해결하기 위해서는 해당 등급의 인물 최소 **3~4명**이 목숨을 걸어야 합니다.

등급과 제약 (1)



본능



매력



지혜



통찰



정의



절제

캐릭터는 6개의 **능력치**를 갖고 있습니다.
능력치의 **등급**은 캐릭터가 해당하는 행동을 할 때
얼마나 뛰어나게 해낼 수 있을지를 나타내는 지표입니다.

모든 **능력치**의 **등급**의 평균을 구하여 나온 숫자가
캐릭터의 **종합 등급**입니다. 이 때, 소수점 밑은 버립니다.
계산의 예시는 다음과 같습니다.

6개의 능력치가 3, 4, 3, 4, 2, 3 일 경우
 $(2+4+3+4+3+3) / 6 = 3.16$, 소수점 밑을 버려 3입니다.

만약 평균의 계산이 성가시다면 **등급**을 모두 합친 뒤
아래의 표에서 비교할 수 있습니다.

0~6	7~12	13~18	19~24	25~30	30~36	초과
0등급	1등급	2등급	3등급	4등급	5등급	EX등급

등급과 제약 (2)

조직의 종합등급에 따른
부하 조직원 수 제한



등급	0	1	2
제한	0~2	4~6	12~15
등급	3	4	5
제한	28~30	58~60	120

캐릭터는 캐릭터의 **종합 등급**에 의해 여러가지 제약을 받습니다. 대표적으로 받는 제약은,

- **능력치**는 종합 등급+2까지만 올릴 수 있음.
- 사용 **장비**의 **등급**은 **종합 등급**+1이 한계임.
- 얻는 **정보**의 **등급**은 **종합 등급**+1이 한계임.
- 받은 **기술**의 **등급**은 **종합 등급**보다 클 수 없음.
- 사용 **기술**의 **등급**은 **종합 등급**보다 클 수 없음.
- 발현한 **신비**의 **등급**은 **종합 등급**보다 클 수 없음.

마찬가지로 **조직**은 **조직의 종합 등급**에 의해 여러가지 제약을 받습니다. 대표적으로 받는 제약은,

- **조직**이 관여할 수 있는 **사건**은 **종합 등급**+1이 한계임.
- **조직**이 보유할 수 있는 **장비**는 **종합 등급**+1이 한계임.
- **조직**이 보유할 수 있는 **조직원**의 수.

추가적으로 **능력치**를 **EX등급**까지 올리기 위해서는 그에 관련된 **위업**을 달성할 필요가 있습니다.
불순물급 사건을 해결하거나, 최상위급 **특수장비**를 모으거나 하는 방식으로 위업을 달성할 수 있습니다.
해당 행적이 위업이 될지는 **마스터의 판단**에 따릅니다.

그것은 효과

장비와 **능력**은 각각 **등급**을 갖고 이에 기반하여 **효과**를 갖게 됩니다. **효과**는 **장비**와 **능력**의 성능과 기능을 구성하는 부품의 역할을 하게 됩니다.

예를 들자면 **2등급**의 "한울 공방의 검"이란 무기가 있을 때, 이 무기는 "참격 위력 +1", "참격 피해량 +1, 타격 피해량 -1"과 같은 효과를 갖고 있을 수 있습니다.

이 파트에서는 **장비**와 **능력**에 여러 효과를 부여하여 플레이어들이 원하는 것을 만들어내는 방법에 대해 설명합니다. **장비**와 **능력**의 제작법과 설명은 **장비** 파트와 **능력** 파트를 참고해주시길 바랍니다.

효과

장비와 **능력**은 **등급**에 따라 다양한 **효과**를 가질 수 있습니다. **효과**는 위력을 증가시키거나 합 승리 시 추가적인 피해 혹은 **상태이상**을 부여하는 등, 해당 **장비**나 **캐릭터**의 성능이나 특성을 강화하는 요소입니다.

- 장비**와 **능력**의 제작은 다음과 같이 이루어집니다.
1. 해당하는 장비나 능력을 설명하는 파트로 이동한다.
 2. 설명에 따라 포인트로 효과를 추가하기 전에 해야 할 일들을 한다.
 3. **초기 포인트**를 얼마나 얻는지 확인한다.
 4. 해당하는 **장비**나 **능력**의 **효과표**를 찾아간다.
 5. 해당 효과표와 **포인트**를 **이용**해서 **효과**를 **추가**한다.

각 **장비**와 **능력**에 대한 설명과 갖고 있는 **효과**가 의미하는 바는 오른쪽의 표와 같습니다.

자세한 내용은 **해당 파트**에서 설명합니다.

*주사위 최댓값이 1증가하면, D6->D7과 같이 면이 하나 더 많은 주사위를 사용하게 됩니다.

각 장비와 능력의 요약	
분류	설명과 효과의 작용
시술	캐릭터가 항상 갖고 있는 능력. 다른 게임의 패시브와 같이 항상 효과가 작용함.
기술	빛을 소모하여 행동을 강화. 기술을 사용하여 해당하는 행동에 기술 이 갖는 효과를 추가함.
신비	조건부 발동일 경우, 기존에 갖고 있는 장비에 추가 효과를 부여해주는 능력. 상시 발동일 경우, 같은 등급의 장비들 보다 더 많은 효과를 보유하고 있는 강력한 장비.
무기	캐릭터의 기본적인 공격 수단. 해당 무기로 공격할 때 발동되는 능력.
의상	캐릭터의 기본적인 보호 수단. 상대에게 교전을 당할 때 발동되는 능력.
도구	특수한 능력을 가진 물건. 사용하여 대상에게 효과 에 따른 영향을 끼치는 물건.

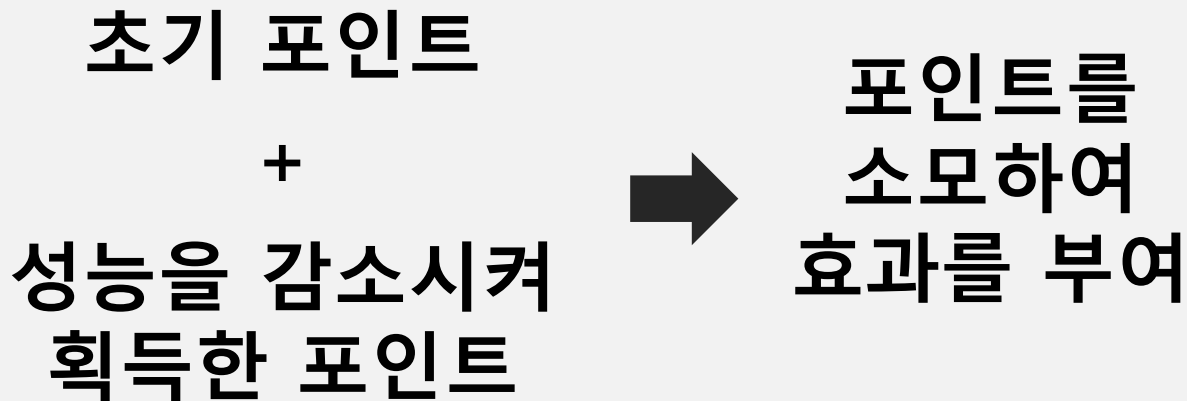
효과의 부여

장비와 **능력**은 **등급**에 따라 다양한 **효과**를 가질 수 있습니다.
해당 파트에서 ~만큼의 포인트를 받는다는 서술이 있으면,
해당하는 포인트 만큼의 **초기 포인트**를 얻게 됩니다.

추가적으로, **효과**에 해당하는 성능을 감소시키고 해당하는 만큼
포인트를 획득할 수도 있습니다.
성능을 낮춰서 획득할 수 있는 **포인트**의 합은 **초기 포인트**와 같습니다.

다음 페이지부터 이어지는 **효과표** 중 해당하는 페이지를 참고하여
포인트를 소모해 **효과**를 추가하게 됩니다.
효과표에 별도의 언급이 없다면, 모든 **효과**의 **최대 수치**는 5입니다.

***효과표**의 '합 승리'는 '합 패배'로 바뀌서 효과를 추가할 수 있습니다.
*'합 승리'는 **공격**으로 **일방공격** 시에도 발동합니다.



효과표 사용하는 법

이름	성능 변경	필요 포인트
위력 증가	공격 위력 +n	4*n 포인트
체력 피해	적중 시 n의 체력 피해	n 포인트
주사위 최댓값 증가	주사위 최댓값 +n (최대 10)	2*n 포인트
추가 공격 속성	공격 속성 1개 추 가 (중복 불가)	4 포인트

- 공격 위력 +2를 하면, 8포인트가 소모됩니다.
- 2등급의 무기였다면, 공격 위력-1을 하고 4
포인트를 얻을 수 있습니다.
- 4등급의 무기였다면, 공격 위력-2을하고 8포
인트를 얻을 수 있습니다.
- 4등급의 무기였다면, 공격 위력-1과 체력 피
해를 -4로 하고 8포인트를
얻을 수 있습니다. 이 경우, 무기로 적중 시
자신에게 피해를 4 줍니다.
- 포인트가 n단위가 아닌 숫자로 적힌 효과는
성능을 낮춰 포인트를 얻을 수 없습니다.

근거리 무기 효과표

이름	성능 변경	필요 포인트
위력 증가	공격 위력 +n	4*n 포인트
주사위 최댓값 증가	주사위 최댓값 +n (최대 10)	2*n 포인트
체력 피해	합 승리 시 상대에게 n의 체력 피해	n 포인트
흐트러짐 피해	합 승리 시 상대에게 n의 흐트러짐 피해	n 포인트
상대 위력 감소	합을 하는 상대의 주사위의 위력 -n	4*n 포인트
화상 부여	합 승리 시 상대에게 화상 n부여	2*n 포인트
연기 부여	합 승리 시 다음 라운드에 상대에게 연기 n 부여	2*n 포인트
마비 부여	합 승리 시 다음 라운드에 상대에게 마비 n 부여	2*n 포인트
출혈 부여	합 승리 시 다음 라운드에 상대에게 출혈 n 부여	2*n 포인트
취약 부여	합 승리 시 다음 라운드에 상대에게 취약 n 부여	3*n 포인트
신속 획득	합 승리 시 다음 라운드에 신속 n 획득	2*n 포인트
충전	공격 시 충전 n 획득	n 포인트
연타	공격을 위력 -2*n인 (n+1)회의 연속 공격 액션으로 대체. (최대 2)	8*n 포인트
추가 공격 속성	공격 속성 1개 추가 (중복 불가)	6 포인트

- **체력 피해, 흐트러짐 피해**가 0보다 작을 경우, 자신에게 피해.
- **화상, 마비, 출혈, 연기**가 0보다 작을 경우, 자신에게 부여.
- **신속**이 0보다 작을 경우, 자신에게 **속박** 부여.
- **충전**과 **연타**는 0보다 작을 수 없음.

Ex) 화상 부여가 -2이면
적중 시 자신에게 화상을
2부여합니다.

원거리 무기 효과표

이름	성능 변경	필요 포인트
위력 증가	공격 위력 +n	4*n 포인트
주사위 최댓값 증가	주사위 최댓값 +n (최대 10)	2*n 포인트
체력 피해	합 승리 시 n의 체력 피해	n 포인트
흐트러짐 피해	합 승리 시 n의 흐트러짐 피해	n 포인트
상대 위력 감소	합을 하는 상대의 주사위의 위력 -n	4*n 포인트
화상 부여	합 승리 시 상대에게 화상 n부여	2*n 포인트
연기 부여	합 승리 시 다음 라운드에 상대에게 연기 n 부여	2*n 포인트
출혈 부여	합 승리 시 다음 라운드에 상대에게 출혈 n부여	2*n 포인트
마비 부여	합 승리 시 다음 라운드에 상대에게 마비 n 부여	2*n 포인트
취약 부여	합 승리 시 다음 라운드에 상대에게 취약 n 부여	3*n 포인트
추가 공격	액션 시 불리함과 위력 -2를 받는 추가 공격 액션 가능, (추가 공격은 탄환을 소모하지 않음, 중첩 불가)	6 포인트
무한 탄창	탄환을 소모하지 않음 (중복 불가, 이 효과로 포인트를 증가시킬 수 없음.)	14 포인트
추가 공격 속성	공격 속성 1개 추가 (중복 불가)	4 포인트

- 체력 피해, 흐트러짐 피해가 0보다 작을 경우, 자신에게 피해.
- 화상, 마비, 출혈, 연기가 0보다 작을 경우, 자신에게 부여.
- 신속이 0보다 작을 경우, 자신에게 속박 부여.

의상 효과표

이름	성능 변경	필요 포인트
방어 위력 증가	방어 위력 +n	4*n 포인트
회피 위력 증가	회피 위력 +n	4*n 포인트
방어 최댓값 증가	방어 주사위 최댓값 +n (최대 10)	2*n 포인트
회피 최댓값 증가	회피 주사위 최댓값 +n (최대 10)	2*n 포인트
상대 위력 감소	방어 시 상대의 주사위의 위력 -n	4*n 포인트
화상 내성	화상으로 입는 피해 -n	2*n 포인트
출혈 내성	출혈로 입는 피해 -n	2*n 포인트
피해 내성	받는 체력 피해와 흐트러짐 피해 -n (최대 3)	4*n 포인트
체력 피해 부여	방어로 합 승리 시 상대에게 n의 체력 피해	2*n 포인트
흐트러짐 피해 부여	방어로 합 승리 시 상대에게 n의 흐트러짐 피해	2*n 포인트
추가 리액션	불리함을 받는 리액션을 1회 더 사용가능 (중복 불가)	8 포인트
자동 방어	불리함과 위력 -2를 받는 방어 추가 리액션 사용 가능	4 포인트

- 화상 내성과 출혈 내성은 0보다 작을 수 없음.
- 피해 내성이 0보다 작을 경우, 받는 체력 피해와 흐트러짐 피해 증가.

기술 효과표 (1)

이름	성능 변경	필요 포인트
위력 증가	위력 +n	4*n 포인트
주사위 최댓값 증가	주사위 최댓값 +n (최대 10)	2*n 포인트
체력 피해	합 승리 시 상대에게 n의 체력 피해	n 포인트
흐트러짐 피해	합 승리 시 상대에게 n의 흐트러짐 피해	n 포인트
상대 위력 감소	합을 하는 상대의 주사위의 위력 -n	4*n 포인트
화상 부여	합 승리 시 상대에게 화상 n부여	2*n 포인트
마비 부여	합 승리 시 다음 라운드에 상대에게 마비 n 부여	2*n 포인트
출혈 부여	합 승리 시 다음 라운드에 상대에게 출혈 n 부여	2*n 포인트
취약 부여	합 승리 시 다음 라운드에 상대에게 취약 n 부여	3*n 포인트
신속 획득	합 승리 시 다음 라운드에 신속 n 획득	2*n 포인트
힘 획득	합 승리 시 다음 라운드에 힘 n 획득	2*n 포인트
인내 획득	합 승리 시 다음 라운드에 인내 n 획득	2*n 포인트

- 체력 피해, 흐트러짐 피해가 0보다 작을 경우, 자신에게 피해.
- 화상, 출혈, 연기, 마비, 취약이 0보다 작을 경우, 자신에게 부여.
- 신속, 힘, 인내가 0보다 작을 경우, 자신에게 각각 **속박**, **허약**, **무장해제** 부여.

기술 효과표 (2)

이름	성능 변경	필요 포인트
보호 획득	합 승리 시 다음 라운드에 보호 n 획득	2*n 포인트
흐트러짐 보호 획득	합 승리 시 다음 라운드에 흐트러짐 보호 n 획득	2*n 포인트
속박 부여	합 승리 시 다음 라운드에 상대에게 속박 n 부여	2*n 포인트
허약 부여	합 승리 시 다음 라운드에 상대에게 허약 n 부여	2*n 포인트
무장해제 부여	합 승리 시 다음 라운드에 상대에게 무장해제 n 부여	2*n 포인트
일격	이번 라운드에 리액션을 사용하지 않았다면 위력 n 증가, 이번 라운드에 리액션 사용 불가. (최대 6)	n 포인트
화상 강화	기술 사용 시, 이번 라운드에 화상을 부여할 때 수치 n 증가 (최대 3)	n 포인트
출혈 강화	기술 사용 시, 이번 라운드에 출혈을 부여할 때 수치 n 증가 (최대 3)	n 포인트
화상 활용	자신에게 화상이 3+n이상 있다면, 위력 +n (중복 불가)	n 포인트
출혈 활용	자신에게 출혈이 3+n이상 있다면, 위력 +n (중복 불가)	n 포인트
화상 이용	상대에게 화상이 3+n이상 있다면, 위력 +n (중복 불가)	n 포인트
출혈 이용	상대에게 출혈이 3+n이상 있다면, 위력 +n (중복 불가)	n 포인트
체력 회복	합 승리 시 자신의 체력 n회복	n 포인트
흐트러짐 회복	합 승리 시 자신의 흐트러짐 저항 n회복	n 포인트

- ○○ 강화가 0보다 작으면, ○○를 부여할 때 부여하는 수치 n 감소.
- ○○ 활용과 ○○ 이용은 0보다 작을 수 없음.
- 속박, 허약, 무장해제가 0보다 작을 경우, 상대에게 각각 신속, 힘, 인내 부여.

기술 효과표 (3)

이름	성능 변경	필요 포인트
보호 부여	합 승리 시 다음 라운드에 아군 한 명에게 보호 n 부여	2*n 포인트
흐트러짐 보호 부여	합 승리 시 다음 라운드에 아군 한 명에게 흐트러짐 보호 n 부여	2*n 포인트
힘 부여	합 승리 시 다음 라운드에 아군 한 명에게 힘 n 부여	2*n 포인트
신속 부여	합 승리 시 다음 라운드에 아군 한 명에게 신속 n 부여	2*n 포인트
인내 부여	합 승리 시 다음 라운드에 아군 한 명에게 인내 n 부여	2*n 포인트
위력 무시	합을 할 때, 서로의 힘, 인내, 취약, 무장해제, 상대의 위력 감소, ○○활용, ○○이용 효과를 계산하지 않고 합을 함.	4 포인트
지연	(공격, 액션 전용) 이번 라운드에 리액션을 사용하지 않았을 때만 사용. 이번 라운드에 공격을 하지 않고 다음 라운드 시작 시 기술의 효과 발동.	-8 포인트
광역	(공격 전용) 공격을 광역공격으로 대체.	8 포인트
연타	(공격 전용) 공격을 불리함을 받고, 위력 -2*n인 (n+1)회 연속 공격 액션으로 대체. (최대 2)	6*n 포인트
상태이상 무시	(방어, 회피 전용) 합을 할 때, 상대의 상태이상 부여 효과를 무효화 함.	6 포인트
위기 극복	자신의 체력이 (100- n*25)%이하일 때, 위력 n 증가	n 포인트

- 광역공격 시, 적중 시 적중한 대상의 수와 관계없이 자신에게 부여하는 상태이상은 한 번만 적용.
- 지연의 경우, 상대가 리액션으로 일방공격을 할 수 있음.

기술 효과표 (4)

이름	성능 변경	필요 포인트
충전 획득	기술 사용 시 자신에게 충전 n 부여	n 포인트
충전 - 위력	충전을 $2*n$ 소모하여 위력 $+n$	$2*n$ 포인트
충전 - 최댓값	충전을 $2*n$ 소모하여 주사위 최댓값 $+n$	n 포인트
충전 - 속박	합 승리 시 충전을 $3*n$ 소모하여 상대에게 속박 n 부여	n 포인트
충전 - 연기	합 승리 시 충전을 $3*n$ 소모하여 상대에게 연기 n 부여	n 포인트
충전 - 무장해제	합 승리 시 충전을 $3*n$ 소모하여 상대에게 무장해제 n 부여	n 포인트
충전 - 힘	합 승리 시 충전을 $3*n$ 소모하여 자신이나 아군에게 힘 n 부여	n 포인트
충전 - 신속	합 승리 시 충전을 $3*n$ 소모하여 자신이나 아군에게 신속 n 부여	n 포인트
충전 - 인내	합 승리 시 충전을 $3*n$ 소모하여 자신이나 아군에게 인내 n 부여	n 포인트
충전 - 보호	합 승리 시 충전을 $3*n$ 소모하여 자신이나 아군에게 보호 n 부여	n 포인트
충전 - 흐트러짐 보호	합 승리 시 충전을 $3*n$ 소모하여 자신이나 아군에게 흐트러짐 보호 n 부여	n 포인트
충전 - 광역	(공격 전용) 충전을 12소모하여 공격을 광역 공격으로 대체.	4 포인트
충전 - 추가 공격	(공격 전용) 충전을 $4*n$ 소모하여 공격을 위력 $-2*n$ 인 $(n+1)$ 회의 연속 액션으로 대체.	$4*n$ 포인트

충전이나 연기를 소모하는 기술은 캐릭터의 해당 수치가 소모되는 수치보다 작으면 사용할 수 없습니다.

기술 효과표 (5)

이름	성능 변경	필요 포인트
연기 - 위력	연기를 n 소모하여 위력 $+n$	$2*n$ 포인트
연기 - 최댓값	연기를 n 소모하여 주사위 최댓값 $+n$	n 포인트
연기 부여	합 승리 시 다음 라운드에 상대방에게 연기 n 부여	$2*n$ 포인트
연기 획득	기술 사용 시 자신에게 연기 n 부여	$2*n$ 포인트
연기 획득 - 합	합 승리 시 자신에게 연기 n 부여	n 포인트
연기 강화	기술 사용 시, 이번 라운드에 연기를 부여할 때 수치 n 증가 (최대 3)	n 포인트
연기 - 마비	합 승리 시 상대의 연기가 $3*n$ 이상이라면 상대방에게 마비 n 부여	n 포인트
연기 - 출혈	합 승리 시 상대의 연기가 $3*n$ 이상이라면 상대방에게 출혈 n 부여	n 포인트
연기 - 취약	합 승리 시 상대의 연기가 $3*n$ 이상이라면 상대방에게 취약 n 부여	n 포인트
연기 - 허약	합 승리 시 상대의 연기가 $3*n$ 이상이라면 상대방에게 허약 n 부여	n 포인트
연기 - 추가 공격	(공격 전용) 연기를 $4*n$ 소모하여 액션을 위력 $-2*n$ 인 $(n+1)$ 회의 연속 액션으로 대체.	$4*n$ 포인트

충전이나 연기를 소모하는 기술은 캐릭터의 해당 수치가 소모되는 수치보다 작으면 사용할 수 없습니다.

기술 효과표 (도구)

이름	성능 변경	필요 포인트
본능 강화	기술을 사용하여 본능으로 도전 시 판정 +1 (중첩 불가)	2 포인트
매력 강화	기술을 사용하여 매력으로 도전 시 판정 +1 (중첩 불가)	2 포인트
통찰 강화	기술을 사용하여 통찰로 도전 시 판정 +1 (중첩 불가)	2 포인트
지혜 강화	기술을 사용하여 지혜로 도전 시 판정 +1 (중첩 불가)	2 포인트
정의 강화	기술을 사용하여 정의로 도전 시 판정 +1 (중첩 불가)	2 포인트
절제 강화	기술을 사용하여 절제로 도전 시 판정 +1 (중첩 불가)	2 포인트
본능 유리함	기술을 사용하여 본능으로 도전 시 유리함 획득 (중첩 불가)	4 포인트
매력 유리함	기술을 사용하여 매력으로 도전 시 유리함 획득 (중첩 불가)	4 포인트
통찰 유리함	기술을 사용하여 통찰로 도전 시 유리함 획득 (중첩 불가)	4 포인트
지혜 유리함	기술을 사용하여 지혜로 도전 시 유리함 획득 (중첩 불가)	4 포인트
정의 유리함	기술을 사용하여 정의로 도전 시 유리함 획득 (중첩 불가)	4 포인트
절제 유리함	기술을 사용하여 절제로 도전 시 유리함 획득 (중첩 불가)	4 포인트
방해	기술 사용 성공 시 상대의 다음 판정에 불리함 부여	4 포인트
반동	기술 사용 시 자신의 다음 판정 -1	-2 포인트
후유증	기술 사용 시 자신의 다음 판정에 불리함 부여	-4 포인트
부작용	자신에게 체력 피해 6 부여	-4 포인트

이 페이지에 있는 효과들은 특정한 행위에만 적용됩니다. 어떠한 방식으로 그런 효과를 일으키는지 묘사합니다.

Ex)

- 통찰 강화, 통찰 유리함, 반동
→ 안구 강화 물약 : 눈으로 하는 판정에만 적용.
- 지혜 강화, 통찰 강화
→ 두뇌자극 뇌파발생기 : 분석하고 해석하는 판정에만 적용.
- 정의 강화, 정의 유리함
→ 뇌파 공명기 : 상대의 감정을 자신과 동조할 수 있는 장치. 대인관계에서만 사용가능.

시술 효과표(1)

이름	성능 변경	필요 포인트
위력 증가	위력 +n	4*n 포인트
체력 피해	합 승리 시 상대에게 n의 체력 피해	n 포인트
흐트러짐 피해	합 승리 시 상대에게 n의 흐트러짐 피해	n 포인트
상대 위력 감소	합을 할 때 상대의 주사위의 위력 -n	4*n 포인트
화상 부여	합 승리 시 상대에게 화상 n부여 (최대 2)	2*n 포인트
연기 부여	합 승리 시 다음 라운드에 상대에게 연기 n 부여 (최대 2)	4*n 포인트
출혈 부여	합 승리 시 다음 라운드에 상대에게 출혈 n 부여 (최대 2)	2*n 포인트
화상 이용	합을 할 때 상대에게 화상이 있다면 위력 +1	4 포인트
출혈 이용	합을 할 때 상대에게 출혈이 있다면 위력 +1	4 포인트
연기 이용	합을 할 때 상대에게 연기가 있다면 위력 +1	4 포인트

- 이 페이지의 모든 효과는 **참격/관통/타격 공격, 방어, 회피** 중 하나를 선택해서 적용함.
Ex) 화상 부여 -> 참격 공격으로 합 승리 시 상대에게 화상 n 부여로 변경.
- 화상, 연기, 출혈은 0보다 작을 수 없음.

시술 효과표(2)

이름	성능 변경	필요 포인트
추가 리액션	불리함을 받는 리액션을 1회 더 사용가능 (중첩 불가)	8 포인트
능력치 증가	능력치 한 개를 1만큼 증가 (중첩 불가, 다른 시술로 같은 능력치 증가 불가.)	6 포인트
힘	체력을 30%잃을 때마다 매 라운드마다 힘 1획득 (최대 2)	4 포인트
인내	체력을 30%잃을 때마다 매 라운드마다 인내 1획득 (최대 2)	4 포인트
신속	체력을 30%잃을 때마다 매 라운드마다 신속 1획득 (최대 3)	4 포인트
보호	체력을 20%잃을 때마다 매 라운드마다 보호 1획득 (최대 3)	4 포인트
흐트러짐 보호	체력을 20%잃을 때마다 매 라운드마다 흐트러짐 보호 1획득 (최대 3)	4 포인트
신속 활용	자신이 갖고 있는 신속 2당 힘 1 획득 (최대 5)	4 포인트
화상 활용	자신이 갖고 있는 화상 3당 힘 1 획득 (최대 5)	4 포인트
출혈 활용	자신이 갖고 있는 출혈 3당 힘 1 획득 (최대 5)	4 포인트
연기 활용	자신이 갖고 있는 연기 3당 힘 1 획득 (최대 5)	4 포인트

시술 효과표(3)

이름	성능 변경	필요 포인트
화염 내성	화상으로 입는 피해 $-n$	$2*n$ 포인트
출혈 내성	출혈로 입는 피해 $-n$	$2*n$ 포인트
피해 내성	받는 체력 피해와 흐트러짐 피해 $-n$ (최대 3)	$4*n$ 포인트
화염 면역	화상으로 입는 피해 무시	12 포인트
출혈 면역	출혈로 입는 피해 무시	12 포인트
연기 면역	연기로 입는 피해 무시	4 포인트
체력 회복	공격으로 합 승리 시 자신의 체력 n 회복	n 포인트
흐트러짐 회복	공격으로 합 승리 시 자신의 흐트러짐 저항 n 회복	n 포인트
처치 시 힘	적 처치 시 다음 라운드에 자신에게 힘 n 부여 (최대 3)	$2*n$ 포인트
섭취	적 처치 시 체력 10% 회복 (최대 10)	4 포인트
고독	라운드 종료 시 자신을 제외한 모든 아군의 현재 체력이 0이면 다음 라운드에 자신에게 힘 3부여	3 포인트
추모	라운드 종료 시 현재 체력이 0인 아군이 있으면 다음 라운드에 자신에게 힘 2부여	4 포인트
돌격	첫 라운드에 자신의 모든 위력 $+n$	$n+1$ 포인트
불굴	체력이 0이 되는 피해를 받을 때, 해당 라운드에 임시 체력 20을 얻음. 해당 피해는 임시 체력에서 감소시키며 라운드 종료 시 임시 체력 소실.	6 포인트

시술 효과표(의체)

이름	성능 변경	필요 포인트
전신 의체 시술	전신을 기존의 인체와 동일한 성능의 인간형 기계로 대체함.	0 포인트
인외 의체 시술	전신을 기존의 인체와 동일한 성능의 비인간형 기계로 대체함. Ex) 고양이, 늑대, 샤덴프로이데, 새 등	0 포인트
특수 의체 시술	신체의 일부를 n등급의 기계로 대체함. 해당 부위는 도구로 판정됨. (재사용 가능, 휴대 가능)	3*n 포인트
전투 의체 시술	신체의 일부를 n등급 무기로서의 기능이 있는 기계로 대체함. 해당 부위는 보유 무기 개수에 포함되지 않음. Ex) 암살검이 나오는 팔, 로켓 펀치, 등에서 나오는 기계촉수 등	2*n 포인트
강화 의체 시술	신체의 일부를 비전투 시의 이로움이 있는 기계로 대체함. Ex) 야간 시야, 반대 방향으로 접히는 팔, 다리를 4개로 만듦, 바퀴가 달린 다리 등	2~6 포인트
단순 의체 시술	신체의 일부를 기존 인체와 동일한 성능의 기계로 대체함.	0 포인트

- 강화 의체 시술의 경우, 성능에 따라 마스터의 재량으로 포인트를 부여합니다.
 - 사소하지만 도움이 될 것 같으면 2포인트
 - 종종 도움이 될 것 같으면 4포인트
 - 많이 도움이 될 것 같으면 6포인트
- 의체 시술은 되돌릴 수 없는 시술입니다. 0포인트인 시술들은 상황에 따라서, 원래 갖고 있던 인체를 파는 댓가로 돈을 지불하는 것이 아니라 오히려 **지불 받을 수도** 있습니다.
- 0포인트 의체 시술은 인생에 전혀 도움이 되지 않는 기능을 넣을 수도 있습니다.
Ex) 야광, 버튼을 누르면 노래가 나옴, 시계가 달려있음, 이모티콘 출력 가능, 문지르면 향기가 남, 팝콘 튀기기 가능 등
- 인외 의체 시술의 경우, 새와 같이 인간의 능력을 벗어난 능력을 얻고 싶다면 다른 시술과 병행해야 합니다.
- 의체 시술과 다른 시술을 병행하면, 특수한 성능을 가진 의체가 됩니다.

그것은 능력

여러분의 캐릭터는 수 많은 도시 사람들 중에서도 아주 특별한 존재입니다. 그들은 영웅이거나 천하의 악당일 수도, 돈만 주면 어떠한 일도 해내는 유능한 해결사일 수도 있습니다.

캐릭터가 특별한 존재인 이유는 보통은 경험하지 못할 일을 멋진 모험을 통해 해결하는 것도 있지만, 그들이 가진 **능력**도 그 이유 중 하나입니다.

플레이어들의 캐릭터들은 무엇인지 알 수 없으나 강력한 힘을 지닌 **신비**를 발현한 존재들입니다. 처음에는 불완전하지만, 모험을 하며 캐릭터들의 **신비**는 완전하게 됩니다.

더 나아가 캐릭터들은 여러 **시술**과 **장비**들을 활용하며 어떤 적이라도 가뿐하게 해치우고는 합니다.

신비

명칭

신비의 이름

발동

조건과 유형

신비의 외형

신비의 능력

발현한 미덕

등

발동 조건	포인트
상시 발현	등급*2+2
체력 50%이하	등급*2+4
흐트러짐	등급*2+4
적 처치	등급*2+4
아군 사망	등급*2+4

발동 유형	
무기 취급	도구 취급 (재사용 가능, 휴대 가능)
의상 취급	특수장비 취급

신비는 자신의 마음의 뒤틀림으로부터 긍정적인 결의, 자신만의 미덕을 이끌어 낼 때 발현합니다.

신비의 제작

1. 신비가 발현한 계기가 된 미덕을 정한다.
2. 신비의 **발동 조건**과 **발동 유형**을 한 개씩 정한다.
3. 신비의 이름, 외형 등을 정한 뒤, 등급을 캐릭터의 **종합 등급**으로 정한다.
4. **발동 조건**에 따른 **포인트**를 이용하여 **기술**과 **시술**, 해당하는 **장비**의 **효과표**에서 **효과**를 추가한다.
5. **(등급+1)*4 포인트**의 **효과**를 가진 기술을 한 개 추가하거나 **(등급+1)*2+4, 등급*2+4 포인트**의 **효과**를 가진 **기술**을 각각 한 개씩 추가한다.

신비는 캐릭터가 발현한 무엇인지 알 수는 없지만, 강력한 힘을 가진 **능력**입니다. 캐릭터들은 **최대 한 개의 신비**를 발현할 수 있습니다.

상시 발현이 아닌 **신비**는 **전투 당 한 번** 발동할 수 있고, **라운드 종료** 시에 발동 선언을 통해 발동할 수 있습니다. 모든 **신비**의 **기술** 또한 **전투** 당 각각 **한 번씩만** 사용할 수 있습니다.

캐릭터의 **종합 등급**이 올라가면, **신비**의 **등급**을 한 단계 올리고 **신비**의 **효과**를 제작 규칙에 맞게 **강화**합니다.

특수장비 취급의 신비는 이 페이지의 모든 규칙을 적용하지 않으며, 캐릭터의 **종합 등급**과 같은 **등급**을 가진 **특수장비**로 취급합니다.

신비

무기형 신비와 의상형 신비는 발동할 때는 다음과 같이 합니다.

- 상시 발동일 경우 신비는 캐릭터가 새로운 장비를 얻는 것과 같은 효과를 갖습니다. 캐릭터가 보유한 장비에 오른쪽의 내용에 따라서 새로운 신비 장비를 추가합니다.
- 조건부 발동일 경우 미리 정한 신비의 효과를 해당하는 장비에 추가합니다.

도구형 신비를 발동할 때는 다음과 같이 합니다.

- 일단 일반적인 도구의 제작과 같은 과정을 진행하여 도구를 만듭니다. 단, 초기 포인트는 발동 조건에 따른 포인트로 고정시키고, 도구의 유형은 재사용 가능, 휴대 가능으로 정합니다.
- 상시 발동일 경우 신비의 발현은 캐릭터가 새로운 도구를 얻는 것과 같은 효과를 갖습니다. 캐릭터가 보유한 도구에 위에서 제작한 도구를 추가합니다.
- 조건부 발동일 경우 발동될 때 캐릭터가 위에서 제작한 도구를 얻는 것과 같은 효과를 갖습니다. 발동된 동안에만 해당 도구를 갖고 있는 것으로 판단합니다.

무기와 의상형 신비

상시 발동일 경우

무기와 의상을 만들 때와 같은 과정을 진행하여 베이스가 될 장비를 제작한 후, 다음과 같은 과정을 추가합니다.

- 발동 조건에 따른 포인트를 이용하여 효과를 추가한다.
- 해당하는 장비의 효과표에 더해, 시술과 기술 효과표에서도 효과를 고를 수 있다.
- (등급+1)*4 포인트의 효과를 가진 기술을 한 개 추가하거나 (등급+1)*2+4, 등급*2+4 포인트의 효과를 가진 기술을 각각 한 개씩 추가한다.

조건부 발동일 경우

기존에 갖고 있는 장비 중 신비가 발동되는 동안, 해당하는 장비에 다음과 같은 과정을 통해 제작된 신비의 효과를 추가합니다.

- 발동 조건에 따른 포인트를 이용하여 효과를 추가한다.
- 해당하는 장비의 효과표에 더해, 시술과 기술 효과표에서도 효과를 고를 수 있다.
- (등급+1)*4 포인트의 효과를 가진 기술을 한 개 추가하거나 (등급+1)*2+4, 등급*2+4 포인트의 효과를 가진 기술을 각각 한 개씩 추가한다.

기술 효과표에서 효과를 추가할 때, 시술 효과표(1)의 설명처럼 참격/타격/관통 공격, 방어, 회피, 행동 중 하나를 골라 적용합니다.

시술

시술

시술의 이름
시술의 효과
시술의 묘사

시술 종류	설명
강화 문신	신체를 강화하는 문신을 새김
강화 약물	신체를 강화하는 약물을 투여
강화 수술	신체를 강화하는 수술을 함
부분 의체	신체 일부를 기계로 교체
전신 의체	신체 전부를 기계로 교체
그 밖의 도시스럽고 신체를 강화할 수단들	

시술은 캐릭터가 강해지는 수단이기도 하지만, 캐릭터의 개성을 표현하는 수단이기도 합니다.

시술의 제작

1. **시술**의 이름과 외형이 달라지는 점 등을 묘사한 뒤, **등급**을 캐릭터의 **종합 등급**으로 정한다.
2. 캐릭터가 받은 모든 **시술**에 사용된 **포인트**의 총합이 **캐릭터의 종합 등급*4**를 넘지 않도록 하며 **시술 효과표**에서 **효과**를 추가한다.

시술은 캐릭터가 능력 강화나 새로운 능력을 얻기 위해 받은 행위들입니다. 캐릭터는 여러 **시술**을 받을 수 있고, 기존의 시술을 제거하고 새로운 **시술**을 받을 수 있지만 모든 **시술**에는 **돈**이 들어갑니다.

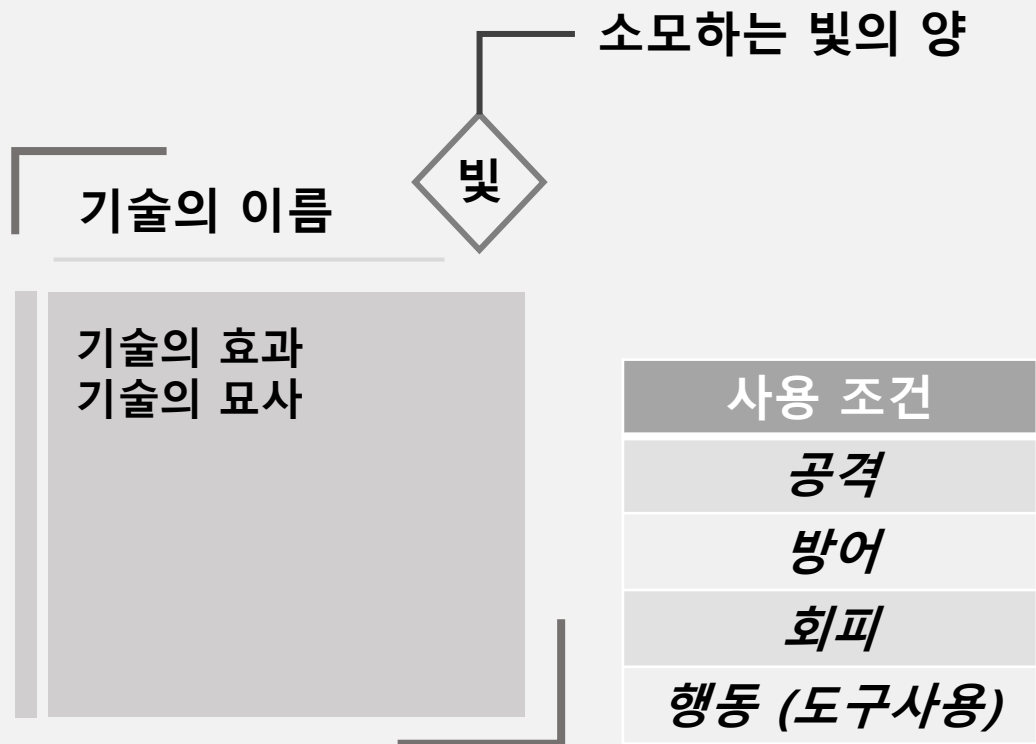
시술은 캐릭터가 얻은 **효과**들의 나열이며, 이들을 적절히 묶어 하나의 **시술**로 묘사합니다.

ex)

시술로 "단순 의체 시술, 화상 부여, 능력치 증가(본능), 출혈 활용"을 얻었으면, 다음과 같이 정리.

- **인체 발화 문신** (능력치 증가(본능), 화상 부여)
가열된 근육이 근력을 더해주고, 발화를 할 수 있음.
- **혈액연료 강화 의수** (단순 의체 시술, 출혈 활용)
사용자가 흘린 피를 연료 삼아서 힘을 강화하는 의수.
음악이 저장된 저장매체를 연결해 음악 재생 가능.

기술



기술의 제작

1. 기술의 이름과 사용방식을 묘사한 뒤, 등급을 캐릭터의 **종합 등급**으로 정한다.
2. 기술의 **사용 조건**과 소모하는 **빛의 양**을 정한다.
3. $\text{등급} * (\text{소모하는 빛} + 1) + 2$ 만큼의 **포인트**를 이용하여 **기술 효과표**에서 **효과**를 추가한다.

기술은 전투나 비전투시에 캐릭터가 할 수 있는 특수한 행동입니다. 언제든지 기존의 **기술**을 제거하고 새로운 기술을 익힐 수도 있지만, 이 과정은 몇 일 정도의 **시간**이 소모됩니다.

모든 **기술**은 사용 조건에 해당하는 행동을 할 때 **판정**을 하기 전에 선언하여 사용할 수 있습니다. 소모하는 **빛의 양**은 0보다 커야 하며, 한 번에 사용 가능한 **기술**의 수는 한 개입니다.

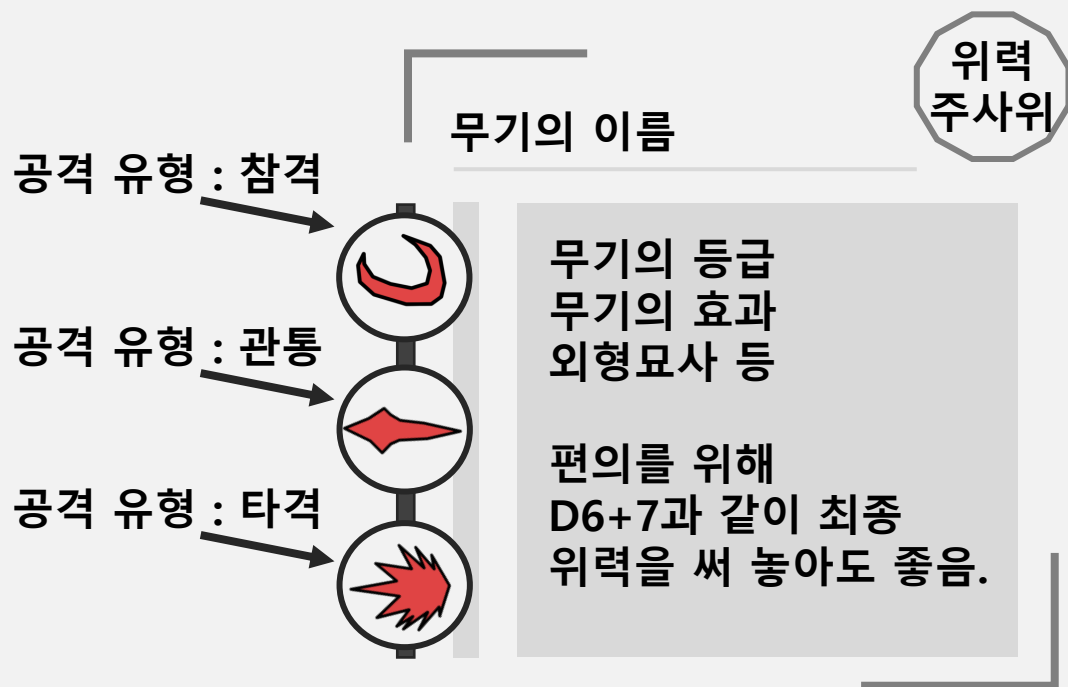
그것은 장비

캐릭터들이 **전투**를 하는 상황에서 아무 것도 없이 맨 몸으로 싸우는 것은 곤란할 것입니다.

상대의 공격을 버티기 위해서는 적절한 **방어구**가 필요하고 상대에게 효과적인 공격을 하기 위해서는 적절한 **무기**를 장비하고 있는 편이 좋을 것입니다.

이 파트에서는 **무기, 의상, 도구** 그리고 **특수장비**에 대해 설명합니다. 또한 캐릭터들이 **장비**를 구매할 때 필요한 **비용**과 일상에서 쓰이는 **돈**에 대해서 설명합니다.

무기



무기의 제작

1. 기본 **위력 주사위**는 **D6**으로 정해진다.
2. 무기가 **근거리 무기**인지 **원거리 무기**인지 정한다.
3. 무기의 **공격 속성** 중 한 개를 정한다.
4. 무기의 이름, 등급, 외형을 정한다.
5. **등급*2**만큼의 **포인트**를 이용하여 **효과**를 추가한다.

무기는 캐릭터들이 **전투**를 할 때 적에게 **피해**를 주기 위한 **장비**입니다.

캐릭터들은 **최대 두 개**의 **무기**를 장착할 수 있습니다.

무기는 **근거리 무기**와 **원거리 무기**가 있으며, **원거리 무기**의 경우 공격마다 **탄환**을 소비합니다.

탄환은 별도로 구매해야 하고, 이는 **비용** 파트에서 설명됩니다.

전투를 통해 노획한 **무기**는 손상되어 있기에, 공방에서 구매가의 절반을 내고 수리한 뒤 장비할 수 있습니다.

무기의 획득방법들

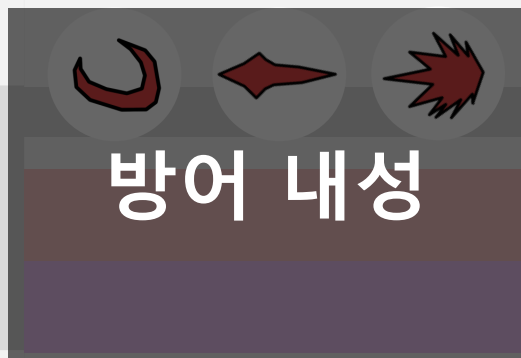
- 적으로부터 노획, 의뢰의 보상, 공방에서의 구매, ...

의상

"기존 물리법칙이 있다해도 특이점이 전부 말아먹었는데 무슨 소용이겠어."

도시의 특이점들로 인해 의상의 외형과 성능은 무관하게 되었습니다. 때로는 수영복이 강철로 된 갑옷보다 튼튼할 수 있습니다.

의상의 등급
의상의 외형
의상의 효과
그 외 정보



의상의 획득방법들

- 적으로부터 노획, 의뢰의 보상, 공방에서의 구매, ...

의상의 제작

1. 의상의 이름, 등급, 외형을 정한다.
2. 기본 **방어 주사위**와 **회피 주사위**는 **D6**으로 정해진다
3. 의상의 **방어 내성**을 다음 페이지의 설명에 따라서 기입한다.
4. **등급*2**만큼의 **포인트**를 이용하여 **효과**를 추가한다.

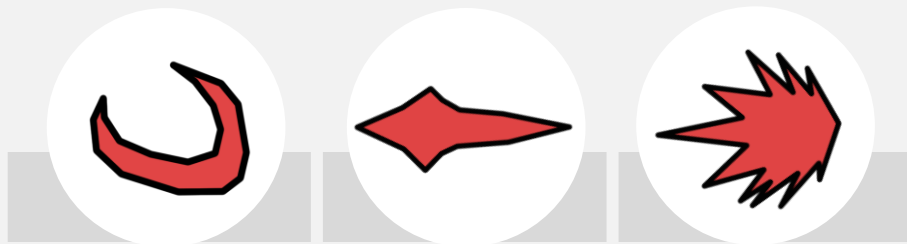
의상은 캐릭터들이 **전투**를 할 때 적이 가하는 **피해**를 줄이기 위한 **장비**입니다.

캐릭터들은 **최대 한 개의 의상**을 장비할 수 있습니다.

의상의 성능과 외형은 무관하며, 타인에게 불쾌감을 주지 않는다면 모든 외형으로 설정할 수 있습니다.

전투를 통해 쓰러트린 적의 **의상**은 손상되어 있기에, 공방에서 구매가의 절반을 내고 수리한 뒤 장비할 수 있습니다.

방어 내성



①	①	①
②	②	②

- ① : 참격 체력 내성
- ② : 관통 체력 내성
- ③ : 타격 체력 내성
- ④ : 참격 히트러짐 내성
- ⑤ : 관통 히트러짐 내성
- ⑥ : 타격 히트러짐 내성

- ① : 체력 내성
- ② : 히트러짐 내성

방어 내성의 결정

1. 체력 내성과 히트러짐 내성을 모두 보통으로 정한다.
2. 의상의 등급에 따라 표를 참고하여 내성을 수정한다.
ex) 2등급 의상은 체력 내성에 약점이 1개, 히트러짐 내성에 약점이 1개가 있어야함.

등급	체력 내성	히트러짐 내성
-1등급	약점 1개, 취약 1개	약점 1개, 취약 1개
0등급	취약 1개	약점 1개, 취약 1개
1등급	약점 1개	약점 1개, 취약 1개
2등급	약점 1개	약점 1개
3등급	-	-
4등급	견딜 1개	-
5등급	견딜 1개	견딜 1개
EX등급	견딜 1개, 내성 1개	견딜 1개

방어 내성

		
약점	보통	견딤
견딤	약점	보통

		
약점	보통	견딤
견딤	약점	보통

		
취약	보통	내성
보통	보통	보통

		
약점	약점	보통
보통	내성	내성

방어 내성의 종류

내성	취약	약점	보통	견딤	내성	면역
피해	2배	1.5배	1배	0.5배	0.25배	0배

방어 내성의 수정

의상의 방어 내성은 다음과 같이 수정할 수 있습니다.
여러 항목을 적용할 수는 있지만, 같은 항목을 여러 번 적용하는 것은 할 수 없습니다.

- **체력 내성** 중 한 개를 골라 한 단계 내리고, 다른 **체력 내성** 중 한 개를 골라 한 단계 올린다.
- **흐트러짐 내성** 중 한 개를 골라 한 단계 내리고, 다른 **흐트러짐 내성** 중 한 개를 골라 한 단계 올린다.
- **체력 내성** 중 한 개를 골라 한 단계 내리고, **흐트러짐 내성** 중 한 개를 골라 한 단계 올린다.

왼쪽의 예시는 모두 **3등급 의상**의 방어 내성을 수정한 예시입니다.

도구

	휴대 가능	휴대 불가
재사용 가능	-2	+0
재사용 불가	+0	+2
기본 포인트 = 도구의 등급 *2		
신비 의 경우, 위의 표와 관계없이 신비 제작 규칙을 따름		

도구는 캐릭터들이 **전투**나 탐색을 할 때 이로운 효과를 얻기 위해 사용하는 **장비**입니다. 캐릭터는 **최대 두 개**의 휴대 가능한 **도구**를 휴대할 수 있습니다.

휴대 불가능한 **도구**는 두 명의 캐릭터가 질질 끌고 다니는 방식으로 휴대할 수 있습니다.

재사용 가능 **도구**는 하루에 최대 세 번 사용 가능합니다.

도구의 제작

1. 도구의 재사용 가능 여부를 정한다.
2. 도구의 휴대 가능 여부를 정한다.
3. 도구의 외형과 쓰임새를 정한다.
4. 도구의 유형에 따라 얻은 **포인트**를 이용해 **효과**를 추가한다.

도구의 사용은 **기술**의 사용과 동일한 효과를 일으킵니다. 그러므로 **도구**를 만들 때는, **기술 효과표**를 사용합니다.

도구의 사용 유형은 두 가지가 있습니다.

- **도구** 자체적으로 효과를 갖는 경우.
 - 이 경우, **효과표**에 있는 “**합 승리**”라는 문구는 “**행동 성공**”으로 바꾸어 적용합니다.
 - 마찬가지로 **효과표**에 있는 “**기술 사용**”이라는 문구는 “**도구 사용**”으로 바꾸어 적용합니다.
- **도구**를 **무기**나 **의상** 등에 사용하여, **액션**을 강화하는 경우.
 - 이 경우, **도구**를 사용한 **라운드**의 다음 **라운드** 때 해당 효과를 가진 **기술**을 한 번만 사용할 수 있습니다.

도구의 사용방법들

- 전투 시 행동 액션, 비전투 시 도전, 타인에게 사용해줌

특수장비

특수장비는 일반적인 물건들과는 전혀 다른 성능을 가진 규격 외의 **장비**입니다.

조직이 보유하거나 제작하는 **특수장비**의 **등급**은 **조직의 종합 등급**+1까지 가능합니다.

특수장비의 사용은 섬세하여 **전투** 상황에서는 사용할 수 없으며, **EX등급** 이상의 **특수장비**를 남용할 경우 머리어서 조율자나 발톱을 보내올 수도 있습니다.

마찬가지로 잘 못 사용하거나 살상용으로 사용할 경우, 혹은 위험한 **특수장비**를 보유하다 이것이 들켰을 경우 해결사 협회나 머리어서 캐릭터들의 **조직**을 처분하기 위해 찾아올 수도 있습니다.

특수장비의 제작

1. **특수장비**의 이름, 외형, 쓰임새를 정한다.
2. **특수장비**를 사용할 때 일어나는 현상의 **범위**, **위험도**, A사 시간 축 기준의 **지속시간**을 다음 페이지를 참고하여 정한다.
3. 위의 정보를 바탕으로 **특수장비**의 **등급**을 정한다.

특수장비의 등급

1. **범위**, **위험도**, **지속시간**의 **등급**을 더한다.
2. 더한 값을 2로 나눈다.
3. 소수점 밑을 버려서 나온 수치가 **등급**.
4. 단, **위험도**가 **EX등급**이면 다른 요소를 고려하지 않고 **등급**을 **EX등급**으로 정한다.

Ex) 범위 : 4, 위험도 : 1, 지속시간 : 0
-> $(4+1+0) / 2 = 2.5 \rightarrow 2$

특수장비

등급	-1등급	0등급	1등급	2등급
범위	해당 등급의 특수장비는 존재하지 않음	한 두 명 정도	거리 정도	동네 정도
위험도		뜬소문	도시 괴담	도시 전설
지속시간		잠시	몇 초 정도	몇 분 정도
등급	3등급	4등급	5등급	EX등급 (6등급)
범위	거주 구역 정도	동지 정도	여러 동지 정도	도시 정도
위험도	도시 질병	도시 악몽	도시의 별	불순물
지속시간	몇 시간 정도	몇 일 정도	몇 주 정도	몇 달 이상

예를 들어, 영원히 팝콘을 만들어 낼 수 있는 팝콘 인간이 있다고 가정해보면,
범위는 사람 한 명 정도이니 **0등급**, **위험도**는 전혀 없으므로 **0등급**, **지속시간**은 **EX등급**일 것입니다.
 $(0+0+6)/2=3$ 이므로 팝콘 인간은 **3등급**입니다. (하지만, 사람을 납치해서 팝콘 인간으로 만들어낸다면
이 일은 **도시 괴담**이나 **도시 전설** 수준의 **사건**이 될 것입니다.)

다른 예로, 인간과 완전히 동일한 구성이나 수명이 몇 일인 인조인간을 만들었다고 가정해보면,
범위는 사람 한 명 정도이니 **0등급**, **위험도**는 도시의 규정을 어겼으니 **EX등급**,
지속시간은 몇 일 정도이니 **4등급**일 것입니다. $(0+6+4)/2=5$ 이지만, **위험도**가 **EX등급**이니 **EX등급**입니다.

비용

각 등급 캐릭터의 평균 소득

0등급	1등급	2등급	3등급	4등급	5등급	EX등급
100	150	270	390	800	2000	?

월 평균 소득, 단위 : 만 안

0등급	1등급	2등급	3등급	4등급	5등급	EX등급
10이하	30	60	200	600	4000	?

사건당 평균 소득, 단위 : 만 안

3등급 캐릭터 3~4명이 있으면 **3등급 사건**에 관여할 수 있지만, 그들이 **3등급 사건**을 위주로 일을 하는 것은 아닙니다.

동급의 **사건**은 죽을 위험이 너무 크기 때문에, 보통 한 두 단계 밑의 사건을 한 달에 6~10건 정도 해결하는 것이 보통입니다.

물론 캐릭터들은 멋진 모험을 하는 존재들이기 때문에, 자신과 **같은 등급**의 **사건**을 위주로 해결하고는 합니다.

같은 **등급** 내에서도 소득은 보통 0.5~1.5배 정도 차이가 날 수 있으며, 같은 **등급** 내의 소득은 정규분포를 따릅니다.

생활 비용

항목	금액
일상용품과 식비	2020년 대한민국 물가를 따름
세금	소득의 30%정도
상위조직에 상납	소득의 10%정도
평범한 교통수단	10분 거리당 만 안
워프 열차	300만 안 ~ 1000만 안 특등성은 5배 가격
월 최소 사용 금액	50+(등급*20) 만 안

시술의 비용

	구매	제거
포인트 당 가격	100	50

전신 의체 시술로 육체를 판매할 경우,
월 평균 소득의 3배에 해당하는 **돈**을 받습니다.

또한 비슷한 **돈**을 사용해서, 육체를 백업할 수 있으며, 이는 부활에 사용됩니다.

비용

장비의 평균 구매 비용

등급	-1등급	0등급	1등급	2등급
무기	5	20	100	200
의상	10	25	120	240
도구	2	10	50	100
등급	3등급	4등급	5등급	EX등급 (6등급)
무기	600	2000	4000	구매 불가
의상	720	2500	5000	
도구	300	1000	2000	

단위 : 만 안

- 원거리 무기의 **탄환**의 가격은, 5발당 해당 **등급**의 **무기**의 가격과 같습니다.
- **장비**를 판매할 경우, 구매가의 절반을 돌려받습니다.
- 이미 보유하고 있는 **장비**의 수리비는 월 최소 사용 금액에 합산됩니다.
- 재사용 가능 **도구**의 가격은 위의 표에 있는 가격의 6배입니다.
- **특수장비**의 가격은 정해진 것이 없습니다. 즉, 파는 사람 마음대로 입니다.
- **특수장비**의 제작 비용은 **마스터**의 판단에 따릅니다.

뒤틀림

나의 가족들을 전부 먹어 치운 것이 바로 너였구나.

모두가 죽은 지금, 내게 남은 것은
홀로 고독하게 맞이할 기나긴 밤 뿐...
밤하늘을 수놓는 별마저도 증오스러웠다.

만약 나에게도 새벽이 찾아올 수 있는 것이라면,
오늘 도시의 별 하나가 질 것이다.

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?

특수 장비일 경우

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

작업

뒤틀림의 **작업선호도**를 추가 **보정치**로 받는 **도전**,
아래 표만큼 **작업**을 하여 **종합결과**를 정함

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

작업의 경우, 6- : 나쁨, 7~9 : 보통, 10+ : 좋음
나쁨 = 1, 보통 = 2, 좋음 = 3으로 계산하여
합한 뒤 아래의 표에서 비교.

종합결과	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, **교섭**을 진행할 수 있음.
그 후 **교섭**의 내용에 따라 마스터가 결과를 정함.

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?

뒤틀림에 대한 정보를 작성할 때는 장소, 인물, 사건을 작성할 때와 같은 요령으로 작성합니다.

작업에 대한 자세한 정보는 이 **챕터의 작업정보** 파트를 확인합니다.

작업과 교섭

뒤틀림을 마주할 때 **전투**로 해결하는 것만이 전부는 아닙니다. 뒤틀림은 모두 하나의 이야기를 가진 존재들입니다. 그렇기에 뒤틀림은 스스로 하는 행동에 대한 원칙과 기호가 존재합니다.

캐릭터들은 이러한 뒤틀림의 욕구를 대화나 행동을 통해 해소해줄 수 있고, 이를 뒤틀림에 대한 **작업**이라 합니다.

작업은 다음과 같이 진행합니다.

- 이전 페이지를 참고하여 뒤틀림의 **등급**에 따라 지정된 횟수만큼의 **작업**을 진행. 그 후 **작업** 내역에 따라 **종합결과**를 결정.
- **작업**은 뒤틀림의 **작업선호도**를 추가 **보정치**로 받는 **도전**으로 **판정**.
- **작업결과**가 **나쁨**이 나오면, 피할 수 없는 뒤틀림의 **공격**을 받음.
- **작업**에 의해 뒤틀림의 **카운터**를 감소시키지 않았다면, **작업 성공**.
- **카운터**가 없는 뒤틀림의 경우, **종합결과**가 보통 이상이면 **성공**.

작업을 성공했다면, 뒤틀림과의 **교섭**을 진행할 수 있습니다.

교섭은 뒤틀림과의 대화를 통해 뒤틀림을 해결하는 방법입니다. **교섭**의 결과에 따라 뒤틀림은 소멸할 수도, 당분간 잠적할 수도 있습니다. **교섭**은 주로 롤 플레이로 이루어지며, 마스터는 판단에 따라 캐릭터의 행동이 뒤틀림에게 어떤 영향을 줄지를 정합니다.

만약, 이에 대한 판단이 어렵다면 추가적인 **작업**을 진행해 **종합결과**에 따라 어떻게 되는지 정합니다.

작업정보

뒤틀림에게 **작업**을 할 때는, 지켜야할 사항 등의 특징이 있는 경우가 있습니다. 이러한 특징은 **작업정보**라고 합니다. **작업정보**의 설정은 **효과**의 추가와 같은 방법으로 이루어지며, **효과표** 대신에 아래의 목록에서 **작업정보**를 선택하여 결정합니다. 특정 **등급**의 **뒤틀림**은 **등급**만큼의 **초기 포인트**를 갖게 됩니다. **카운터**는 **뒤틀림**의 **폭주**가 얼마나 쉽게 일어나는지 나타내는 수치로, **카운터**가 0이 될 시 **폭주**합니다. **폭주**한 **뒤틀림**은 **전투**를 걸어올 것이며, 기본 **카운터**는 4로 정해집니다. **폭주**한 **뒤틀림**을 처리하는 것을 **제압**이라 합니다. **제압**은 보통 **뒤틀림**을 쓰러트리는 형태로 이루어지며 **제압** 성공 시 **카운터**는 최대로 복구됩니다.

지켜야할 사항

- 이로운 효과를 줌 (-1 포인트)
- 흔치 않은 금기를 어길 시 즉사 수준 피해 (1 포인트)
- 평범한 금기를 어길 시 즉사 수준 피해 (2 포인트)
- 사소한 금기를 어길 시 즉사 수준 피해 (3 포인트)

카운터의 변화

- 카운터 없음. (-1 포인트)
- 작업결과가 '좋음'일 때 카운터 감소. (1 포인트)
- 작업결과가 '나쁨'일 때 카운터 감소. (1 포인트)
- 작업결과가 '보통'이나 '나쁨'일 때 카운터 감소. (2 포인트)
- 작업결과가 '보통'이나 '좋음'일 때 카운터 감소. (2 포인트)

작업 선호도 (필수 선택)

- 작업선호도가 높음. (0 포인트)
- 작업선호도가 보통. (1 포인트)
- 작업선호도가 낮음. (2 포인트)

* 작업결과가 '좋음', '보통', '나쁨'일 때 카운터가 감소한다면, 해당하는 항목을 1포인트 증가.
Ex) 작업 결과가 '좋음', '보통'일 때 감소
-> 높음 (1 포인트), 보통 (2 포인트)

작업 조건

- 특정 등급 이하가 작업 시 실패. (1 포인트)
- 특정 등급 이상이 작업 시 실패. (1 포인트)
- 체력이나 정신력이 일정 이하면 실패. (1 포인트)
- 특정 작업 시에 실패. (1 포인트)

폭주와 제압 조건

- 제압하려면 특정 조건 충족시켜야 함. (1 포인트)
- 카운터가 낮음. (낮춘 카운터당 1 포인트)
- 폭주 시 피해를 주고 카운터 리셋 (1 포인트)
- 제압 시 조우 피해를 줌 (1 포인트)
- 제압 시 금기를 어기면 즉사 수준 피해 (1 포인트)

뒤틀림의 능력치

특수장비형이 아닌 뒤틀림의 능력치는 캐릭터와 동일한 성능을 가집니다. 특정 등급의 뒤틀림을 만들 때는 뒤틀림의 등급과 같은 등급을 가진 캐릭터를 만들고, 만드는 과정에서 다음과 같이 합니다.

뒤틀림의 제작

1. 발동 조건이 상시 발현인 신비를 두 개 갖게 한다.
발동 유형은 각각 무기와 의상으로 정하고, 둘 중 하나는 기술을 갖고 있지 않은 것으로 한다.
2. 빛을 2개 추가로 갖고 있게 한다.
3. 플레이어 캐릭터가 세 명 이상이라면, 최대 체력과 흐트러짐 저항을 (캐릭터의 수 - 1)배로 만든다.
Ex) 캐릭터가 3명이라면 2배.
4. 속도를 캐릭터의 수만큼 갖는다. 즉, D6+정의로 두 번 판정하여 한 라운드에 턴을 캐릭터의 수만큼 진행할 수 있게 한다.
5. 뒤틀림의 전투에 있어서의 수준은, 같은 등급의 인물이 플레이어 수만큼 있는 것과 같은 수준이다.

작업선호도

뒤틀림은 각 작업에 대한 선호도를 가지고 있습니다. 선호도는 해당 작업을 할 때 판정에 대한 -8~+8의 추가 보정치로 적용됩니다.

선호도의 합은 뒤틀림의 작업정보에 작업선호도에 따라 다음과 같이 합니다.

- 작업선호도가 '높음'인 뒤틀림의 경우
 - 6-등급*6이 되도록 한다.
- 작업선호도가 '보통'인 뒤틀림의 경우
 - -등급*6이 되도록 한다.
- 작업선호도가 '낮음'인 뒤틀림의 경우
 - -6-등급*6이 되도록 한다.

예를 들어 2등급 뒤틀림의 선호도는 다음과 같이 정할 수 있습니다.

작업 선호도	본능	매력	통찰	지혜	정의	절제
높음	-2	-4	0	0	+2	-2
보통	-1	-1	-3	-3	-4	0
낮음	+3	+3	-6	-6	-6	-6

뒤틀림 예시

1등급 뒤틀림, 점심 특선

- 이로운 효과를 줌 (-1 포인트)
 - 작업 종료 시, 밥을 내주며 먹을 시
체력 10 회복
- 평범한 금기 어길 시 즉사 수준 피해 (2 포인트)
 - 다음날 점심을 다른 식당에서 먹을 시 체력을 10만
남기도록 피해. 10이하일 경우 사망.
- 작업 선호도 높음 (0 포인트)
- 카운터 없음. (-1 포인트)

사람들에게 맛있는 점심을 대접하고 싶다는 꿈을 갖고 있던 13구의 요리사. 자신의 음식을 맛있게 먹어주는 것을 매우 기뻐하지만 가게가 망해가면서 더 이상 요리를 할 수 없다는 것에 절망함. 다른 식당에서 점심을 먹으러 가는 사람들을 다 죽이면 자신의 식당에서 점심을 먹는 사람만 남을 것이라는 머릿속의 목소리를 받아들여 뒤틀림.

자신의 식당에서 밥을 먹어주는 것을 매우 기뻐하며, 손님을 위해 매일같이 점심 특선을 준비함. 하지만 그 음식에는 다른 식당에서 점심을 먹을 경우, 폭발하는 알 수 없는 힘이 들어가 있음.

4등급 뒤틀림, 멈추지 않는 음악

- 흔치 않은 금기 어길 시 즉사 수준 피해. (1 포인트)
- 제압 시 금기를 어기면 즉사 수준 피해
(1 포인트)
 - 제압 시, 종종 행동 액션을 통해 캐릭터에게
자신의 노래를 따라 부르라고 말을 걸어옴.
 - 리액션으로 행동 액션을 사용해, 따라 부를
경우 체력에 20피해 후 패닉 상태에 빠짐.
- 특정 등급 이하가 작업 시 실패. (1 포인트)
 - 통찰이 3등급 이하이면 작업 실패.
- 작업 선호도 보통 (1 포인트)
- 작업 결과가 '나쁨'일 때 카운터 감소. (1 포인트)
- 이로운 효과를 줌 (-1 포인트)
 - 작업 결과가 ' 좋음'일 때, 체력 10과 정신력
전부를 회복해줌.

음악가를 꿈꿨으나 자신에게 가망이 없음을 깨닫고 좌절하여 뒤틀림이 된 청년. 인기와 관계 없이 자신이 하고 싶은 음악을 하겠다는 꿈이 있었으나, 생활고에 시달려 자신의 꿈을 이어가는 것이 스스로의 삶을 안 좋게 할 뿐이고 결국 타인에게 인정받는 것이 전부라는 머릿속의 목소리를 받아들여 뒤틀림.

거리를 돌아다니며 사람들에게 자신의 노래를 들려주고 좋은 노래라는 말을 듣고 싶어함. 자신의 노래가 부정당한다면 분노함.

특수장비형 뒤틀림

특수장비형 뒤틀림은 물건이나 장소의 형태로 발현된 뒤틀림입니다. 이들은 직접적인 전투 능력이 없고, **작업** 또한 할 수 없으나 캐릭터들이 사용할 수 있습니다.

특수장비형 뒤틀림은 보통 한 두 개의 이로운 효과를 주지만, 해로운 효과가 같이 존재하거나 사용시의 주의사항이 있습니다. 주의사항을 어길 시, 죽음이나 커다란 위험, 큰 피해를 입힐 수도 있습니다.

4등급보다 높은 **등급**의 **특수장비형 뒤틀림**은 보통 존재하지 않고, 특수장비형 뒤틀림은 해당 등급의 특수 장비만큼의 성능을 가지고 있습니다.

주의 사항

- 일정 시간 이상 사용.
- 일정 시간 이하 사용.
- 반복 사용 금지.
- 사용 후 특정 행동 금지.
- 사용 후 특정 행동을 반드시 해야함.
- 특정 상태에서 사용 금지.

이로운 효과

- 체력이나 흐트러짐 저항, 정신력을 회복.
- 능력치의 재분배.
- 능력치의 일시적 상승.
- 몇 일 정도 유지되는 이로운 상태이상.
- 돈이나 유용한 도구를 줌.
- 장비의 강화.
- 다가올 위험으로부터 지켜 줌.
- 그 밖의 이로운 효과

해로운 효과

- 체력이나 흐트러짐 저항, 정신력에 피해.
- 능력치의 일시적 하락.
- 몇 일 정도 유지되는 해로운 상태이상.
- 돈이나 유용한 도구를 강탈.
- 자신이나 다른 사람을 위험에 처하게 함.
- 누군가가 목숨을 잃음.
- 그 밖의 해로운 효과

마스터

뒷골목의 작은 바. 늘 그랬듯이 파리만 날리는 이곳에 보라색 코트를 걸친, 마치 뱀과 같은 인상의 여자가 들어왔다.

한참 동안 혼자 술을 마시던 그녀는 인상에 어울리지도 않게 기나긴 이야기를 시작했다.

그녀는 다른 세계를 떠돌아다니며 겪었다는 여러 도시의 모습을 말해주기 시작했다.

그 이야기들이 사실인지는, 사실 관심조차 없다. 그저 마감시간까지의 지루한 시간을 때울 뿐이다.

그것은 마스터

마스터는 흔히 말하는 진행자의 역할을 합니다. 이 게임에서 나오는 도시는 발매된 게임에서 묘사된 도시의 평행세계라는 설정으로, 세부적인 지역과는 차이가 있습니다. 세션의 진행에 맞춰 도시와 그곳에 있는 조직들을 만들어가는 것이 마스터의 첫 번째 역할입니다.

예를 들어 이번 세션의 배경이 P사의 동지라면, P사가 뭐하는 회사이고 P사의 동지는 어떤 분위기인지 작성합니다. 그 후 동지에 주요 지점들을 써나가고 어떤 사람들이 살아가고 있는지 묘사합니다.

세션의 배경이 될 장소를 만든 후, 그곳에 있던 이야기를 만들어 나갑니다. 어떤 사건이 생겼나요? 플레이어들은 그 이야기에 어떻게 엮이게 되나요?

장소와 이야기가 정해지면 앞으로 이야기가 어떻게 될지, 캐릭터들이 어떤 모험을 할지 플레이를 해서 알아봅니다.

이 파트에서는 세션을 구성하고 준비하는 과정을 설명합니다.

마스터

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

여기에 있는 원칙들은 마스터가 모험을 더 재밌게 만들기 위해 기본적인 지켜야할 사항입니다. 물론 이는 권장사항일 뿐이고 결국 마스터의 판단에 따라서 모든 규칙과 원칙은 고쳐질 수 있습니다.

마스터의 액션들은 캐릭터가 실수나 실패를 한 상황이나, 캐릭터에게 새로운 모험적 상황을 줄 필요가 있을 때 마스터가 취할 행동에 대한 지침입니다.

지침서는 지침서일 뿐이지만, 그렇다고 지침서를 버릴 수는 없는 노릇이니깐요.

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.
- 다가올 재난을 암시한다.

마스터의 원칙

도시를 구성하되 여백을 남긴다.

많이 준비된 이야기가 항상 좋은 이야기는 아닙니다.
도시와 모험에 적당한 여백을 남기세요.

그리고 괜찮은 아이디어나 필요한 장소가 있다면,
남겨뒀던 여백에 채워 넣으세요.

플레이어가 아니라 캐릭터와 대화한다.

TRPG를 처음해보거나 역할수행에 익숙하지 않다면,
캐릭터로서 대화를 하는 것이 부끄러울 수도 있습니다.
하지만, 캐릭터에게 직접 말을 걸음으로서 플레이어들이
마스터가 준비한 세상에 좀 더 몰입할 수 있게 됩니다.

모든 뒤틀림에게 이야기를 준다.
모든 등장인물에게 생동감을 준다.

“뒤틀림이 나타났다! 당신의 공격은 강력했다! 승리했다!”
이야기가 없는 요소들은 그저 공격력 측정기일 뿐입니다.
잊지 않게 주의하세요! 이 룰은 캐릭터들의 모험을 보고
싶어서 하는 것이지, 전투만을 위해서 하는 것이 아닙니다.

플레이어 캐릭터들의 팬이 된다.

만약 당신이 캐릭터들이 정말 싫다면 이렇게 말하세요.
“이런! 지진이군요. 당신들은 모두 죽었습니다. 게임 끝.”
마스터는 캐릭터들의 적이 아닙니다. 캐릭터들이 멋진 모
험을 할 수 있게 돕는게 당신의 역할입니다.

주저없이 파괴한다.

캐릭터가 다칠까 걱정됐다면, 애초부터 모험을 시작하지
말았어야 합니다. 캐릭터들은 고난과 위험을 감수할 때야
말로 더욱 더 빛나는 법입니다.

플레이어들의 생각을 받아들인다.

마스터는 중재자이기도 합니다. 당사자들의 말을 듣지
않는 중재자는 그저 독재자일 뿐입니다.
멋진 의견이 있다면 받아들이고, 아까 준비한 여백에다가
그 의견을 반영합시다.

이야기로 시작해서 이야기로 끝낸다.

이야기는 다른 이야기로 이어질 여지가 있어야 합니다.
“적을 무찔렀습니다. 어... 이제... 어찌죠...? 일단 끝!”
이런 식으로 이야기가 남지 않는 끝은 피합시다.⁹³

마스터의 액션

누군가를 곤경에 빠뜨린다

통찰이 필요한 행동을 통찰이 높은 사람만 하거나, 일부 캐릭터가 게임에서 소외되는 것은 흔히 있는 일입니다. 이럴 때는 그런 캐릭터를 곤경에 빠뜨려서 게임에 참여하도록 이끌고, 새로운 도전을 하도록 유도할 수 있습니다.

피해를 주고 받는다. (정신적으로도)

패닉이나 죽음은 캐릭터에게 치명적입니다. 그렇기에 피해를 주는 것만큼 캐릭터에게 스릴 넘치는 상황을 연출하는 것에 효과적인 것도 흔치 않을 것입니다. 물론 당신의 일은 캐릭터의 몰살이 아니라 그들이 얼마나 멋진지 지켜보는게 역할이니, 과하게 피해를 주지는 마세요.

대가를 수반한, 또는 대가가 없는 기회를 제시한다.

되돌릴 수 없는 실패의 반복은 플레이어들이 위축되게 만들고, 실패를 두려워해 행동하지 않게 합니다. 때로는 플레이어들에게 당신이 자비롭다는 것을 보여주세요. 불리함으로 다시 판정하게 해주거나, 새로운 상황으로 실패를 만회하게 해주면 실패는 더 이상 두려운 것이 아닙니다.

캐릭터의 액션을 역이용한다.

때로는 일이 꼬여가는 것도 모험의 묘미입니다. 가끔씩은 캐릭터가 하는 행동이 원하는 것과는 정반대의 결과로 나오게 하는 것도 나쁘지 않습니다. 만약 캐릭터가 너무 빨리 엔딩에 도달할 것 같으면, 일이 꼬이게 만들어 충분한 모험을 즐기게 할 수 있습니다.

결과를 제시하고 어떻게 할지 묻는다.

이야기는 이야기로 이어지고, 행동의 결과는 새로운 상황을 이끌어냅니다. 만약 캐릭터들이 숨어서 몰래 지나가는 것에 실패를 했다면, “자, 여러분들은 들켰고 몇 명이 다가오고 있네요. 어떻게 하겠습니까?”라고 물어보세요.

소지품을 망가뜨리거나 소모한다.

캐릭터들이 너무 좋은 도구를 많이 들고 있고 하루 종일 그 도구만 사용해서 모험이 재미가 없다고요? 그렇다면, 이렇게 말해보세요. “저런, 반동으로 인해 당신은 넘어집니다. 허리춤에 차고있던 도구 하나가 고장났네요.”

다가올 재난을 암시한다.

스пой일러는 나쁜 것이지만 적절한 암시는 캐릭터가 앞으로의 모험에 대비할 수 있게 해주고, 세션에 긴장감을 더해줍니다. 때로는 다가오는 적이 얼마나 끔찍하고 강력한 존재인지 캐릭터들에게 알려주세요.

사건

사건은 모험의 기본이 되는 이야기의 단위입니다. 캐릭터들은 일어난 **사건**을 바탕으로 그 사건을 해결하거나, 아니면 이미 일어난 **사건**을 기회로 삼아 새로운 **사건**을 일으켜 이득을 챙길 수도 있습니다.

세션이나 하나의 이야기에서 다뤄지는 **사건**은 여러 개일 수도 있고, 아니면 여러가지 **사건**이 하나로 묶여 커다란 하나의 **사건**이 될 수도 있습니다. 예를 들자면,

- 만약 스티그마 공방 절도 사건이 발생했다면, 캐릭터들은 범인을 찾는 의뢰를 맡을 수도, 아니면 취약해진 스티그마 공방을 역으로 털어먹을 수도 있습니다.
- 5개의 강도, 살인 등의 사건은 한 명이 일으키는 연쇄범죄라는 커다란 사건으로 묶일 수도 있습니다.

무슨 일이 일어났는가?

사건의 **기본 서술**입니다. 누가, 언제, 어디서 무엇을 했고, 이것이 얼마나 위험한 일인지 정도의 설명이 필요합니다. 일어난 일의 피해 정도나 위험도에 따라서 사건의 **등급**을 정할 수 있습니다.

어째서 일어났는가?

사건의 **이야기**입니다. 모든 이야기는 이야기로 시작하여 이야기로 끝난다는 원칙에 대응할 때, 이야기가 시작되는 지점으로 세션에서 다룰 이야기가 어떻게 시작했는지 알 수 있게 해줍니다.

겉보기와 다른 것은 무엇인가?

사건의 **반전성**입니다. 모든 일은 알려진 정보와 실제로 일어난 일이 같을 수도 있지만, 때로는 다른 경우도 있습니다. 감춰진 정보는 캐릭터들이 알아가는 과정을 통해 모험을 좀 더 재미롭게 만들어줍니다.

플레이어 캐릭터들에게 이 일이 왜 중요한가?

사건과 캐릭터들의 **연결점**입니다. 도시에서는 수 많은 사건이 일어나지만, 모든 사건이 캐릭터들과 연관이 있는 것은 아닙니다. 이 항목은 캐릭터와 사건을 연결시켜, 캐릭터가 사건에 관여하게 될 계기를 마련합니다.

어떻게 변화하려 하는가?

사건의 **흐름**입니다. 사건은 이미 일어난 일로 끝나는 것이 아니라 새로운 사건이나 더 큰 사건으로 흘러가게 됩니다. 사건의 변화는 앞으로 캐릭터들에게 생길 일들의 초석이 되고, 하게 될 모험의 틀이 되기도 합니다. ⁹⁵

장소와 사람

사건의 배경이 될 장소와 사람들의 설계입니다. 사건과 연관된 장소와 사람들은 사건의 이야기와 맞물리는 자신만의 이야기를 갖고 있고, 캐릭터들은 이들을 통해 사건의 해결에 점점 다가가게 됩니다. 중요하지 않은 장소나 사람은, 단순히 만들어도 괜찮습니다.

이름은 무엇인가?

장소나 사람의 이름입니다. 모든 것에는 이름이 존재하고, 일일이 이름을 지어주는 것은 성가신 일일 수도 있겠지만 이름을 지어줌으로써 플레이어들이 해당 장소나 사람에 대해 기억하기 더 쉬워지고, 도시는 더욱 살아있는 장소가 되어 몰입하기에 좋아집니다.

(유명하다면) 평판은 어떠한가?

유명한 장소나 사람의 경우 캐릭터들이나 다른 도시의 사람들이 이미 알고 있을 수도 있습니다. 이미 알려진 평판을 플레이어에게 알려주면 플레이어들은 그 장소나 사람을 이해하기가 더 쉬워집니다. 또한 이미 정해진 평판은 해당 장소나 사람에게 있던 이야기를 부여하여 도시의 일부로 녹아들게 해줍니다.

전체적인 분위기는 무엇인가?

외형, 소리, 몸짓, 향기 등의 정보는 장소나 사람의 분위기를 형성해줍니다. 이는 플레이어들이 해당 장소나 사람이 어떤 곳인지 상상할 수 있게 해주며, 도시의 머릿속에 그려 캐릭터들의 모험이 어떤 모습일지 상상할 수 있게 해줍니다. 때로는, 그림으로 직접 보여주는 것도 좋습니다.

겉보기와 다른 것은 무엇인가?

해당 장소나 사람의 반전성입니다. 모든 일은 알려진 정보와 실제로 일어난 일이 같을 수도 있지만, 때로는 다른 경우도 있습니다. 감춰진 정보는 캐릭터들이 알아가는 과정을 통해 모험을 좀 더 감미롭게 만들어줍니다.

무슨 일이 있었는가?

장소나 사건의 이야기입니다. 있었던 일은 여러 사건과 연관되어 있을 수도 있습니다. 있었던 일을 캐릭터들이 해당 장소나 사람으로부터 알아냄으로써 캐릭터들은 직접 경험하지 못한 일에 대해서 알 수 있게 됩니다.

무엇을 하려하는가? / 무엇이 일어나려 하는가?

모든 이야기는 끝나지 않고 새로운 이야기로 이어집니다. 가령 무슨 일이 있었는가?에 대한 대답이 "사무소에서 아침밥을 먹었다" 수준의 단순한 일이라도 "만나기로 한 1급 해결사의 대접을 준비한다"라는 일로 이어지며 사건을 이끌어 나갈 수도 있습니다.

평범한 사람

모든 도시의 사람이 전투 능력이 있거나, 다뤄지는 사건과 관련이 있는 것은 아닙니다. 이들은 평범한 도시 사람들로 **사건**을 해결하는 것에 있어서 중요도가 떨어질 수도 있는 인물들입니다. 이런 인물들은 다음과 같이 만듭니다.

이름은 무엇인가?

거주구의 인물들과 비슷한 분위기로 이름을 지어줍니다. 아이디어가 없다면, 플레이어들에게 이 인물의 이름이 무엇인지 물어봐서 정합니다.

이름 예시 : 제임스, 토마스, 리사, 유우코, 김갑돌, 이사벨, 레임, 지미, 트린, 이현진, 푸른 장갑, 멀대, 거렁뱅이

전체적인 분위기는 무엇인가?

플레이어들이 해당 인물이 어떻게 생겼는지 알 수 있도록 간단한 외형 묘사와 분위기를 묘사해줍니다. 그림으로 보여줄 수 있다면, 그것도 나쁘지 않습니다.

분위기 예시 : 큰 키에 전신 코트, 담배냄새. 보라색 가죽으로 된 옷, 중년 여성, 매서움. 후드 티에 커피향, 짙은 다크서클, 청년. 전신 의체, 몸에서 연기가 뿜어져 나옴, 명랑함.

평범한 사람에 대한 공격

만약 캐릭터들이 평범한 사람을 공격하려 한다면, 일단은 **“아마 범죄일텐데, 뒷감당 괜찮으신가요?”**라고 물어봅니다. 만약 그래도 공격을 감행한다고 한다면, 전투를 하지 않고 **난이도**가 **보통**인 **도전**으로 **판정**합니다. **판정**에 성공하면 대상은 죽거나 기절합니다.

사건과 관계 있는 평범한 사람

만약 전투 능력은 없으나 사건에 긴밀한 연관성을 갖고 있는 사람을 만들고 싶다면, 전 페이지의 **장소와 사람**을 바탕으로 인물을 제작합니다. 그 후 공격에 대한 **판정**을 위와 같이 처리합니다.

만약 해당 인물이 전투 능력은 있으나 캐릭터와 같이 능동적인 판정을 할 수 있는 인물이면, 그에 필요한 **능력치**를 별도 기입해줍니다.

그 밖에도 필요한 요소가 있으면 그 부분만 추가해서 처리합니다.

사건 만들기 예시

사건을 만들 때 가장 기본이 되는 것은, **발상**입니다.
“어떤 이야기를 만들어볼까?”라는 질문에서 모든 것은 시작됩니다.

최근 범죄 스릴러 영화를 봤으니 개인의 범죄를 테마로 만들어 보겠습니다. 또한 도시스럽게 만들어야 하니, 사람을 납치해서 범죄를 저지르고 이를 촬영하여 영화로 속여서 상영하려 하는 이야기로 정하겠습니다.

모처럼이니 뒤틀림과 상대할 일을 만들기 위해, 주연이 될 범인은 마음이 뒤틀린 사람으로 하겠습니다.

무슨 일이 일어났는가?

3~4일 전, 근처 식당에서 일하고 있는 존스 씨는 뒷골목의 밤이 되도록 딸이 돌아오지 않았음. 이는 범인이 딸을 납치해서 일어난 일임. 존스 씨는 수소문 끝에, 해결사에게 의뢰하기로 결정함.

어째서 일어났는가?

범인은 영화 흥행에 연속으로 실패해 돈이 필요했고, 실제 범죄를 저지르고 촬영하여 최고의 영화를 만들면 돈을 벌 수 있다고 생각해서 입니다.

겉보기와 다른 것은 무엇인가?

범인은 납치 중 만년필을 떨어뜨렸고, 상처를 입었습니다. 또한, 범인은 뒤틀림을 발현할지도 모를 상황입니다.

플레이어 캐릭터들에게 이 일이 왜 중요한가?

존스 씨가 찾아온 해결사 사무소가 캐릭터들이 운영하는 사무소였습니다. 월세를 내기 위해서는 7일 내로 한 두개의 의뢰는 해야 하고, 등급도 적당해 보이며, 돈도 넉넉하게 주네요.

어떻게 변화하려 하는가?

범인은 3일 내로 피해자를 처리할 것이고, 그렇게 되면 의뢰는 온전하게 성공하지 못하게 됩니다.

또한 범인은 언제 뒤틀림을 발현할지 모르겠네요.

장소 만들기 예시

대충 22구라고 정하고,
22구는 원작에서 나온게 없었으니,
대충 만들고 평행세계라고 하겠습니다.

이름은 무엇인가?

장소이름은 22구 4번째 거리라고 정하겠습니다.

(유명하다면) 평판은 어떠한가?

23구는 맛의 골목이니까
여기는 영화의 거리로 알려졌다고 하겠습니다.

아마 큰 회사에서 영화 촬영을 오거나
소규모 인원들이 영화 촬영을 하는 것으로 유명하고
관광객들도 종종 있을 것입니다.

전체적인 분위기는 무엇인가?

영화의 거리라는 이름처럼, 배우로 보이는 사람들이
돌아다니고 그에 따른 많은 구경꾼들로 북적입니다.
종종 슬레이트 닫히는 소리, 감독이 호통치는 소리가
들려오겠네요.

겉보기와 다른 것은 무엇인가?

하지만, 사실은 아까 만든 사건의 배경이 되는 곳이니
종종 도시답게 실제로 사건을 일으켜서 찍고 그것을
연출된 영화라고 파는 사람들이 많다고 하겠습니다.

무슨 일이 있었는가?

일어난 사건과 마찬가지로 최근에 정신이상자가 대충
존스의 딸을 납치해서 스릴러를 만들려 했었고 그것 때문
에 존스씨가 플레이어에게 의뢰를 했다는 식으로 이야기
를 시작하겠습니다.

무엇을 하려하는가? / 무엇이 일어나려 하는가?

존스씨가 캐릭터들에게 의뢰를 하러 오고 있고
대략 3일 뒤면 존스의 딸이 밀랍인형이 된다고 하겠습니
다. 아마 곧 이 곳에서 캐릭터들이 분주하게 의뢰를
해결하러 돌아다니겠네요.

사람 만들기 예시

이 사건의 주체가 될 정신이상자를
만들어보도록 하겠습니다.

최근에 생활고에 시달리다가 범죄자로
타락해버린 캐릭터가 나오는 것을 종종 봤으니
이런 분위기로 만들어 보겠습니다.

이름은 무엇인가?

일단은 미스터 그레이트라고 정하겠습니다.

(유명하다면) 평판은 어떠한가?

유명해지려고 이런 사건을 벌였을 것이니 그리
유명한 사람은 아닌 것으로 하겠습니다.

그래도 주변에서는 흥행에는 실패해도
매번 성실하게 사는 사람으로 알려졌을 것입니다.

전체적인 분위기는 무엇인가?

어느 특색 해결사가 말하기를, 예의 바르고 웃으면서
다가오는 사람은 보통 정신이상자라고 합니다.

그러므로 깔끔하나 코트, 차분한 머리, 몸에서 은은히 퍼지
는 커피향, 예의 바른 말투와 밝은 표정이라 하겠습니다.

겉보기와 다른 것은 무엇인가?

겉보기와 다른 건, 사실 정신은 뒤틀릴만큼 뒤틀렸고,
매일 영화제작을 위해 빌린 돈의 독촉을 받아서
마지막 영화를 만들 기회만 남았으며 최고의 작품을
만들기 위해 사건을 벌였다고 하겠습니다.

무슨 일이 있었는가?

뒷골목의 밤이 오기 전에 급하게 귀가하는 존스의 딸,
레이라를 납치했습니다. 캐릭터들이 배후를 알기 쉽게,
늘 앞주머니에 꽃고 다니는 만년필을 떨어뜨렸다고
해두는 것도 좋겠네요.

무엇을 하려하는가? / 무엇이 일어나려 하는가?

레이라가 묶여 있는 통에 밀랍을 천천히 부으면서
굳히고 있습니다. 낮에는 평소처럼 행동하지만
매일 밤마다 이 행동을 반복할 것입니다.

또한 납치할 때 생긴 상처를 치유하고 있겠네요.

전투의 설계

도시에서 칼자루로 먹고사는 캐릭터들은 수 많은 전투를 치루게 될 것이고, 캐릭터들에게 도전할 만한 전투 경험을 주는 것은 마스터의 역할입니다.

특정 **등급**의 적은 특정 **등급**의 캐릭터와 동일한 과정으로 만들고, **신비**를 제거하여 만듭니다. 이 파트는 주로 인간이나 기계같이 도시에서 흔히 볼 수 있는 적을 상대한다 가정하고 작성되었습니다.

만약 **뒤틀림**과의 **전투**를 설계하고 싶다면, **뒤틀림** 파트를 참고해 주시길 바랍니다.

만약 적의 난이도를 조정하고 싶으면, **기술**이나 **시술**의 수를 조정하거나 **체력**과 **호트러짐 저항**을 10이내에서 수정할 수 있습니다.

비교	하루의 평가	경험치 획득
~0.5배	안정적	0
0.5배~같음	모험적	1
같음~1.5배	위험했음	2
1.5배~2배	죽을 뻔함	4
2배~	기적	5

조우하는 적의 수준 계산

플레이어 캐릭터들의 평균 등급을 기준으로 했을 때, 마주하는 적의 **수준**은 다음과 같이 계산합니다.

등급	-2등급	-1등급	같음	+1등급	+2등급
점수	1	2	4	8	16

예를 들어 플레이어 캐릭터들의 평균 **등급**이 **3등급**이었을 때, **2등급**의 적의 **수준**은 2입니다. 차이가 **2등급**보다 작은 적은 상대할 **가치가 없는** 적이고 차이가 **2등급**보다 큰 적은 너무 강해 **피해야할** 적입니다. 만약 대상이 **뒤틀림**이라면, **수준**에 캐릭터의 수를 곱합니다.

하루에 상대할 수 있는 적의 수

플레이어 캐릭터의 수 * 4를 **수용량**이라고 칭할 때, 하루에 상대할 수 있는 적의 수는 다음과 같습니다.

1. 하루의 상대할 적의 **수준**을 모두 더한다.
2. **수준의 총합**이 **수용량**의 몇 배인지를 보고, 왼쪽의 표를 바탕으로 비교한다.

하루가 끝나면 상대한 적의 **수준**에 따라 **성장치**를 줍니다. 마스터는 재량에 따라 **성장치**를 추가적으로 더 줄 수도 있습니다.

프로젝트와 진전시계

어떠한 목적을 이루려 할 때, 여러가지 과제를 달성해야 한다면 이를 **프로젝트**라고 부릅니다. 특정 **등급**의 프로젝트를 달성하기 위해서는 같은 **등급**의 **난이도**를 갖는 **과제를 (등급)개**만큼 해결해야 합니다.

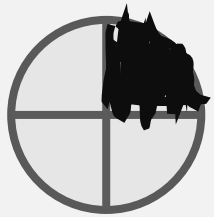
프로젝트 수준은 아니지만 여러 단계로 나뉘어져 있는 일들은 **진전시계**를 이용해서 나타낼 수 있습니다. **진전시계**는 단계의 수만큼의 칸으로 나뉘어진 원으로, 각 단계가 진행될 때마다 한 칸 씩 차오르게 되고, 다 채워질 시 일이 완료됩니다.

하나의 일에 **진전시계**는 여러 개 존재할 수 있으며, 서로 대립되는 일의 **진전시계**가 존재할 경우, 먼저 채워지는 쪽이 일어나게 됩니다.

대립되는 진전시계의 예시



탈출



건물이
붕괴되어
감힘

붕괴되고 있는 4층 건물에서 탈출하고 있다면, 건물이 붕괴되어 감히는 것과 탈출의 진행을 **진전시계**로 만들 수 있습니다. 먼저 채워지는 일이 일어납니다.

프로젝트의 예시

4등급 수준의 조직의 궤멸 -> 4등급 수준의 과제 4개 해결.

- 조직의 힘을 약하게 하기
 - 과도한 양의 임무를 의뢰하여, 지치게 만듦.
- 조직의 핵심 지부 제거
 - 지친 상태의 핵심 지부가 위험한 일을 하게 만듦.
- 조직의 리더 제거
 - 조직의 힘이 약해졌을 때, 뒷골목 조직을 이용해 조직의 리더를 처리
- 뒤처리
 - 남은 조직원들을 처리하여 입막음

복합적인 진전시계의 예시



클리포트 카운터



직원 사망



작업 진행도

직원이 많이 죽거나 카운터가 0이 되면 탈출하는 환상체를 관리하는 것은 위와 같이 표현될 수 있습니다. 작업의 진전시계가 다 차면, 카운터의 진전시계를 한 칸 지우는 식으로도 활용할 수 있습니다.

프로젝트와 진전시계는 편의를 위한 룰입니다.
만약 복잡하다면 사용하지 않아도 좋습니다.

뒤틀림이 나오는 세션

뒤틀림은 작업을 진행할 때 잘못하면 죽음을 마주할 수도 있는 위험한 존재입니다. 그렇다고 해서 **전투**로만 뒤틀림을 **제압**하는 것은 **뒤틀림**을 지루하고 매력이 없는 존재로 만들어 버립니다.

L사의 지부였다면 다른 직원들을 갈아 넣어서 해당 **뒤틀림**에 대해 차근차근 조사할 수 있겠지만, 도시의 거리에서는 그렇게 하기 힘들지도 모릅니다. 그렇기에, **뒤틀림이 나오는 세션**은 **추리물**의 성격을 일부 가지도록 만드는 것이 좋습니다.

탐색을 통해 **뒤틀림**에 대해 조사하고, 캐릭터들이 **뒤틀림**에 대한 충분한 정보를 얻게 하는 것은 캐릭터들이 **뒤틀림**과 마주할 때 효율이 좋을 **작업**과 효과적인 **교섭**의 내용에 대해 생각할 수 있게 해줍니다.

탐색을 좀 더 흥미진진하게 하는 방법은 다음과 같습니다.

- **정신력**이 소모될 상황을 만들어 긴장감을 준다.
- **뒤틀림**에 대해 조사할 때, 조사를 방해하려는 세력을 만들어 **전투**를 유발한다.
- 탐색을 하는 과정에서 해당 **뒤틀림**과 여러 번 마주치게 만들고 그 때마다 캐릭터들이 넘어야 할 난관을 부여한다.
- 그 밖에 재밌을 것 같은 아이디어를 활용한다.

뒤틀림과 금기

흔치 않은 금기는, 상식적으로 보통 하지 않는 행동입니다. 만약 캐릭터들이 **흔치 않은 금기**에 해당하는 행동을 하려 한다면, 불길한 느낌이 든다거나 하는 암시를 줍니다.

평범한 금기는, 상식적으로 할 법한 행동이지만 필수적으로 해야 하는 행동은 아닌 행동입니다. 다음날 점심을 먹거나, 고기를 구워 먹거나, 다른 뒤틀림의 작업을 하는 등의 행동이 이에 해당합니다. 마스터는 캐릭터가 금기를 어기지 않도록 충분한 정보를 주는 것이 좋습니다. 만약 **금기**를 피하기 위해 상당한 노력을 해야 한다면 **사소한 금기**로 취급합니다.

사소한 금기는, 거의 무조건 할 법한 행동이고 이를 피하기 위해서는 상당한 노력을 해야 하는 행동입니다. **본능**으로 **도전**을 하거나, **제압**을 위해 **공격**하거나, 10초 내로 말을 하거나 하는 행동이 이에 해당합니다. 마스터는 캐릭터가 **금기**를 어기지 않도록 충분한 정보를 주고, 만약 그 행동을 하려한다면 불길한 느낌이 든다거나 하는 암시를 주는 것이 좋습니다.

금기를 어길 시에는 즉사 수준의 **피해**를 준다고 되었지만, 마스터의 판단에 따라 진짜로 죽이거나, 적당한 양의 **피해**만을 주는 것도 충분히 허용됩니다.

가장 중요한 규칙

이 룰북에 적혀 있는 모든 규칙들은 마스터와 플레이어가 하고 싶은 행위를 하면서도, 흐름이 망가지거나 밸런스가 무너지지 않게 하기 위해서 만들어진 것입니다.

그렇기에 규칙을 따르는 행위이더라도 그 행위가 세션의 분위기나 흐름을 망친다면 그 행위를 금지시킬 수도 있고, 특정 규칙을 적용해야 하는 행위를 하더라도, 더 재밌거나 흐름을 좀 더 원활하기 위해서 적용하지 않을 수도 있습니다.

즉, 이 게임의 가장 중요한 규칙은 상황에 따라서 마스터가 규칙을 수정하거나 생략할 수 있다는 사실입니다.

플레이키트

가끔은 걸음마를 때기도 전에 뒤편 필요가 있다.

마스터

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

장소와 사람

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

사건

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

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)
- 불리함을 동반한 새로운 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?

특수 장비일 경우

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

작업

뒤틀림의 **작업선호도**를 추가 **보정치**로 받는 **도전**,
아래 표만큼 **작업**을 하여 **종합결과**를 정함

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

작업의 경우, 6- : 나쁨, 7~9 : 보통, 10+ : 좋음
나쁨 = 1, 보통 = 2, 좋음 = 3으로 계산하여
합한 뒤 아래의 표에서 비교.

종합결과	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, **교섭**을 진행할 수 있음.
그 후 **교섭**의 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
10+**본능***2만큼 **체력** 회복.
3+**지혜**만큼 **정신력** 회복.

흐트러짐 저항 모두 회복.
빛 1 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

종합등급

0~6	7~12	13~18	19~24	25~30	30~36	초과
0등급	1등급	2등급	3등급	4등급	5등급	EX등급

등급 제한

능력치	장비	정보	시술	기술	신비
+2	+1	+1	+0	+0	+0

하루정도의 충분한 휴식
체력, **흐트러짐** 저항, **정신력**, **빛** 모두 회복.

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 / 흐트러짐 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	속도를 임시로 수치만큼 증가.
속박	속도를 임시로 수치만큼 감소.
흐트러짐	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.

별다른 언급이 없다면 라운드 종료 시 상태이상이 사라지게 됨.
충전은 효과가 없으며, 사라지지 않음.

전투의 흐름

전투 시작 전

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

전투 (라운드의 반복)

1. **라운드** 시작 시 얻을 **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.

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
	지혜 등급		통찰 등급
	정의 등급		절제 등급

성장치

레벨

조사 대상

관련 인물

행적

자산

소속 및 직업

외모

배경 및 성격

특이 사항

보고서 작성자 _____의 판단으로

해당 인물을 _____으로 분류함.

전투 역량 보고서

체력

히트러짐

현재

최대

현재

최대

정신력

빛

현재

최대

현재

최대

공격

방어

회피

상태이상

의상

신비

시술

명칭

발동조건

뒤틀림 조사 보고서

체력



현재

최대

본능



선호도

매력



선호도

통찰



선호도

흐트러짐



현재

최대

지혜



선호도

정의



선호도

절제



선호도

빛



현재

최대

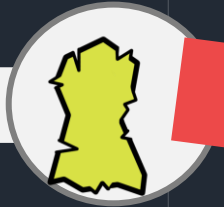
작업 중 공격



폭주 정보



정신력



현재

최대

뒤틀림



개체 이름

외형과 분위기

조사기록

작업정보

예시

현명한 사람은 역사에서 배우고,
어리석은 사람은 경험에서 배운다.

하지만 역시 가장 현명한 방법은
다른 사람이 어떻게 하는지 보고 배우는 것이다.

테이블 세팅

플레이키트에 있는 시트들은 보라색 부분에 주요 정보가 담겨있습니다. 플레이어들은 전투시 두 장의 시트를 겹쳐서 사용하는 것을 권장합니다.

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

인물 조사 보고서		조사 대상
본능 등급	매력 등급	관련 인물
지혜 등급	통찰 등급	행적
정의 등급	절제 등급	자산
성장치		레벨

전투 역량 보고서		신비	시술
체력 현재 최대	호트러짐 현재 최대	행위 발동조건	
정신력 현재 최대	빛 현재 최대		
공격	방어	회피	상태이상
의상			

조직 조사 보고서		조사 대상
연관된 사건 회 최고등급	타조직과의 관계	조직 분류
숙한 조직원 명 최고등급	행적	평판
보유한 특수장비 개 최고등급	자산	이념과 목표
종합 평가		특이 사항
		각주

인물 조사 보고서		전투 역량 보고서
매력 등급	통찰 등급	호트러짐 현재 최대
지혜 등급	통찰 등급	정신력 현재 최대
정의 등급	절제 등급	빛 현재 최대
공격	방어	회피
의상		상태이상

1등급 무기

알라스 단검

D6



공방의 마크가
세겨진 단검

적중 시 자신에게
신속 1 부여

무거운 대검

D8



공방 할인행사 때
구매한 낡은 대검

최대+2
적중 시 자신에게
속박 1부여

기분 나쁜 검

D5



상대방이 보면
무서워하는 검

상대 위력 -1,
최대-1

연기 발생장치

D6



부딪히면 연기가
많이 나오는
커다란 파이프

적중 시 연기를
상대에게는 2,
자신에게는 1부여

고장난 발열창

D6



불이 내 쪽으로 나
오는 창

적중 시 자신에게
화염 1부여,
위력+1
->D6+1

돌격 랜스

D8



뒤는 돌아보지
않는 커다란 랜스

적중 시 자신에게
취약 1부여,
최댓값 +2

고장난 총검

D6



총열이 부서져서
이제는 단순한 검

적중 시 상대방에게
흐트러짐 피해 2

특제 송곳

D6



일단 맞으면 서로
아파하는 송곳

적중 시 상대방에게
체력 피해 4,
자신에게 출혈 1

1등급 의상

사무소 유니폼,
남색의 코트가 멋짐.

방어 위력 +1,
화상으로 입는 피해 +1



보통

약점



취약

보통



보통

약점

캐주얼 복장, 가볍지만
방어력을 포기한 후드
가 달린 옷
회피 최대 2,
방어 최대 -1



약점

약점



보통

보통



약점

약점

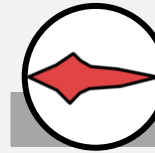
제압세트, 상대를 제압
할 때 입는 검은 방호구

방어 승리 시 상대에게
히트러집 피해 1,



보통

보통



취약

약점



견딜

취약

방화 코팅 코트, 방화
성능이 있는 갈색 코트
화상으로 입는 피해 -1



보통

약점



약점

약점



보통

약점

1등급 신비

신비

명칭

유혈난무

발동조건

상시, 무기

이기기 위한 고통을
받아들일 용기.
새하얀 칼날과 손잡이.

베이스 무기+신비 효과
참격, D5, 적중 시 출혈
상대에게 5, 자신에게 2

유혈난무(기술, 공격)
일격 6, 적중 시 서로에게
출혈 2

신비

명칭

가벼운 발걸음

발동조건

적 처치, 의상

지금의 성공에 안주하지
않고 더 나아가는 의지.
다리를 감싸는 바람.

신비 효과 (의상에 추가)
회피 최댓값 +3

역풍(기술, 회피)
합 승리 시 상대에게
4의 체력 피해, 최대+2
순풍(기술, 회피)
합 승리 시 다음 라운드
신속 1 획득, 최대+2

신비

명칭

불사르는 팔

발동조건

체력 50%이하,
도구

자신의 모든 두려움을
불태우겠다는 결의.
왼쪽 팔에 불로 감싸진
갑옷이 생겨남 (도구).

신비 효과 (도구 기술)
도구 사용 성공 시,
대상에게 화상 4부여,
자신에게 화상 1부여.
불사르기 (기술, 공격)
광역 공격, 적중 시
상대에게 화상 1부여,
자신에게 화상 1부여.

신비

명칭

휴대용 침실

발동조건

상시, 특수장비

열쇠 모양으로 생긴
신비. 몇 초 동안(시간,
1등급) 열 닢 명이 누
울 수 있는 침실(범위,
1등급)로 이어지는 문
을 만들어 냄.
안에 있는 사람들은
자유롭게 문을 열어
원래 있던 곳으로
돌아갈 수도 있으며,
침대 외에는 아무것도
없는 방임.
(위험도, 0등급)

1등급 기술

버버티기

1

방어 시,
방어 최댓값+2

일격

1

공격 시,
일격 4

강타!

1

공격 시,
최댓값 +4
적중 시 자신에게
취약 1 부여.

맞기 싫어

3

회피 시,
회피 위력+1
회피 최대+1

1등급 조직 예시

연관된 사건

2 회 1 최고등급

속한 조직원

4 명 1 최고등급

보유한 특수장비

1 개 1 최고등급

1 등급

종합 평가

조사 대상

테스트 사무소

타조직과의 관계

통찰 사무소
(협력 관계, 정보를 제공해줌)
그린 사무소
(양숙 관계, 영업지역이 겹침)

행적

0등급 뒤틀림 토벌
1등급 사건을 해결함

자산

21구에 있는 사무소 건물

조직 분류

해결사 사무소

평판

친절함, 무모함, 과감함

이념과 목표

사건이 없으면 우리는 실직자다.
실직자를 목표로 세상을 좋게
만들어보자.

특이 사항

모든 구성원이 신비 발현,
21구 뒷골목 조직의 경계를 받음.
아직 무슨 일이 생기지는 않은 듯.

각주

보고서 갱신을 마스터만 하는데,
다른 인원들도 갱신 바람.

1등급 인물 예시



성장치



레벨

조사 대상

존슨

관련 인물

리사(연인, 같은 사무소)
톨(200만안 갇아야함)

행적

0등급 뒤틀림을 대화로
해결함.

자산

50만안, 낡은 가방,
음악 재생기

소속 및 직업

테스트 사무소, 8급 해결사

외모

20대, 수염, 장신, 장발, 동양인

배경 및 성격

진중하게 생겼지만 이상한 사람.
항상 의외성이 중요하다고 외침.

특이 사항

오른팔을 의체로 교체함.
USB를 연결하면 노래를 재생할 수
있다고 자랑하고 다니며,
술 마실 때마다 노래를 틀어 줌.

보고서 작성자 김갑돌 의 판단으로

해당 인물을 1등급 으로 분류함.

1등급 전투 예시

체력

42

현재

42

최대

히트러짐

28

현재

28

최대

정신력

13

현재

18

최대

빛

3

현재

4

최대

공격

+2

방어

+1

회피

+1

상태이상

의상

테스트 사무소 유니폼,
남색의 코트가 멋짐.

방어 위력 +1,
화상으로 입는 피해 +1

보통

약점

취약

보통

보통

약점

무거운 대검

D8



공방 할인행사 때
구매한 낡은 대검
최대 +2
적중 시 자신에게
속박 1부여
평상시 위력 d8+2

유혈난무

D5



신비 무기 참조.
평상시 위력 d5+2

신비

명칭

유혈난무

발동조건

상시, 무기

이기기 위한 고통을
받아들일 용기.
새하얀 칼날과 손잡이.

베이스 무기+신비 효과
참격, D5, 적중 시 출혈
상대에게 5, 자신에게 2

유혈난무(기술, 공격)
일격 6, 적중 시 서로에게
출혈 2

시술

지혈제 투여 의수
: 단순 의체 시술 (팔),
출혈 피해 -2.
USB연결해서 노래 재생이
가능한 검은 기계팔

일격

1

공격 시,
일격 4

강타!

1

공격 시,
최댓값 +4
적중 시 자신에게
취약 1 부여.

뒤틀림 예시

1등급 뒤틀림, 점심 특선

- 이로운 효과를 줌 (-1 포인트)
 - 작업 종료 시, 밥을 내주며 먹을 시 체력 10 회복
- 평범한 금기 어길 시 즉사 수준 피해 (2 포인트)
 - 다음날 점심을 다른 식당에서 먹을 시 체력을 10만 남기도록 피해. 10이하일 경우 사망.
- 작업 선호도 높음 (0 포인트)
- 카운터 없음. (-1 포인트)

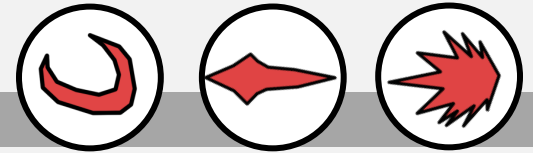
사람들에게 맛있는 점심을 대접하고 싶다는 꿈을 갖고 있던 13구의 요리사. 자신의 음식을 맛있게 먹어주는 것을 매우 기뻐하지만 가게가 망해가면서 더 이상 요리를 할 수 없다는 것에 절망함. 다른 식당에서 점심을 먹으러 가는 사람들을 다 죽이면 자신의 식당에서 점심을 먹을 사람만 남을 것이라는 머릿속의 목소리를 받아들여 뒤틀림. 자신의 식당에서 밥을 먹어주는 것을 매우 기뻐하며, 손님을 위해 매일같이 점심 특선을 준비함. 하지만 그 음식에는 다른 식당에서 점심을 먹을 경우, 폭발하는 알 수 없는 힘이 들어가 있음.

체력		흐트러짐		정신력		빛	
84		56		36		4	
본능	매력	지혜	통찰	정의	절제		
2	2	0	1	0	1		

무기 - 점심 특선

핏자국이 있는 주방에서 쓰는 칼.
참격, D5, 적중 시 상대에게 출혈 3

조리 (기술, 공격)
일격 6



의상 - 주방장의 마음가짐

귀여운 곰돌이가 그려진 앞치마와 주방모자.
화상으로 입는 피해-2

보통	약점	약점
보통	약점	약점

웍질

1

공격 시,
적중 시 상대에게
화상 2 부여

손질

1

공격 시,
적중 시 상대에게
출혈 2 부여