

World of the Storytellers  
이야기꾼의 세계  
version 1.1.0

None([@n0n3x1573n7](#), [@n0n3x1573n7\\_WS](#))

# Contents

I	물북	2
II	시간의 박물관(Museum of Time)	44
III	서플리먼트: 예시 이야기들	66
IV	정리	68

# Part I

## 목록

# Table of Contents

1 서문	4
2 이야기의 진행	6
3 이야기꾼 만들기	8
4 이야기 속에서의 역할과 이야기	12
5 판정과 이야기	14
6 전투	19
7 트라우마	21
8 이야기의 [침범] 판정	22
9 이야기꾼의 성장과 죽음	25
10 능력 가이드라인	27
11 스탯 가이드라인	32
12 권능과 제약	34
13 직업군: 작가	37
14 확장하기	39
15 에필로그	43

# Chapter 1

## 서문

[태초의 이야기]에 오신 여러분을 환영합니다. 여러분을 맞이하는 저는 시스템[System]이라고 불러 주시면 됩니다.

이 곳에 온 여러분은 살고 있는 세계가 이야기라는 것을 깨닫게 되었을 것입니다. 저는 여러분들을 [깨달은 자]라고 부릅니다. 제가 가지고 있는 [계산]의 권능을 이용해 이야기 속에서 깨달음을 얻은 이들이 어디에서 나타났는지 알아내어, [접근]의 권능으로 여러분에게 다가가 [추출]의 권능으로 여러분을 이곳, [태초의 이야기]로 데려왔습니다. 여러분의 시간은 여러분이 원래 세계로 돌아가기 이전에는 멈추어 있습니다. 그렇기 때문에, 다시 돌아갔을 때에 다른 이들이 여러분을 못 알아보지는 않을까 하는 걱정은 접어두셔도 괜찮습니다.

[태초의 이야기]는 여러 이야기가 모여있는 도서관이나 박물관으로 생각하실 수 있습니다. 이 곳에서 저는 세상에 존재하는 수많은 이야기와 그들의 무한한 수의 가능성을 지켜보고 관리합니다. 작은 변수 하나로도 이야기의 흐름은 완전히 달라질 수 있고, 그렇기 때문에 무한한 가능성의 이야기들은 함께 존재하는 동시에 존재하지 않습니다.

하지만 이곳을 지나친 수많은 이야기꾼들은 결국 자신의 이득을 탐하여 타락한 자가 되어갔습니다. 이런 자들은 이야기를 오염시키며 자신이 원하는 결말을 위해 이야기의 [운명]을 비틀고 [진리]를 어겨 이야기를 붕괴시키고 있습니다. 이들에게 제가 가할 수 있는 최대의 제재는 그들이 다른 이야기에 가할 수 있는 모든 영향력을 최소화하기 위해 그들의 [접근]의 권능을 빼앗아, 이야기를 서서히 잊혀지게 만들어 그들을 [잊혀진 자]가 되게 하여 존재를 이곳 [태초의 이야기]에서 지우는 것입니다.

하지만 이야기들이 완전히 잊혀지도록 하는 데에는 꽤 오랜 시간이 걸리고, 그 동안 이들은 수많은 이야기를 붕괴시킬 수 있을 것입니다. 이를 막는 데에 여러분의 도움이 필요합니다.

이야기꾼의 세계는 RPG<sup>1</sup>입니다. 여러명이 모여서 캐릭터를 만들고, 그들이 세계와 서로 상호작용을 하며 이야기를 만들어어나가는 게임이죠. 이야기꾼의 세계에서는 다른 게임에서 GM<sup>2</sup>이라고 부르는

<sup>1</sup> Role Playing Game. TRPG/TTRPG(TableTop RPG), ORPG(Online RPG)로도 알려져 있다.

<sup>2</sup> Game Master. DM(Dungeon Master)이라고도 부른다.

”이야기를 이끌어나가는 사람”을 시스템[System]이라고 부릅니다. 플레이어들이 조종하는 PC<sup>3</sup>라고 불리는 캐릭터들은 이야기꾼[Storytellers]이라고 부릅니다. 여러분은 시스템이 되어 이야기의 틀을 잡고 이끌어 나가거나, 이야기꾼이 되어 그 이야기 속에서 여러분의 캐릭터들이 행동하도록 할 것입니다. 다른 RPG와 이야기꾼의 세계가 다른 점은, 이야기꾼들이 단 하나의 세계에 종속되어있을 필요가 없다는 점입니다. 여러 세계에서 온 이야기꾼들이 같이 [태초의 이야기]로 들어와 풀어나가는 이야기를 볼 수 있다는 거죠.

---

<sup>3</sup>Player Character

# Chapter 2

## 이야기의 진행

이야기는 크게 다음 네 가지 방식으로 진행할 수 있습니다.

### 등장인물 vs. 이야기

**설명:** 다른 RPG들과 유사한 방식입니다. 이야기 속의 등장인물이 되어 이야기 속의 사건들을 헤쳐나가는 방식으로 진행됩니다.

**변경점:** 시스템으로부터 받은 [권능]과 [제약]이 없다는 점이 다른 방식과의 가장 큰 차이점입니다. 한 세계관에 맞추어 캐릭터를 만들어야 하고, 침범 판정이 존재하지 않는 대신, 사망 등에 의한 페널티가 커지게 되어, 캐릭터가 회생 불능에 빠지게 될 수도 있습니다.

### 이야기꾼 vs. 이야기

**설명:** 어떤 이야기 속으로 이야기꾼이 진입하여 그 세계 속의 문제 등을 해결하거나 회피하며 생존하는 것을 목표로 합니다.

**변경점:** 사망 후 이야기에 재진입할 때의 공포증, 역할의 영구 소실, 역할 강제 변경 등의 특수한 페널티를 부여하며, 일부 상황에서는 재진입이 불가능할 수 있습니다.

### 이야기꾼 vs. 타락한 자

**설명:** 어떠한 이야기, 특히 유명한 이야기 등을 타락한 자가 뒤트는 것을 바로잡는 이야기꾼들에 대한 이야기입니다.

아래의 모든 룰은 이 진행 방식을 기준으로 서술되어 있습니다.

## 타락한 자 vs. 시스템

**설명:** 이야기꾼이 타락한 자가 되어 시스템과 이야기의 운명의 방해로부터 이야기를 자신이 원하는 방향으로 이끌어나가고자 하는 이야기입니다.

**변경점:** 이야기꾼의 [권능], 특히 [접근]의 권능이 제약을 받습니다. 그렇기 때문에 해당 이야기로부터 추방당한 경우, 재진입이 불가능한 경우가 대부분입니다.

여러 이야기 속을 여행하는 이야기꾼의 경우 여러 가지 진행 방식으로 이야기를 풀어나갈 수 있습니다. 가령,

- 이야기꾼이 배경 이야기 속에서 등장인물로서 깨달은 자가 되어가는 과정을 이야기 vs. 등장인물로 진행한 뒤,
- 시스템으로부터 받은 첫 임무로 다른 이야기 속에서 이야기의 활용에 익숙해져가는 이야기 vs. 이야기꾼을,
- 이야기의 활용에 익숙해지면 시스템을 도와 타락한 자를 잡고 징벌하는 이야기꾼 vs. 타락한 자의 진행을,
- 자신이 필요한 이야기를 만들어 나가기 위해 시스템의 권고를 무시하고 이야기의 수정을 강행하는 타락한 자 vs. 시스템의 진행을

모두 다양하게 활용할 수 있을 것입니다.

이야기는 여러개의 연속된 씬(Scene)으로 구성되어 있습니다. 씬이란, 이야기가 진행되면서 일어나는 사건들을 이야기꾼들이 해결해나가고자 노력하는 이야기의 구성 단위입니다. 이는 한 장소를 조사하거나, 한번의 전투를 치르는 등 뭔가 이야기꾼들이 이야기 속에서 작은 목표를 달성하기 위해서 노력하는 최소의 단위로 볼 수 있습니다. 소설이나 영화, 드라마 등에서의 씬의 개념과 크게 벗어나지 않습니다. 이들도 결국은 이야기니까요. 어디서부터 어디까지를 씬으로 정할지 모르겠다면, 뭔가 이야기 내에서 비교적 큰 전환점이 되는 곳을 씬의 전환으로 생각해도 좋습니다. 가장 대표적으로 전투의 시작과 종료, 장소의 이동 등을 들 수 있겠죠.



# Chapter 3

## 이야기꾼 만들기

여러분이 저를 돕기 전에, 여러분에 대해 조금 더 자세히 알아야 여러분이 어디에서 도움을 주실 수 있는지 알 수 있을 것 같습니다. 먼저 여러분, 즉 [깨달은 자]들에 대해 조금 더 알아보죠.

### [0] 이야기꾼이 가지게 될 권능과 제약을 확인합니다.

여러분이 [깨달은 자]가 되려 저는 여러분에게 다른 이야기꾼과 소통하고 이야기에 들어가는 데에 도움이 될 세 가지 권능을 드렸습니다.

[소통]의 권능으로 여러분은 다른 이야기꾼이나 이야기 속의 등장인물들과 이야기하는데에 어려움을 느끼지 않을 것입니다. [접근]의 권능으로 이곳, [태초의 이야기]를 포함한 다른 이야기로의 이동이 가능할 것이고, [거래]의 권능으로 여러분이 가지고 있는 이야기를 다른 이들에게 전할 수 있게 될 것입니다.

물론 여러분이 다른 이야기들을 망치지 않도록 두 가지 제약이 걸려 있습니다. [비밀]의 제약은 여러분이 이 곳에 대하여 말하는 것을 막습니다. 너무 많은 [깨달은 자]들이 생겨나 이를 악용하는 자가 생기는 것을 막고자 하는 것이죠. 또한 [침범권]의 제약은 이야기를 너무 크게 침범하여 여러분이 이야기를 오염시키게 되면 그 이야기에서 추방됨과 동시에 [접근]의 권능에 제한을 받게 됩니다. 물론 예외적인 사항이 있고, 시스템으로서 판단 하에 권한을 복구시켜드릴 수 있다는 것을 알아두세요.

구분	이야기	설명
[권능]	소통	자신의 생애 이야기가 아니라면 모든 언어를 이해할 수 있다.
[권능]	접근	[태초의 이야기]에서 접근 좌표를 아는 이야기로 이동하거나, 어떤 이야기에서든 [태초의 이야기]로 이동할 수 있다.
[권능]	거래	자신의 모든 이야기를 이야기의 규모에 비례하는 적당한 시간을 사용하여 다른 [깨달은 자]들에게 전할 수 있다.
[제약]	비밀	[태초의 이야기]와 관련된 그 어떠한 사항도 [깨달은 자]가 아닌 경우 발설할 수 없다. 발설한다면, [잊혀진 자]가 된다.
[제약]	참견	이야기의 [침범] 판정을 실패하여 이야기를 오염시키면, 이야기에서 추방되고, 해당 이야기에 대한 권능 [접근]을 빼앗긴다.

## 이야기꾼의 권능과 제약

### [1] 이야기꾼의 배경 이야기를 정합니다.

이야기꾼의 “배경 이야기”란, 이야기꾼이 [태초의 이야기]로 들어오기 이전의 삶에 관한 간단한 요약입니다. 이 생애 이야기는 크게 [성격], [생애], [모험]으로 구분됩니다.

- [성격] 이야기는 이야기꾼의 성격에 관련된 이야기입니다.
- [생애] 이야기는 이야기꾼의 성장 배경과 생물학적 특성에 관련된 이야기입니다.
- [모험] 이야기는 이야기꾼의 출신 세계관에 관련된 이야기입니다.

배경 이야기를 최소한 세 개 정합니다. 배경 이야기는 이야기꾼의 성향과 성격을 결정하는 중요한 이야기들입니다.

이야기의 속성에는 [마법], [신성], [기술], [종족], [경험], [직업] 등 여러가지가 있을 수 있으며, 둘 이상의 속성을 가진 이야기가 있을 수 있습니다. 예를 들어, 만약 어떤 경험으로 인하여 이야기꾼의 성격이 정해진 경우, [성격] [경험]과 같이 복합적으로 표현할 수 있습니다.

### [2] 이야기꾼의 이야기들을 정합니다.

이야기꾼의 이야기는 이야기꾼이 살아온 생애, 경험한 모든 경험, 알고있는 지식 등을 정의해주는 내용들입니다. 배경 이야기가 아닌 이야기들을 정합니다.

### [3] 이야기의 능력과 스탯을 정합니다.

“능력”이란, 이야기꾼이 가지고 있는 이야기 중 고정적인 기능과 성능을 보이는 이야기입니다.

모든 이야기꾼은 위에서 언급했듯(3), 세 가지 권능, 즉 [소통], [접근], [거래] 권능을 가지고 있고, 두 가지 제약, 즉 [비밀]과 [참견]을 가지고 있습니다. 이들은 모두 능력으로 취급됩니다. 이 능력들은 이야기꾼들이 하나의 세계에만 종속되어 있다면 무시합니다.

능력은 시스템과의 상의 하에 결정할 수 있습니다. 투입되는 이야기의 세계관에 따라 능력의 사용이 제한되거나, 약화되거나, 불가능해질 수 있습니다. 이런 능력을 사용하고자 한다면, 이야기의 [침범] 판정을 해야 할 수 있습니다.

아이템 역시 이야기 또는 능력으로 취급합니다.

## [4] 트라우마를 정합니다.(선택)

캐릭터에게 트라우마가 있다면 정할 수 있습니다. 능력이 있는 이야기라고 해서 트라우마를 가질 수 없는 것은 아닙니다. 가령, 다음 이야기를 생각해 보세요:

### [생명의 신의 사제]

**속성:** [신성] [기피]

모든 생명체에 의해 사랑을 받는다.

**제약(기피):** 다른 생명체를 구하기 위한 것이 아니라면 생명체에게 고의로 피해를 입힐 수 없다.

트라우마는 [기피], [공포], [집착], [중독]으로 구분되며 [기피]가 심화되면 [공포]로, [집착]이 심화되면 [중독]으로 발전할 수 있습니다. [공포] 또는 [중독]이 심화되면 [광기]로 변할 수 있으나, [광기]를 가진 채 시작하는 것은 추천드리지 않습니다. 위에서 이미 정한 이야기들을 트라우마로 지정할 수 있습니다. 트라우마 역시 이야기로서 활용될 수 있으며, 이 효과들은 자신뿐 아니라 다른 이야기꾼들로 인해 역이용당할 수 있습니다. 보다 자세한 설명을 위해서는 아래 “트라우마”(7) 부분을 참고하세요.

## [5] 각 이야기의 개연성 코스트와 침범도를 계산합니다.

이야기의 기본 개연성 코스트는 10으로 계산합니다. 능력을 능력으로서 사용하는 것 뿐 아니라 이야기로서 활용할 수도 있습니다. 능력과 스탯에 대한 가이드라인과 개연성 코스트 계산 방법은 능력 가이드라인 챕터(10)를 참고하세요. 침범도는 개연성 코스트의 1/10(올림)으로 계산합니다. 단, 음수인 경우 0으로 취급합니다.

## [6] 최대 개연성 수치와 저항도를 계산합니다.

최대 개연성은 80으로 시작합니다. 80이라는 수치는 각 이야기의 “일반적인 인물”을 기준으로 합니다. 초능력이 있는 세계관이라면 이야기꾼이 가진 초능력, 마법이 있는 세계관이라면 이야기꾼이 사용 가능한 마법, 특별할 것이 없는 현실이라면 이야기꾼의 지식과 경험 등을 이 최대 개연성

안에 녹여내야 합니다. 때로 이로 인해서 능력들의 위력이 감소하거나 사용 가능한 능력의 수가 감소할 수 있습니다. 이는 이야기꾼이 너무 강해 개연성을 해칠 염려가 있거나, 다른 이야기의 세계에서 해당 능력을 사용하기 어렵거나 불가능한 이유가 있음에도 불구하고 시스템의 도움으로 해당 능력을 개연성을 해칠 확률이 적어지는 범위 안에서 이러한 이야기들을 사용할 수 있도록 배려해준 것으로 생각할 수 있습니다. 이야기꾼이 성장(9)함에 따라 이야기꾼이 사용할 수 있는 이야기의 범위가 넓어지는 동시에 위력도 증가시킬 수 있다는 점을 기억하세요.

물론 80이라는 수치는 시스템과 참여하는 모든 이야기꾼의 합의, 또는 때로는 이야기꾼들이 진입하는 이야기에 의해 변경될 수 있습니다. 이를 변경하려는 시스템은 이야기꾼이 처음에 선택하는 세 가지 배경 이야기를 얻는 데에 기본적으로 30의 수치가 소모된다는 것을 반드시 고려해주시기를 부탁드립니다.

예시 이야기꾼들은 모두 최대 개연성 80을 이용하여 만들어져 있습니다.

최대 개연성 수치는 합의에 의한 경우가 아니라면 다음의 경우 변합니다:

- 능력과 스탯에 따른 개연성 비용당 최대 개연성 감소
- 성장으로 인한 개연성 획득

최대 개연성이 음수가 되도록 이야기를 가질 수 없습니다.

저항도에는 최대 개연성 수치의 1/10(버림)을 기입합니다.

## [7] 게임 진행에 필요한 기타 수치들을 계산합니다.

10에 근력 스탯의 10배를 더한 값을 체력에, 10에 의지 스탯의 10배를 더한 값을 정신력에 각각 기입합니다. 이 값이 음수인 경우에는 0으로 취급합니다. 이 이외에도 능력 등에 필요한 자원 등의 수치나 시스템의 판단 하에 필요한 기타 수치 등을 기입합니다.

## 등장인물과 이야기꾼

시스템이 이야기를 만들어가기 위해 필요한 등장인물과 이야기꾼 역시 이와 같은 과정으로 만들어도 됩니다. 한 가지 중요한 점은 등장인물의 경우 개연성의 영향을 받지 않는다는 점입니다. 하지만 밸런스를 위해 적절한 개연성 수치를 사용하는 것을 추천드립니다. 예를 들어 스토리의 최종 흑막 등 특수한 경우에는 개연성 수치를 80이 아닌 120 160 정도로 하여 만들 수 있을 것입니다.

이야기꾼 시트와 예시 이야기꾼은 [이 구글 시트](#)에서 확인하실 수 있습니다.

# Chapter 4

## 이야기 속에서의 역할과 이야기

이야기 속에 들어가면 여러분은 여러가지 역할과 이야기를 받게 됩니다. 어떤 경우에는 이야기 속에 들어갔을 때 받게 될 이야기를 선택할 수 있는 경우도 있을 것이고, 어떤 경우에는 이야기의 시공간적 배경으로 인해 강제로 이야기를 받게 되거나, 여러분이 가지고 있는 이야기가 변형될수도 있습니다.

이야기 속에 들어간 이야기꾼들은 이야기 속의 역할에 맞추어 추가적인 이야기를 받을 수 있습니다. 이 새로운 역할은 처음부터 주어지기도 하며, 나중에 필요에 의해 지급되거나 자신이 선택할 수도 있을 것입니다. 이 역할들은 간단하게 이야기만을 주기도 하지만, 새로운 능력이나 트라우마, 행동 제약 등을 제시할 수도 있습니다. 간단한 예시로, 사진 작가인 이야기꾼이 사진기가 발명된 직후의 세계의 이야기에 카메라를 들고 들어간다면 카메라가 커다란 구형 카메라로 변한다거나 하는 페널티가 생길 수 있을 것입니다.

보다 구체적인 예시로, 이야기꾼이 생명을 지켜야 하는 신성한 직업인 사제가 된 경우, 다음 이야기들을 부여할 수 있습니다:

### [깨어난 자]

**속성:** [역할:사제] [신성]

어떤 상황에서도 이성을 잃지 않는다.

모든 물리 공격에 [신성] 속성이 추가되어 타락한 자들에게 추가 정신력 또는 체력 피해를 준다. “비폭력”이 아닌 다른 트라우마의 트리거 조건을 만족했을 때 4df를 굴려 해당 트라우마의 트라우마 단계(기피 1, 공포 2, 광기 3) 이상의 수치가 나오면 효과를 무시한다.

### [비폭력]

**속성:** [역할:사제] [기피] [공포]

**트리거(기피):** 생명체에게 피해를 입힌다.

**효과:** 이번 씬 동안, 추방된다. “사제” 역할을 잃는다.

**트리거(공포):** 생명체를 사망에 이르게 한다.

**효과:** 이 이야기에서 영구히 추방된다. “사제” 역할을 잃는다.

역할들은 강제로 부여될 수도 있습니다. 예를 들어, 불안정한 공간에서 벌어지는 이야기라면 다음 이야기가 부여될 수 있을 것입니다:

### [비정형의 공간]

<b>속성: [공간]</b>
우주 상에 떠다니는 불규칙한 공간이기 때문에 명중 또는 회피 판정을 할 때에는 별도의 해당 페널티를 상쇄할 만한 이야기가 없다면 명중/회피 페널티로서 4df를 굴려 해당 수치를 판정치에 반드시 더해야 한다.

다른 많은 규칙에 존재하는 클래스 규칙을 사용하고 싶다면, 사용할 수 있습니다. 물론 이 이야기는 하나의 예시일 뿐이라는 것을 기억하세요:

### [클래스]

<b>속성: [세계]</b>		
각 이야기꾼은 이 이야기에 돌입하면 클래스 [물리] [마법] [신성] 중 한가지와 해당 클래스의 서브클래스 셋 중 하나를 선택하고, 해당 서브클래스 이야기의 능력과 제약을 받는다.		
[물리]	[마법]	[신성]
<b>[Rogue] 도둑의 미덕</b> 자신을 인지하지 못한 사람에 대한 판정 +2, 자신을 인지한 사람에 대한 피해량 1 감소(최소 1)	<b>[Conjurer] 힘이 흘러넘쳐</b> 원소마법 계열의 능력의 위력 증가(피해 1 증가, 치유 1 증가, 유틸기 포함), 쿨다운 1턴 증가.	<b>[Cleric] 의심스러운 믿음</b> 모든 능력의 치유량 50% 증가, 최대 체력 20% 감소.
<b>[Barbarian] 나 아프다!</b> 생명력이 최대 생명력의 50% 미만일 때 가하는 근접 공격 피해 50% 증가, 지능 관련 판정 -1	<b>[Arcana] 미래를 보는 눈</b> 조준 또는 회피를 할 때 행운 사용시 두 번 굴려 그 중 원하는 수치로 판정, 회피 실패시 받는 피해량 50% 증가.	<b>[Paladin] 올곧은 의심</b> 집중해야 하는 기술에 관련된 판정에서 위력 50% 증가, 집중력 판정에 -1
<b>[Ranger] 흔들림 없는 손</b> 명중 판정에 행운 사용시 +1	<b>[Diablerie] 계약의 흔들림</b> 모든 능력의 체력 소모량 50% 감소(최소 1), 위력 감소(피해 1 감소, 치유 1 감소, 유틸기 포함)	<b>[Druid] 어색한 대자연</b> 자연과 소통을 통해 사용하는 능력들이 발동하는데에 1턴 추가로 걸림, 위력 50% 증가.

이처럼 이야기 속에서 역할을 부여받으면 그 역할에 맞는 이야기와 능력을 얻음으로서 해당 이야기의 세계를 보다 생생하게 체험하게 해 줄 수 있습니다.

# Chapter 5

## 판정과 이야기

여러분이 이야기 속으로 들어가면 대부분은 개연성에 의해 이야기 속의 등장인물로서 편입이 되게 됩니다. 이런 이야기 속에서는, 여러분이 가지고 있는 이야기들의 도움을 받아야만 합니다. 여러분의 이야기는 여러분이 어떤 것을 잘 할 수 있고 어떤 것을 잘 하지 못하는지를 대변해줄 수 있을 뿐 아니라, 여러분이 어려운 상황에 처했을 때 직접적으로 도움을 줄 수도 있을 것입니다.

이야기 속에서 이야기꾼들이 행동을 할 때, 자신이 가진 스탓과 이야기의 도움을 받을 수 있습니다. 임무의 성공 여부는 보통 스탓의 수치로 결정되지만, 이야기의 도움을 받을 수도 있고, 특정 이야기가 해당 상황을 [재현] 할 수 있다면, 자동으로 성공하거나 큰 도움을 받을 수도 있습니다.

이야기꾼의 세계에서는 이야기별로 다른 판정 방법을 사용할 수는 있겠지만, 스탓을 사용하고 이야기의 도움을 받는 등의 기본적인 판정을 할 때에는 기본적으로 주사위를 사용하지 않습니다. 하지만 아래의 선택 규칙인 [행운] 규칙을 사용할 때에는 "퍼지 다이스(fudge dice)"라고 불리는 주사위를 사용합니다. 퍼지 다이스는 +, 0, -의 세 가지 종류의 면이 같은 수로 존재하는 주사위를 사용합니다. 주사위를 새로 구매할 수도 있지만, 보통 많이 소지하고 있을 d6을 사용하여 1~2는 -, 3~4는 0, 5~6은 +로 취급하는 방법이 있습니다. 이 주사위를 사용하기로 선택한 이유는 평균이 0이고 분산이 작기 때문에 주사위 굴림의 운보다는 스탓 수치가 더 큰 영향을 주도록 하기 위함입니다. 반면, 능력의 경우에는 시스템이 허용하는 그 어떤 판정 방법을 사용해도 무방합니다. 예를 들어 d4, d6, d8, d10, d12, d20, d%<sup>1</sup> 등의 다른 주사위들이나 플레이카드, 타로카드 등의 카드들을 이용한 판정을 사용하는 능력을 만들었다면 시스템의 허가 하에 사용할 수 있을 것입니다.

이야기의 도움을 받을 때에는 이야기의 내용에 해당 상황에 도움이 되는 속성이 포함되어야 합니다. 예를 들어서, 무거운 돌을 옮겨야 한다면 "헤라클레스의 가호를 받은 자"라는 이야기는 도움을 줄 수 있지만, "여러 생을 살아온 구미호"라는 이야기는 도움을 줄 수 없을 것입니다.

---

<sup>1</sup>d100으로도 알려져 있다.

이야기의 도움을 통해 (해당 상황에 사용되는 스탯)+(도움을 준 이야기 수)가 성공치보다 얼마나 높거나 낮은지에 따라 다음이 일어납니다:

- **3 이상 작다:** 실패합니다. 대실패로 판정되어, 해당 상황에 대한 해소 전까지 지속되는 부정적 상태를 하나 받습니다.
- **1~2 작다:** 실패합니다. 단, 시스템이 지정해주는 페널티(대표적으로 1회 사용 후 소멸되는 부정적 상태)를 받는다면 성공할 수 있습니다.
- **같거나 1 크다:** 성공합니다.
- **2~3 크다:** 성공합니다. 추가적으로, 1회 도움을 받은 후 소멸되는 긍정적 임시 상태를 받습니다.
- **4 이상 크다:** 성공합니다. 대성공으로 판정되어, 상태가 해소되기 전까지 계속해서 도움을 받을 수 있는 긍정적 상태를 받습니다.

상태를 받을 때에는 어떤 상태인지 시스템과 플레이어 양쪽이 모두 제안할 수 있습니다. 만약 부정적이든 긍정적이든 상관 없이 상태를 받을 수 있는 판정에도 불구하고 시스템과 플레이어가 둘 다 받을만한 상태를 생각할 수 없는 경우, 상태를 받을 수 없습니다.

## 임시 상태

임시 상태란 길게는 해당 세션동안, 짧게는 한두번정도의 도움을 받을 수 있는 잠시동안 지속되는 상태입니다. 이는 여러가지 방법으로 받을 수 있으며, 특정 임시 상태를 부여하는 능력이 존재할 수 있습니다. 임시 상태는 그 효과에 따라 긍정적, 부정적, 중립적의 세 가지로, 그 종류에 따라 물리적, 정신적 등으로 구분됩니다. 종류에 따른 구분 방식은 이 외에도 여러가지가 있을 수 있으며, 한 이야기의 분류는 절대적이지 않을 수 있습니다. 예를 들어 [잠이 옴]이라는 상태는 일반적인 상황에서라면 부정적인 상태일지라도, 며칠간 잠을 자지 못한 불면증 환자에게는 축복과도 같은 긍정적인 상태로 다가올 수 있습니다.

상태들은 효과나 종류에 상관없이 존재하는 동안은 이야기처럼 활용되어 판정에 도움을 줄 수 있습니다. 각 상태는 해소되기 전까지는 계속하여 유지되는데, 이를 해소하는 방법은 다음과 같습니다:

- 횡수가 제한된 상태의 경우, 횡수의 소모
- 시간이 제한된 상태의 경우, 시간의 흐름
- 치료, 상담 등으로 인한 상태의 직접적 해소
- 환경으로 인해 일어난 상태의 경우, 해당 환경에서 벗어나거나 환경의 해소



## 이야기의 [재현]

[재현]이란, 이야기 속의 상황과 현재 상황이 매우 유사한 경우 발생하는 예외사항입니다. 상황의 유사성에 따라 다음 중 하나가 선택적으로 적용됩니다:

- 어떤 상황을 극복해야 하는 경우:
  - 상황이 세부 사항을 제외하고 거의 같은 경우, 자동으로 성공합니다.
  - 상황에 유사성에 따라, 이야기의 도움을 크게 받아 한 번 이상의 도움을 받은 것으로 취급할 수 있습니다. 이 수치는 상황의 유사도에 따라서 시스템이 결정합니다.
- 다른 이야기꾼과 대결하는 경우:
  - 상황이 세부 사항을 제외하고 거의 같으며, 그 이야기에서도 해당 이야기꾼과 대결했었던 경우, 상대가 이와 동급의 이야기로 대항하지 않는다면 자동으로 성공합니다.
  - 상황에 유사성에 따라, 이야기의 도움을 크게 받아 한 번 이상의 도움을 받은 것으로 취급할 수 있습니다. 이 수치는 상황의 유사도에 따라서 시스템이 결정합니다.

예를 들어, 12과업을 행한 헤라클레스의 경우 **[네메아의 사자를 죽인 자]**라는 이야기를 가지고 있다면 다른 사자에 대한 대항 판정에 있어 자동으로 성공할 수 있고, 다른 맹수에 대한 대항 판정에 있어 자동으로 성공하지는 않겠지만 큰 보너스를 받게 될 수 있습니다. 만약 호랑이와 같이 사자와 유사한 맹수라면 +4 등 큰 보너스를, 악어와 같이 조금 거리가 있는 맹수라면 +2 등 작은 보너스를 받게 될 것입니다.

## 이야기 효과의 우선순위

이따금씩 여러 이야기가 한번에 적용되어야 할 때가 있을 수 있습니다. 예를 들어, 어떤 사건으로 인해 한 사람의 공포증의 트리거가 발동됨과 동시에 다른 사람의 패시브 능력의 조건이 충족된다거나 하는 식으로 말이죠. 이 경우에는, 다음과 같은 순서로 이야기의 우선순위가 정해집니다:

1. 이야기꾼이 들어가있는 세계 출신의 이야기
2. 개연성 비용의 절대값이 높은 이야기
  - 단 양수인 이야기와 음수인 이야기가 있다면, 양수인 이야기가 우선됨
3. 해당 이야기와 가장 관련 있는 이야기꾼의 스탯이 높은 이야기
  - 기본적으로 스탯을 올려주는 이야기의 경우 해당 스탯, 또는 그 중 가장 높은 스탯
  - 아닌 경우라 할지라도 이야기와 관련있는 스탯이 있다면 해당 스탯

- 전혀 없다고 생각된다면 이야기꾼의 의지 스탯을 이용함.

#### 4. 위 모두가 동물이라면:

- 전투 상황이 아닐때,
  - 서로 다른 두 이야기꾼의 이야기라면 주사위를 굴러 결정.
  - 한 이야기꾼의 이야기라면 이야기꾼의 마음대로 결정.
- 전투 상황이라면 더 빠르게 자신의 턴이 돌아오는 이야기꾼의 이야기부터.  
현재 턴인 이야기꾼 → 다음 턴인 이야기꾼 → ...

## (선택 규칙) ”행운”의 힘과 ”불운”의 힘

다음 중 전부 또는 일부를 선택하여 적용시킬 수 있습니다:

- 모든 행동을 할 때, “행운”의 힘을 빌리기로 결정할 수 있습니다. “행운”의 힘을 사용하고자 한다면, 이야기의 도움을 받은 횟수에 퍼지 주사위 네 개를 굴려 나온 값을 더해 판정합니다.
  - “행운”을 사용한다면, 반드시 모든 판정에 “행운”을 적용시키기로 결정할 수 있습니다.
  - ++++은 대성공, ----는 대실패로 판정을 지정할 수도 있습니다. 이 경우, 판정의 결과 수치에 상관없이 ++++ 또는 ----가 나오는 경우 대성공 또는 대실패합니다.
- 세계 간의 괴리감과 함께 ”불운의 힘”이 깃들어 ”재현”이 실패할 확률이 존재할 수 있습니다. 이 경우, 퍼지 주사위 네 개를 굴립니다. 만약 ----가 나온다면, 이 이야기를 일반적인 이야기의 도움으로 취급합니다. ----가 나오지 않는다면, ”재현”이 정상적으로 수행됩니다.

## 판정의 예시<sup>2</sup>

예를 들기 위해 인식이 1인 이야기꾼이 있고, 어두운 통로에서 무언가 빠르게 휙 지나가는 것을 보기 위해 성공치가 4인 인식 판정을 해야 한다고 가정하겠습니다.

이 이야기꾼에게 만약 [야간시]와 같은 어두운 곳에서 보는데에 도움을 주는 이야기나, [야구선수]와 같이 빠른 속도로 지나가는 물체를 보는데에 도움을 주는 이야기가 있다면, 이들로 인해 판정치에 각각 +1을 받을 수 있습니다. 이 경우 판정치, 즉 [(스탯)+(이야기)]는 3이 됩니다. 보통의 경우라면 성공치가 4이므로 1 차이로 이야기꾼은 인식 판정에 실패하거나, [눈이 아픔]과 같은 짧게 유지되는 임시 상태를 받음으로서 판정에 성공하게 될 수 있습니다. 즉, 기본적으로 판정을 할 때에는 다이스를 사용하지 않습니다. 오로지 이야기꾼의 스탯과 이야기, 즉 그들의 실력으로 판정이 결정되는 것이죠.

<sup>2</sup>애스크를 통해 질문 주신 익명의 질문자분께 감사드립니다.

하지만 [행운] 규칙을 사용하는 경우 퍼지 다이스 4개를 굴려 "행운"의 힘이 이야기꾼의 판정에 개입하도록 할 수 있습니다. 이 경우 판정치에 퍼지 다이스 네 개를 굴린 결과를 더한 것이 판정치가 됩니다. 예를 들어 위의 상황에서 [행운]의 힘을 빌렸을 때, 퍼지 다이스의 결과가 --0+(-1)이라면 판정치는 2가 되어 실패하게 되나, 0++0(+2)라면 판정치는 5가 되어 "운이 좋게도" 열쇠를 물고 있는 쥐 한마리가 빠르게 지나갔다는 것을 보게 될수도 있게 되는 것이죠. 만약 이 경우에 적용 가능한 능력이 존재한다면 상황은 역시 달라질 수 있습니다. 만약 위의 이야기 중 [야간시]가 다음과 같은 능력을 가지고 있다고 가정해봅시다:

### [야간시]

<b>속성:</b> [종족]
어두운 곳에서 모든 판정을 할 때에 +1을 받는다. 특히, 시각에 의존한 판정을 할 때에 추가로 +1을 받는다.

이 경우, 판정치는 3에 [야간시]의 능력에 의한 +2가 추가되어 "행운"의 힘 없이도 5의 판정치로 판정에 성공하게 됩니다.

# Chapter 6

## 전투

전투 상황에서는, 기민 스탯이 더 높은 이야기꾼이 먼저 턴을 가집니다. 한 턴은 5초로 계산하므로, 간단한 행동 한가지 정도만을 할 수 있습니다. 각 턴은 다음과 같이 진행됩니다:

- **결정:** 행할 행동을 결정합니다. 해당 행동에 가지고 있는 이야기 중 도움이 되는 이야기들과 능력의 도움을 받을 수 있습니다.
- **반응:** 주변의 이야기꾼들이 이 행동을 돕거나 방해할 수 있습니다.
  - **행동의 대상:** 행동의 대상은 자신의 모든 이야기와 능력을 활용하여 해당 행동을 돕거나 방해할 수 있습니다.
  - **나머지 이야기꾼:** 행동의 대상이 아닌 이야기꾼은 자신의 능력들은 모두 활용할 수 있으나, 자신의 이야기를 최대 한개까지만 활용하여 해당 행동을 돕거나 방해할 수 있습니다. 단, 이 이야기로 인하여 자동 성공을 결과로 가지게 할 수 없으며, 다음 자신의 턴의 행동이 완료되기 전까지는 돕는데 사용한 이야기의 도움은 받지 못합니다.
- **결과:** 해당 행동의 결과를 판정합니다.

기본적으로는 도와준 이야기의 규모에서 방해한 이야기의 규모를 뺀 값의 피해만큼을 행동의 대상에게 줍니다. 단, 가하는 피해를 2 줄이고, 무기를 떨어뜨리도록 만들거나, 넘어뜨리거나 하는 등 상대에게 부정적인 상황 하나를 만들기로 결정하거나, 1회 사용 가능한 부정적인 상태를 주도록 선택할 수 있습니다. 이 상황과 상태는 공격자가 결정하며, 한 공격에 피해량이 충분하다면 여러번 사용할 수 있습니다.

피해를 받을 때에는 먼저 물리 피해의 경우 체력, 정신 피해의 경우에는 정신력에 피해를 받습니다. 만약 체력 또는 정신력이 0인 경우, 해당 수치만큼이 개연성에서 감해집니다. 체력과 정신력은 썬이 종료될 때 마다 회복됩니다. 하지만 개연성은 회복되지 않습니다. 다만, 체력 또는 정신력을 회복시키는 능력에 의해서는 각각 해당 수치가 최대치인 경우 개연성이 회복될 수 있습니다. 이외의 방법으로 개연성을 회복시킬 수 있는 방법은 이야기에서 추방되었다가 다시 진입하여

개연성을 초기화하는 방법뿐입니다. 개연성이 0이 되면, 이야기에서 추방됩니다. 자세한 내용은 이야기의 [침범] 판정(8) 부분을 확인하세요.

## 지형

지형은 “구역”으로 구분되어 있습니다. 전투 상황에서 이동을 할 때에는 한 턴에 한 구역까지 이동할 수 있으며, 기본적으로 같은 구역 내에 있는 캐릭터 끼리는 서로 주먹, 칼 등의 근접 무기로 공격을 할 수 있습니다. 구역별로 특이사항이나 상태, 이야기를 가지고 있을 수 있습니다

# Chapter 7

## 트라우마

이야기꾼들은 여러가지 정신적인 후유증을 가지고 살아갑니다. [기피], [공포], [집착], [중독], [광기]가 바로 그것입니다. [기피]가 심화되면 [공포]가, [공포]가 심화되면 [광기]가 됩니다. 중독증이나 집착증 등은 트라우마로 보기 어려우나, 트라우마와 동일하게 취급됩니다. 이 경우 [기피], [공포] 단계 대신 [집착], [중독] 단계를 사용합니다. [광기] 단계는 유지됩니다. 어떤 후유증은 일시적일수도 있고, 직접 해소될 방법이 있을 수도 있습니다. 이들은 기본적으로 다음과 같은 형식으로 이루어집니다:

- **트리거**

트라우마를 발동시킬 조건입니다. 이 조건을 충족시키면, 효과가 발동됩니다.

- **효과**

트라우마로 인해 발동되는 효과입니다. 이 효과에 대한 예시로는 다음이 있습니다:

- 일정 시간동안 특정 부정적인 상태를 얻습니다.
- (피아 구분 없이) 무작위 대상을 공격합니다.
- 아군을 공격합니다.
- 피아의 구분을 할 수 없게 됩니다.
- 주변 상황이 어떻든 상관없이 트리거를 없애고자 합니다.
- 일정 시간동안 공격을 방어하지 못합니다.
- 그 상황에서 어떻게든 빠져나가려고 합니다.

캐릭터의 행동을 제약시키는 조건만 존재하는 트라우마 역시 가능하며, 트리거/효과와 함께 제약이 같이 존재할 수 있습니다. 제약만 있는 트라우마의 경우, 제약 자체가 트리거와 효과의 역할을 함께 해야 한다는 점을 고려해 제약을 정하시면 됩니다.

## Chapter 8

### 이야기의 [침범] 판정

이야기꾼이 자신의 출신 이야기가 아닌 이야기에 들어갔을 때, 여러분은 이야기의 외부자로서 이야기의 흐름을 방해하거나 오염시켜서는 안됩니다. 이야기가 오염되었다는 것은 이야기 자체가 사라졌다는 것이 아니라, 그 이야기의 간섭받지 않은 결말, 즉 [종장]이 희석되어 알아보기 힘들게 되었다는 것을 의미합니다. 이렇게 되면 그 이야기의 본질이 바뀌게 되는 것이죠. 이를 막기 위해 [침범권]의 제약으로, 너무 이야기에 큰 손상이 우려될 때에는 이야기꾼을 이야기에서 추방하게 됩니다.

여러분은 이야기 속에서 저를 도와 이야기의 흐름을 되돌리는 과정에서 그 이야기 속에서의 죽음을 맞이하게 될 수도 있습니다. 하지만, 이는 그 이야기 속에서 그 역할으로서의 당신이 죽었을 뿐이라는 것을 명심하세요. 새로운 역할을 부여받아 다시 이야기 속으로 들어가는 것은 당연히 가능합니다.

이야기를 오염시키는 행동인지를 판단하기 위하여, 시스템은 행동에 따라 [침범] 판정을 하도록 강요합니다. 이야기의 [운명]이나 지식을 거스르는 행동, 부여받은 이야기의 역할에 맞지 않는 행동, 이야기에 어울리지 않는 능력을 사용하는 행동 등이 이에 포함됩니다.

이야기꾼들이 가지고 있는 이야기들은 각각 개연성 코스트가 있습니다. 해당 이야기의 [침범도]는 개연성 코스트의 1/10(올림)으로 정의합니다.

이야기꾼들에게는 각각 최대 개연성이 있습니다. 이야기꾼의 [저항도]는 최대 개연성의 1/10(버림)으로 정의합니다.

[침범] 판정은 판정을 할 때 마다 기본 난이도가 점점 증가합니다. [침범] 판정의 기본 난이도는 보통 최초에 -1으로 시작하여, 이야기꾼의 수만큼 판정을 할 때 마다 1씩 증가합니다. 다르게 생각하려면, 한 번 판정시마다 (1/이야기꾼)만큼 난이도가 상승한다고 생각해도 됩니다. 만약 누군가가 이야기를 이미 [침범]한 상태였다면, 시작할 때의 침범 판정의 난이도는 0보다 높을 수 있습니다. 이 기본 난이도에 침범 판정을 일으킨 이야기의 침범도를 더한 것이 난이도가 됩니다. [침범] 판정을 할 때에는 4df를 굴려 자신의 저항도를 더합니다. 이 값이 난이도보다 높으면 성공하고, 같거나 낮으면 실패합니다.

[침범] 판정의 결과와는 상관 없이, 행동은 완료할 수 있습니다.

[침범] 판정이 성공한다면 행동이 정상적으로 행해집니다.

[침범] 판정이 실패한다면, 자신의 개연성을 해당 이야기의 개연성 코스트만큼 감합니다. 또는, 이야기에 따라 독립적인 실패의 대가가 따를 수 있습니다. 가령 이야기의 끝에 다다르고 있는 이야기는 오염될 가능성이 적기에, 다음 이야기의 내용으로 페널티가 대체될 수 있습니다:

### [시간의 끝]

**속성:** [시간]

이 이야기는 이미 시간의 끝을 향해 달려가고 있기 때문에 이야기의 개연성을 해칠 염려가 매우 적다. 따라서, [침범] 판정에 실패할 때, 다음 씬(비전투) 또는 두 턴 후(전투)까지 해당 판정에 실패한 이야기가 전면 봉쇄되어, 기술 뿐 아니라 해당 이야기로부터의 도움도 받을 수 없다(단, 스탯은 유지된다). 개연성 판정 난이도의 초기화는 이야기의 봉쇄가 일어나면 즉시 일어나, 이야기가 불안정해짐에 따라 판정이 일어날 때 마다 난이도가 1 상승한다.

어떠한 방법으로든 개연성이 0이 된다면 이야기에서 추방됩니다. 다음이 순서대로 진행됩니다:

- 개연성이 0이 된 이야기꾼이 이야기에서 추방됩니다. 해당 씬은 그대로 진행됩니다.
- 앞으로 등장인물이 아닌 모든 이야기꾼은 모든 이야기를 사용하거나 도움을 받는 데에 있어, 반드시 [침범] 판정을 해야 합니다.
- 해당 씬이 종료되면 자동으로 모든 이야기꾼이 이야기에서 추방됩니다.

이야기꾼 vs 타락한 자의 경우, 시스템은 여러분이 돕고 있다는 사실을 알기에, 이 행위들을 적대 행위로서 간주하지는 않습니다. 시스템은 여러분의 권한을 다시 복구시켜 줄 것이며, 임무를 계속할 수 있습니다. 이로 인해 타락한 자가 추방되더라도 같이 추방되었기 때문에 일괄적으로 복구되어, 이야기를 계속 어지럽히는데에 일조합니다.

[침범] 판정의 난이도는 모든 이야기꾼이 추방된 이후 다시 초기화됩니다.

## 세계관 출신 인물의 이야기에 의한 침범 판정

가끔 이야기의 [깨달은 자]가 아닌 등장인물 중에는 먼치킨스러운 능력을 보유하고 있는 경우가 있습니다. 또, 이야기꾼들은 자신의 출신 이야기로 돌아가기도 하죠. 세계관과 연관 있는 이야기 또는 인물에 의한 [침범] 판정에 대한 세 가지 중요한 사실은 다음과 같습니다:

1. [깨달은 자]가 아닌 등장인물에 의해서는 [침범] 판정이 일어나지 않습니다.
2. 그 세계 속에서 얻은 이야기 또는 능력에 의해서는 [침범] 판정이 일어나지 않습니다.
  - 이는 누군가 개연성이 0이 되어 추방되었을 때의 강제 판정에도 포함됩니다.
3. 해당 세계관의 출신인 [깨달은 자]는 개연성이 0이 되어도 이야기에서 추방되지 않습니다.



- 추방되는 대신, 제대로 된 치료를 받기 전까지 체력과 정신력이 회복되지 않고 행동불능 상태가 됩니다.
- 이로 인해 이야기꾼이 사망하는 경우도 생길 수 있습니다.

## **(선택 규칙) 계속되는 이야기**

한 이야기의 세계 속에서 여러 이야기가 진행된다면, 이야기가 끝난 이후에, [침범] 판정의 난이도를 확인하여 다음 이야기에는 해당 난이도에서 [침범] 판정의 난이도가 시작하게 할 수 있습니다.

# Chapter 9

## 이야기꾼의 성장과 죽음

이야기꾼은 항상 변화하고, 성장합니다. 이야기 속에서 죽음을 맞기도 하고, 이야기 속에서 새로운 이야기를 얻으며 성장하기도 합니다.

### 죽음

이야기꾼의 개연성이 0이 되면 해당 이야기에서 죽음을 맞이하여, 추방됩니다. 해당 시점에서 다음이 모두 일어납니다:

- 죽은 원인 또는 상황에 대한 [기피]. 이미 유사한 [기피]나 [공포]가 있다면 해당 효과가 각각 [공포] 또는 [광기]로 심화됩니다. [광기]가 이미 있는 경우라 할지라도 관련 있는 새로운 트라우마를 얻거나 [광기]의 효과가 더 쉽게 트리거 되거나, 효과가 심화되는 등 페널티를 반드시 받습니다.
- 이야기의 역할로 인해 얻은 이야기를 모두 잃습니다.
- 받은 모든 임시 상태를 잃습니다.
- [태초의 이야기]에서 다시 나타납니다. 해당 씬이 끝난 뒤에, 재진입이 가능합니다.

### 미미한 성장

이야기꾼이 전투를 겪었거나, 이야기의 변화를 겪었다면 일어납니다. 시스템의 허가 하에 개연성을 소모하고 방금 있었던 전투나 변화에 어울리는 이야기 하나를 얻거나, 이미 존재하는 이야기 하나를 바꿀 수 있습니다. 미미한 성장으로 능력을 변화시키거나, 이야기를 잃을 수는 없습니다.

## 작은 성장

이야기 하나가 끝날 때 마다 이야기에서 얻는 보상과는 별개로 다음 중 하나를 할 수 있습니다:

- 개연성을 소모하고, 이야기를 하나 연습니다.
- 개연성을 소모하고, 이미 있는 이야기에 대한 기술을 하나 연습니다.
- 이야기 하나를 다른 이야기로 바꿉니다.

이야기에서 얻는 보상에 대한 가이드라인은 능력 가이드라인 챕터의 ”이야기의 보상”(10)을 참고하세요.

## 중간 성장

시스템의 인정을 받는다면(보통 이야기 두세개가 끝날때마다 한번) 다음을 모두 할 수 있습니다:

- 개연성 10을 연습니다.
- 작은 성장을 합니다.
- 작은 성장을 합니다.

## 큰 성장

시스템의 위기를 타파할 때 마다(보통 이야기 대여섯개정도가 끝날때마다 한번) 다음을 모두 할 수 있습니다:

- 개연성 10을 연습니다.
- 이야기와 그에 대한 기술을 하나 연습니다.
- 중간 성장을 합니다.
- 작은 성장을 합니다.

# Chapter 10

## 능력 가이드라인

이야기에 따른 능력은 다양한 종류가 있을 수 있습니다. 캐릭터의 서사에 따라서, 강력한 능력은 마나와 같은 자원을 소모할수도, 사용 대기 시간이 존재할수도, 시전 시간이 존재할수도, 사용 횟수 제한이 존재할수도, 까다로운 사용 조건이 존재할수도 있습니다. 하지만 모두 공통적으로, 다른 이야기에 들어가면서 능력이 어느 정도 약화됩니다. 이 장에서는 능력이 할 수 있는 일을 제시하고, 그 효과에 대한 범위에 대해 생각합니다.

능력은 크게 [효과형], [활용형]으로 구분됩니다. 이 구분은 절대적이지 않습니다.

[효과형] 능력은 아군 또는 적군에게 직접적으로 효과를 부여하는 등의 효과를 가진 능력입니다.

크게 [공격형]과 [지원형]으로 구분됩니다. [공격형] 능력은 상대에게 피해를 주거나, 기절 등 행동에 직접적인 제약을 주는 부정적인 상태를 주는 능력을 의미합니다. [지원형] 능력은 아군의 피해를 막거나 치유하고, 아군에게 도움이 되는 상태를, 적에게는 직접적인 제약이 되지 않으나 능력 사용을 약화시키는 능력을 의미합니다. [효과형] 능력은 여러가지 속성을 가질 수 있습니다. 이 속성들은 능력의 성능과 개연성 비용에 직접적인 영향을 끼칩니다.

아래의 수치는 성능에 따른 대략적인 개연성 비용입니다:

- 피해
  - 직접 피해(Direct Damage): 피해량 1이 증가할때마다 개연성 비용 3이 추가됩니다.
  - 지속 피해(Damage over Time): 턴당 피해량이 1 증가할때마다 개연성 비용 2가 추가됩니다. 지속시간 1턴마다 개연성 비용 2가 추가됩니다.
  - 거리에 따른 피해량 감소(Damage Falloff): 한 구역당 감소되는 피해량이 1 증가할때마다 개연성 비용 1이 감소합니다.
- 회복/방지
  - 피해의 방지(Prevention): 최대로 방지할 수 있는 피해량 1당 개연성 비용 2가 추가됩니다.
  - 피해의 회복(Healing): 최대로 치유할 수 있는 피해량 1당 개연성 비용 4가 추가됩니다.

- **지속 회복(Healing over time)**: 턴당 회복량이 1 증가할때마다 개연성 비용 2가 추가됩니다. 지속시간 1턴마다 개연성 비용 2가 추가됩니다. 5턴 이상은 추가되지 않습니다.

- **사용 빈도**

- **자원(Resource)**: 자원을 사용하는 경우 개연성 비용 3이 감소합니다. 추가로, 자원이 자동으로 충전되지 않는다면 개연성 비용 2가 감소합니다.
- **횟수 제한(Limited Use)**: 개연성 비용 10이 감소합니다. 씬당 사용 가능 횟수 1회당 개연성 비용 1이 증가합니다. 씬당 10회 이상 사용할 수 있는 능력은 횟수제한이 없는 것으로 간주합니다.
- **조건(Condition)**: 조건의 달성 수준에 따라 개연성 비용 1~10이 감소합니다.
- **준비 시간(Cooldown)**: 기술의 준비 시간 1턴당 개연성 비용 1이 감소합니다.
- **충전(Charge time)**: 기술의 충전 시간 1턴당 개연성 비용 1이 감소합니다. 만약 충전 시간동안 다른 행동에 제약을 받는다면, 1씩이 추가로 감소합니다.
- **중첩 사용과 다중 사용(Multiple usage)**: 지속 효과형 능력에만 적용됩니다. 한 대상에게 중첩 사용이 가능하다면 개연성 비용 5가 추가됩니다. 여러 대상에게 동시에 다중 사용이 가능하다면 개연성 비용 5가 추가됩니다.

- **효과**

- **강제 이동(Forced Movement)**: 강제로 한 구역 이내에서 이동시킬 수 있다면 개연성 비용 2가 추가됩니다. 이 이상 이동시킬 수 있는 최대 구역당 개연성 비용 2가 추가됩니다. 만약 능력을 이용함으로써 자신이 강제로 이동되는 경우 이로 인해 추가되는 개연성 비용이 반으로 감소합니다.
- **긍정적/부정적 상태(Status Effects)**: 상태를 줄 수 있는 경우 기본적으로 개연성 비용 10이 증가합니다. 아래 사항에 해당한다면 개연성 비용이 감소합니다:
  - \* 상태가 극복하기 쉬운 경우, 개연성 비용을 3 감합니다.
  - \* 상태가 횟수 제한이 있는 경우, 5회에서 모자란 횟수당 1의 개연성 비용을 감합니다. 이 이상의 횟수인 경우 횟수 제한이 있는 것으로 취급하지 않습니다.
  - \* 상태가 턴수 제한이 있는 경우, 4턴에서 모자란 턴수당 1의 개연성 비용을 감합니다. 이 이상의 턴수인 경우 턴수 제한이 있는 것으로 취급하지 않습니다.

- **정확도**

- **조준(Aim)**: 개연성 비용 4가 감소합니다.
- **대상 지정(Targeted)**: 개연성 비용 3이 증가합니다.

- **범위(Area of Effect):** 범위에 포함되는 구역당 개연성 비용 2가 증가합니다. 단, 아군 피해(Friendly Fire) 혹은 적군 회복이 가능한 능력은 이 효과를 받지 않습니다.

- **트라우마**

- [기피], [집착]급 트라우마 효과당 개연성 비용 10이 감소합니다.
- [공포], [중독]급 트라우마 효과당 개연성 비용 20이 감소합니다.
- [광기]급 트라우마 효과과당 개연성 비용 30이 감소합니다.

한 가지 능력은 여러가지 형태의 능력이 될 수 있습니다. 이러한 선택형 능력의 경우에는 모든 선택지가 한가지 테마로 연결되어야 한다는 제약이 존재하며, 개연성 비용의 계산이 다르게 적용됩니다. 이런 능력은 먼저 효과 각각에 대한 개연성 비용을 계산한 뒤, 최대로 선택 가능한 총 개연성 비용을 올림한 것이 비용이 됩니다.

[활용형] 능력은 적을 공격하거나 아군을 지원하는 것 외의 다른 방향으로 활용할 수 있는 모든 능력을 의미합니다. 가령 순간이동이라던가, 공격에 사용하기는 어려우나 어딘가 쓸모있는 마법 물품 등이 여기에 포함됩니다. 이 능력들은 대부분의 경우 전투중에는 특정한 조건이 충족되지 않는다면 사용할 수 없습니다. [효과형] 능력을 직접적으로 보조하는 능력이라 할지라도 그 성능은 다양할 수 있으므로 그 성능을 통한 시스템의 판단에 따라 개연성 비용을 결정합니다. 기본적으로 추가비용은 없으나, [효과형] 능력에 해당하는 사항을 가지고 있다면 그에 해당하는 만큼 비용이 변할 수 있으며, 세션 진행 중 또는 후 그 효용성에 따라 시스템의 판단에 따라 개연성 비용이 변할 수 있습니다.

한 가지 이야기가 [효과형]과 [활용형] 능력을 동시에 가질 수도 있고, 여러 [활용형] 능력이 섞여있을 수도 있습니다. 한 이야기가 가질 수 있는 능력의 종류와 수, 그리고 이야기의 코스트에는 제한이 없으나 코스트는 각 능력의 코스트의 합으로 계산되며 코스트가 큰 이야기일수록 침범 판정에 불리해진다는 것을 기억하세요.

다음과 같은 능력을 가진 이야기를 생각해봅시다:

### [독으로 만들어진 신체]

**속성:** [생애] [기피]

자신에게 접촉한 유기체 생명체인 모든 대상에게 물리적 상태 [중독됨 □□□]을 준다. 상태 [중독됨]을 가진 대상은 매 턴이 시작될 때, 상태 한 칸을 소모하고 개연성(등장인물이라면 체력) 1을 소모한다.

이 이외의 대상에 접촉했을 때에는 독을 묻힐 수 있다. 다음 중 하나를 선택적으로 적용한다:

- 물체를 즉시 부식시킨다. 해당 물체에 내구도가 있는 경우 내구도를 감소시킬 수 있다.
- 자신이 만졌던 곳에 다른 대상이 접촉한 경우, 해당 대상에게 접촉한 것처럼 취급한다.

**제약:** 호의적인 타인에게 고의로 직간접적 신체 접촉을 할 수 없다.

이 이야기의 경우, 기본 비용 10에 다음과 같이 개연성 비용을 계산할 수 있습니다:

- [중독됨]: 부정적 상태(Status Effect) 3회, 개연성 비용 +8
- 지속 피해: 3턴간 지속 피해 1, 개연성 비용 +8
- 선택형 능력: 양쪽 모두 [효과형]으로 각각 개연성 비용 +10, 따라서 개연성 비용 +10
- 기피증: 개연성 비용 -10

따라서 개연성 비용은 26, 침범도는 3<sup>1</sup>이 됩니다. 하지만 시스템의 판단에 따라 다음에서 개연성 비용이 변할 수도 있습니다:

- 부정적 상태의 부여가 지속 피해와 겹치므로 둘 중 하나의 개연성 비용 증가만을 적용시킨다.
- [효과형] 능력의 효과가 미미한 정도에 그치므로 개연성 비용을 감소시킨다.

## 개연성 비용에 대한 가장 중요한 이야기

중요한 것은, 이 계산이 귀찮다면, 시스템과 상의하여 개연성 비용을 정하는 식으로 진행해도 된다는 것입니다. 이야기꾼의 세계의 규칙은 이야기 내적으로든 규칙 자체로든 의도적으로 수정이 쉽도록 만들어져 있기에, 시스템과 이야기꾼들의 판단이 가장 중요한 영향을 끼친다는 것을 명심하세요.

## 이야기의 보상

이야기꾼들이 이야기를 해쳐나가게 되면 등장인물이나 다른 깨달은 자, 또는 시스템에 의해 보상을 받을 수 있습니다. 이 보상은, 당연히게도, 이야기의 형태로 지급됩니다. 이 이야기들의 코스트는 기본적으로 0으로 취급됩니다. 보상으로 지급되는 이야기의 내용은 자유롭게 지급할 수 있지만, 많은 이야기를 경험한 이야기꾼과 그렇지 못한 이야기꾼이 함께 존재하는 경우가 있을 수 있기 때문에 다음 중 하나 이상이 적용되도록 하는 것을 권장합니다:

- 개연성 코스트가 정상적으로 계산되어 적용된다.
- 능력이 없고 내용만 있어 도움만 받을 수 있는 이야기이다.
- 특정 조건이 만족되면 이야기를 잃게 된다. 예를 들어:
  - 일정 기간동안만 적용된다.
  - 해당 이야기의 신념에 반하는 행동을 할 경우 이야기를 잃는다.
- 능력이 있다면, 발동 조건 등이 까다롭다. 예를 들어:

---

<sup>1</sup>26/10을 올림한 값.

- 쿨타임이 길다.
- 사용시마다 강제로 침범판정을 행해야 한다.
- 특히 아이템의 경우, 발동 횟수 제한이 있다.

만약 이 이야기로 인한 스탯의 변동이 있다면 이는 반드시 개연성 코스트에 영향을 끼치게 됩니다. 또한 트라우마류의 효과가 있다면 이 역시 개연성 코스트에 영향을 끼칩니다. 물론, 이 이야기를 얻은 세계로 다시 들어가게 된다면 위 제약이 사라지거나 약화될 수 있다는 것을 기억하세요.



# Chapter 11

## 스탯 가이드라인

이야기꾼의 세계의 스탯은 여러가지로 나누어져 있습니다. 이미 계산했을 개연성을 제외하고도, 다양한 스탯이 있습니다. 이야기들은 연관성이 있다면 이 스탯을 높이는 데에 일조합니다. 물론, 스탯을 높이는 데에 일조한 이야기들은 개연성 코스트를 가지게 됩니다. 스탯은 특화가 가능한 경우가 있습니다. 이 경우, 해당 스탯에 관련되어 있는 세부 분야 하나의 스탯을 올리기로 결정할 수 있습니다. 세부 분야의 경우 해당 분야에 관련있는 판정을 할 때의 판정치는 낮아지나 해당하지 않는 경우 판정이 불가능할 수 있습니다.

스탯에는 다음이 있습니다:

스탯	설명
도발	상대를 언어, 행동으로 평정심을 잃게 만들
인식	상황 변화에 따른 인지력
기민	특정 상황에 대한 신속한 반응
근력	순간적인 강력한 힘, 지속적인 근지구력
은신	상대가 자신을 인지하기 어렵게 만들
기만	지성체를 거짓이나 과장, 은닉을 이용하여 속임
공감	상대방의 감정, 의견에 대한 포용과 인정
의지	물리적, 정신적 충격을 견딜 수 있는 마음이나 믿음

특화 불가능한 스탯

스탯	설명	특화 예시
제작	특정한 물건, 프로그램 등의 제작, 설계	컴퓨터 바이러스, 예술품, 총
운전	탑승물에 탑승하고 조종할 수 있는 능력	자동차, 말, 우주선
전투	물리적 충격이 존재하는 모든 형태의 근접전	단도, 맨손, 개머리판
사격	물리적 충격이 존재하는 모든 형태의 중장거리 전투	활, 총기, 저격총
지식	특화된 내용에 대한 다양한 정보	상식, 종교, 역사, 과학, 오컬트
인맥	지성체 사이의 관계 형성, 대화와 타협	과학자, 정치인, 부랑자
자본	돈, 자산 등 금전을 획득하거나 사용할 수 있는 능력	예술품, 금, 현찰

### 특화 가능한 스탯

필요하다면 이야기에 따라 스탯을 추가, 제거, 변형하거나, 특화 스탯을 비특화로, 비특화 스탯을 특화로 변형할 수 있습니다.

예를 들어, [지식:역사] 스탯을 올린 경우, 어떤 종교에 관한 지식을 알고 있는지에 대한 판정에서 해당 종교의 역사에 대한 지식을 얻을 수는 있습니다. 이 경우 [지식] 스탯을 사용한 판정에서 사용될 판정치보다는 [지식:역사]에서 사용될 판정치가 낮을 것입니다. 하지만 [지식:과학]에 해당할 쿼크의 종류에는 무엇이 있고, 그들이 각각 어떤 식으로 상호작용하는지를 알 수는 없습니다.

스탯을 직관적으로 생각하자면, 평균적인 사람이 가진 능력은 스탯 0으로 생각할 수 있습니다. 각 기준은 스탯에 따라 다를 것인데, 예를 들어 [제작:총기]의 경우 스탯 0인 사람은 시도조차 할 수 없을 것이지만, [지식:상식]의 경우 스탯 0인 사람은 운이 좋다면 어디선가 얻어들었을 가능성이 있는 것이죠. 따라서 "전문가"라고 불리는 수준에 도달하기 위해 필요한 스탯 역시 다를 것입니다. [지식:상식]의 경우에는 1~2 정도만 있어도 전문가로 불릴 수 있을 것이나, [제작:총기]의 경우 1~2로는 총기의 원리를 이해하는 정도이고 4~5 정도가 되어야 간단한 총기를 제작할 수 있게 될 것입니다.

어떤 이야기가 스탯 하나를 높이는 데에 일조한다면 개연성 비용이 5 증가합니다. 스탯 하나를 낮추는 데에 일조한다면 개연성 비용이 5 감소합니다. 단, 특화 분야의 스탯을 올리거나 내리는 데에 일조한다면 개연성 비용이 5가 아닌 2 증가하고 감소합니다.

스탯의 수치에는 최대/최소 제한이 없습니다. 하지만, 한 이야기당 한 스탯은 한 번만 올리거나 내릴 수 있고, 개연성 비용에 의한 제한 역시 받는다는 점을 기억하세요. 또한 등장인물의 경우, 아직 자신이 가진 이야기를 자각하지 못한 경우가 대부분이므로 이야기와 관계 없이 스탯을 설정받을 수 있다는 점 역시 기억해두세요.

# Chapter 12

## 권능과 제약

이야기꾼에게 세 가지 권능과 두 가지 제약이 존재하듯이, 시스템에게도 세 가지 권능이 존재합니다. 이 챕터에서는 이 권능과 제약들에 대해 자세하게 설명하도록 하겠습니다.

먼저, 이야기꾼의 권능과 제약에 대해 살펴보도록 하겠습니다:

구분	이야기	설명
[권능]	소통	자신의 생애 이야기가 아니라면 모든 언어를 이해할 수 있다.
[권능]	접근	[태초의 이야기]에서 접근 좌표를 아는 이야기로 이동하거나, 어떤 이야기에서든 [태초의 이야기]로 이동할 수 있다.
[권능]	거래	자신의 모든 이야기를 이야기의 규모에 비례하는 적당한 시간을 사용하여 다른 [깨달은 자]들에게 전할 수 있다.
[제약]	비밀	[태초의 이야기]와 관련된 그 어떠한 사항도 [깨달은 자]가 아닌 경우 발설할 수 없다. 발설한다면, [잊혀진 자]가 된다.
[제약]	참견	이야기의 [침범] 판정을 실패하여 이야기를 오염시키면, 이야기에서 추방되고, 해당 이야기에 대한 권능 [접근]을 빼앗긴다.

### 이야기꾼의 권능과 제약

소통의 권능은 이야기꾼들의 편의를 위해 지급되는 권능입니다. [태초의 이야기]에서 다른 이야기꾼들과 소통을 할 수 있도록 하기 위함도 있지만, 이야기 속으로 들어갔을 때에 등장인물들과 이야기를 할 수 있도록 해주는 역할 역시 가지고 있습니다. 물론, 이야기 속으로 들어가며 역할이 부여되거나 하는 등으로 인해 이해하지 못하는 언어가 존재할 수도 있다는 점은 염두에 두어야 합니다.

접근의 권능은 이야기꾼의 세계의 크로스오버를 가능하게 만들어주는 핵심 이야기이자 [잊혀진 자]와 그렇지 않은 이야기꾼을 구분하는 핵심 권능입니다. 접근의 권능이 없는 이는 기본적으로 다른 이야기로 들어갈 수 없습니다. 하지만 다른 이와 계약의 통을 통해 임시로 이야기로의 접근 권한을 얻을 수는 있습니다. 예를 들어, 다음과 같은 이야기를 계약을 통해 얻었다면 이야기 속으로 들어갈 수 있을 것입니다:

## [잭 더 리퍼의 가호]

**속성:** [계약]

[접근]의 권능 없이도 이야기 속으로 들어갈 수 있다. 단, 들어간 이야기 속에서 나오기 위해서는 잭 더 리퍼가 지정하는 등장인물들을 누구에게도 들키지 않고 죽여야만 한다.

이 경우, 잭 더 리퍼 본인이 [잊혀진 자]라 할 지라도 많은 이야기 속에서 잭 더 리퍼의 잔혹한 연쇄살인의 이야기가 유지됨으로서 잊혀지지 않고 [태초의 이야기] 속에서 자신의 존재를 드러낼 수 있을 것입니다.

거래의 권능은 이야기꾼들이 자신이 가진 이야기를 다른 이들에게 이야기하여 그들에게 자신의 이야기를 알릴 수 있는 방법입니다. 물론 모든 이야기를 알릴 수 있는 것도 아니고, 이야기를 들은 이야기꾼은 자신의 생각대로 이야기를 해석하기 때문에 모든 이들에게 그대로 전해질 수 있는 것도 아니며, 이야기를 한번 전해줬다고 해서 그 이야기를 이야기꾼이 영원히 기억할 수 있는 것도 아닙니다. 하지만 이야기를 전해들은 이야기꾼은 그 이야기의 힘을 빌릴 수 있는 상황이 된다면 이야기의 힘을 빌릴 수 있게 될 것입니다. 이런 이야기를 배울 수 있는 것은 이야기꾼 뿐 아니라, 등장인물들로부터도 얻을 수 있을 것입니다.

예를 들어, 헤라클레스가 [네메아의 사자를 죽인 자]의 이야기를 다른 이야기꾼에게 전해줄 때, 이 이야기를 듣고 죽어가면서도 끝까지 헤라클레스에게 대항한 사자의 용맹함에 감동을 받은 이야기꾼이라면 다음과 같은 이야기를 얻을 수 있을 것입니다:

### [죽음을 불사한 용맹]

**속성:** [획득:거래]

헤라클레스에게서 [네메아의 사자를 죽인 자]의 이야기를 거래의 권능으로 획득함  
전투에서 도주한다면 이 이야기를 잃는다.

이렇게 거래의 권능으로 획득한 이야기는 이야기의 보상(10)으로 받은 것과 동일하게 취급합니다. 특히, 세 번째 제약인 "특정 조건 만족시 이야기를 잃는다"는 조건을 반드시 적용시키는 것을 권장드립니다. 만약 능력이 있는 이야기를 거래의 권능으로 획득한 경우, 일반적인 경우 능력을 획득할 수 없을 것이나, 교훈을 통해 자신이 깨달은 해당 이야기의 능력이 추가되는 경우, 원래 능력과는 상관 없는 완전히 다른 새로운 능력이 추가되거나, 원래 능력이 추가되는 경우 간접 경험일 뿐이기 때문에 약화된 능력만을 얻을 확률이 높을 것입니다.

비밀의 제약과 참견의 제약은 이야기의 오염을 막고 그들을 보호하기 위한 제약들입니다. 비밀의 제약을 통해 너무 많은 이들이 [깨달은 자]가 되지 않도록 하고, 참견의 제약을 통해 이야기의 오염을 직접적으로 막는 것이 이 제약들의 목적입니다.

시스템에게 주어진 권능은 크게 세가지로 구분됩니다. 이 권능은 여러분이 시스템으로서 이야기꾼들을 이끌어나가는 것을 정당화해주는 역할을 합니다.

구분	이야기	설명
[권능:시스템]	계산	이야기의 과거 흐름을 바탕으로 이야기의 흐름을 계산한다.
[권능:시스템]	접근	이야기에 접근하여 등장인물과 상호작용 할 수 있다.
[권능:시스템]	추출	깨달은 자들을 [태초의 이야기]로 추출할 수 있다.

### 시스템의 권능

계산의 권능은 시스템이 이야기의 흐름을 계산할 수 있도록 하는 장치입니다. 이는 여러분이 시스템으로서 이야기꾼들을 이끌어 나갈 때 여러분이 이야기를 이끌어 나갈 수 있게 하는 장치입니다.

접근의 권능은 시스템이 이야기 속의 등장인물에게 이야기 속의 존재로서 나타나 등장인물과 상호작용할 수 있도록 해줍니다. 이는 이야기꾼들이 이야기를 진행하다 어떻게 할 지 몰라 이야기의 흐름이 막힌 경우나 이야기가 너무 쉽게 흘러가는 경우, 시스템이 *dei ex machina*<sup>1</sup>적으로 직접적인 도움이나 시련을 줄 수 있도록 하는 장치입니다. 물론 좋은 이야기는 이런 접근이 거의 없이도 해결될 수 있어야 할 것입니다.

추출의 권능은 [깨달은 자]들을 이야기꾼으로 추출해내는, 이야기꾼의 세계를 위해 반드시 필요한 권능입니다. 이 권능을 이용해 시스템은 [태초의 이야기]로 깨달은 자들을 데려올 수 있습니다.

<sup>1</sup>deus/dea ex machina의 복수형.

# Chapter 13

## 직업군: 작가

작가는 이야기꾼의 세계 내에서 자신의 이야기를 찾을 수 있을 것이라는 사실을 알아야 합니다. 작가는 그 이야기의 지배권을 가지고 있어, 그 세계의 [진리]를 비틀고, [운명]을 조작할 수 있습니다. 이들은 자신의 이야기에 대해서는 저 이상의 권한을 가지고 있습니다.

그렇다고 해서 이 권한이 이야기에 어떤 짓을 하더라도 유지되는 것은 아닙니다. 이야기가 알아볼 수 없을 정도로 손상되거나 오염되면 이야기가 작가의 지배를 거부하여 지배권을 잃게 될 수도 있는 것이죠.

다른 이야기 속에서는 자신의 이야기의 [가호]를 받을 수 있습니다. 다른 이야기의 법칙을 자신의 이야기의 법칙을 이용해서 조금 극복할 수 있게 되는 것이죠. 물론 일시적이고 효과가 미미하긴 하지만, 작가들의 대부분은 이야기를 이끌어나가는 뛰어난 이야기꾼의 기질을 가지고 있기 때문에, 이 미약한 극복이 필요한 도둑의 전복일 때가 많습니다.

이야기꾼의 세계에서 작가는 특별한 위치에 있습니다. 작가는 자신만의 이야기를 가지고 있는 존재로, 굳이 소설을 쓰거나 하지 않았더라도 자신이 창작한 세계가 있다면 이에 해당합니다. 작가는 태초의 이야기에 들어왔을 때, 자신의 이야기에 대한 세계의 존재를 알게 됩니다. 이는 [설화] 이야기로, 반드시 능력을 가지고 있습니다. 이 이야기의 개연성 코스트는 별도 능력이 없는 한 기본(10)으로 취급됩니다.

시스템 이상의 권한을 가질 수 있는 유일한 방법은 한 세계의 작가가 되는 것입니다. 작가는 자신이 만들어낸 세계에 한정하여 시스템 이상의 권능을 가집니다. 이야기의 미래를 계산하는 것 뿐 아니라 방향, 설정을 자신이 주무를 수 있게 되는거죠. 자신이 창조한 세계에 들어간 작가는 굳이 그 이야기의 역할 이야기를 얻거나 할 필요도 없이 세계의 법칙이 허용하는 한 모든 것을 할 수 있습니다.

하지만, 작가가 이야기를 오염시키거나 파괴시켰을 때에는 조금 상황이 달라집니다. 이야기를 만든 사람은 작가더라도 그를 받아들이는 독자가 반드시 존재합니다. 독자들로 대표될 수 있는 비자명한 이들은 이야기 세계의 주민들입니다. 그 독자들이 보았을 때(즉, 개연성상) 이 작가가 추가/수정한 설정이 이야기를 너무 크게 바꾸면 작가가 이야기를 오염시킨 것으로 취급하고,

이야기의 진행 등이 너무 크게 바뀔 수 있으면 이야기가 손상/파괴된 것으로 취급합니다. 작가 본인에 의하여 오염되거나 손상/파괴된 이야기는 작가의 권능을 거부합니다. 즉, 작가는 그 이야기에 대한 통제 권한을 잃게 되는 것이죠. J.K.롤링의 경우가 이에 해당합니다.

다른 이야기 속에서는, 자신의 이야기의 “가호”를 받을 수 있습니다. 이 “가호”는 이 [설화] 이야기의 능력으로, 개연성 비용이 존재하지 않고, 이야기의 법칙을 구부릴 수 있습니다. 다만 이 능력은 잠시동안만 지속되거나, 횟수 제한이 존재하건, 효과가 미미한 등 매우 일시적이거나 미약한 효과를 제공합니다.

# Chapter 14

## 확장하기

이야기꾼의 세계는 롤적인 수정을 가하여 새로운 롤으로 만들어지기 쉬운 구조로 만들어져 있습니다. 그렇기 때문에 이야기꾼의 세계를 다른 RPG 규칙의 요소를 이용해 확장할수도 있고, 다른 RPG 규칙을 이야기꾼의 세계를 이용해 확장할수도 있습니다. 이에 대한 예시를 들기 위해서 [신호](#)님이 만드신 롤인 [미션스쿨백합](#)을 사용하도록 하겠습니다.

### 이야기꾼의 세계를 다른 규칙으로 확장하기

이야기꾼의 세계를 다른 규칙으로 확장하는 방법은 간단합니다: 이야기꾼들이 진입하는 이야기에 해당 규칙의 핵심에 해당하는 이야기를 [세계] 속성을 가진 이야기로 만들어 역할으로서 부여하거나 세계의 설명에 추가하는 것입니다. 예를 들어 미션스쿨백합의 경우, 다음 네 가지 이야기를 추가하게 되면 간소화된 버전이긴 하나 미션스쿨백합의 규칙을 이용해 이야기꾼의 세계를 확장할 수 있을 것입니다:

#### [미션스쿨백합]

속성: [세계]
이야기꾼들은 미션스쿨의 학생으로 이 세계에 들어오게 된다. 각 이야기꾼은 정신적 상태인 죄책감 0/10을 추가로 가진다. 죄책감은 10 이상으로 증가할 수 없으나, 10 이상으로 증가하게 된다면 대신 적절한 정신적 상태를 얻는다. 새로운 주요 등장인물(이야기꾼 포함)이 등장할 때 마다, 해당 인물에 대한 끌림 상태 2/10을 가진다. 각 이야기꾼은 동성간 행위, 기도, 고해성사의 세 가지 행위 이야기를 사용할 수 있다.



## [동성간 행위]

### 속성: [행위]

죄책감이 10인 경우 해당 행위를 할 수 없다.

어떤 인물과 "동성간 행위"로 분류될 수 있는 행위를 하면 다음이 일어난다:

1. 양쪽 모두 죄책감이 1 증가한다.
2. 행위를 받은 인물이 저항하기로 선택할 수 있다. 1d10을 굴려 끌림 미만의 값이 나오면 저항에 실패하여 아래 전투 판정으로 넘어간다. 저항에 성공했다면, 여기에서 해당 행위는 중지된다.
3. 해당 행위를 시작한 인물이 사용한 스탯을 공격으로, 받은 인물의 의지를 수비로 하여 전투 판정을 한다.
4. 공격 판정에 성공했다면, 해당 행위가 발생한다. 양쪽의 끌림이 자신의 죄책감의 1/3(소숫점 아래 버림) 증가한다. 단, 죄책감이 10이라면 끌림이 증가하지 않는다.
5. 수비 판정에 성공했다면, 해당 행위를 거부한다. 행위를 시작한 인물의 죄책감이 1 추가로 증가한다.

## [기도]

### 속성: [행위]

혼자 있을때, 또는 조용한 곳에 있을때, 또는 성당 등에 있을 때 할 수 있다.

죄책감이 1 감소한다.

4df를 굴려 의지를 더한 값이 0 이상이라면 죄책감이 1 추가로 감소한다.

## [고해성사]

### 속성: [행위]

성당에서 4df를 굴려 2 이상의 수가 나오거나, 신부가 있음이 확실하다면 고해성사를 할 수 있다. 죄책감이 2 감소한다.

4df를 굴려 의지를 더한 값이 1 이상이라면 고해성사를 받는 신부의 공감(최소 1)만큼의 죄책감이 추가로 감소한다. 단, 값이 -1 이하라면 고해성사를 받는 신부의 공감(최소 1)만큼의 죄책감을 얻는다.

이렇게 간소화시킴으로서 룰에 있는 복잡한 주사위를 간소화할 수 있을 뿐 아니라, "죄책감"과 "끌림"을 상태로써 만들었기 때문에 이를 판정 등에 활용하는 등의 행위가 가능해졌습니다. 물론 완벽하게 똑같은 규칙을 사용하지는 않았지만 이를 사용함으로써 기본 규칙으로 이야기꾼의 세계를 사용하면서 미션스쿨백합의 핵심 규칙을 함께 즐길 수 있을 것입니다.

## 다른 규칙을 이야기꾼의 세계로 확장하기

이야기꾼의 세계의 규칙을 이용해 다른 규칙을 확장할 수도 있을 것입니다. 이야기꾼의 세계를 이용하려는 이유로 생각되는 내용 각각에 대해서 어떻게 적용시킬 수 있을지 알아보도록 하겠습니다.

### 크로스오버 가능성

크로스오버를 할 수 있는 가장 간단한 방법으로는 세계관만을 (일부) 차용해 사용하고, 나머지는 원 규칙을 사용하는 방법일 것입니다. "침범"에 관련된 규칙은 이야기꾼의 세계를 따라도 되지만, 이야기꾼들이 원래 모두 같은 세계 출신이고 해당 세계의 과거나 미래로 가는 것이라면 "침범"을 무시하고 진행해도 무방합니다. 그러나 같은 세계의 다른 시간이 아닌, 다른 세계로 가는 것이라면 "침범"을 적용시키는 것을 권장합니다. 이 경우 "침범" 판정의 성공치를 0으로 고정해두고 하는 것 역시 가능하고, "침범" 판정의 실패 페널티를 다른 것으로 고칠 수도 있습니다.

가령 중세 시대에 마나를 이용해 마법을 사용했으나, 현대로 오면서 기술이 발전하고 환경이 오염되며 마나의 농도가 낮아져 마법을 사용하기 힘든 세계의 경우, 다음과 같은 이야기로 침범 페널티를 정할 수도 있습니다:

#### [낮은 농도의 마나]

속성: [시간:미래]

이 세계의 미래는 환경의 오염과 함께 마나의 농도가 매우 낮아져 있다. 이야기꾼이 살던 세계였기 때문에 [침범] 판정으로 인해 추방되지는 않을 것이나, 주문을 사용 할 때에는 정상적으로 [침범] 판정을 해야만 한다. 이 경우 성공치는 0으로 고정되나, [침범] 판정에 실패하면 해당 주문의 시전은 취소된다. 마나 등 자원을 소모하는 주문이었다면 자원들은 소모된다.

### 능력 디자인의 자유성

능력 디자인을 편리하게 할 수 있도록 하기 위해, 이야기꾼의 세계에서는 능력이 주어졌을 때 개연성 코스트를 계산하는 방법이 주어져 있습니다. 이를 다른 규칙에 적용시켰을 때 그 규칙의 능력들의 개연성 코스트를 적용하는 방법으로 바꿀 수 있어야 합니다. 이렇게 계산하는 방법을 찾아낸 뒤 이를 사용하여 능력의 코스트의 상한선과 하한선을 두고 능력을 자유롭게 디자인할 수 있도록 할 수 있습니다.

### 이야기꾼의 세계에서의 개연성 코스트와 확장 가능성

위 두 가지 상황에서는 공통적으로 크로스오버 가능성에서는 "침범" 판정을 위한 침범도와 저항도를, 능력 디자인의 자유성에서는 밸런스를 위한 개연성 코스트를 정해야 할 것입니다. 그렇기 때문에 이럴 때에는 GM의 판단에 따라 개연성 코스트를 결정해야 합니다. 그러기 위해서는 이야기꾼의

세계의 이야기에 비해 어떤 능력의 효과가 어느정도인지를 알아야 할 것입니다. 이야기꾼의 세계는 기본적으로 체력 10, 정신력 10, 개연성 80이 주어지는데 개연성의 대부분은 이야기와 능력을 얻고, 스탯을 높이는데에 사용될 것입니다. 이야기꾼의 세계의 이야기꾼의 실질 체력은 개연성 80을 기준으로 평균 약 20~30정도로 생각하여, 사용되는 규칙의 체력에 맞추어 개연성 코스트를 계산해도 됩니다. 물론 앞에서 얘기했듯, GM과 플레이어 간의 판단과 합의에 맞추어 이를 정하는 것 역시 가능합니다.

# Chapter 15

## 에필로그

절하다면 절고, 길다면 길었음 이곳 [태초의 이야기]와 이야기들, 그리고 여러분 이야기꾼에 대한 설명이 끝났습니다.

여러분에게 저를 도와달라고 강요하고 싶지는 않습니다. [태초의 이야기]의 관리자로서 여러분이 원하는 이야기 속으로 뛰어들어 이야기를 해치지 않는 선에서 모험을 즐기는 것을 보는 것이 제 재미 중 하나니까요.

하지만 이 [태초의 이야기]의 이야기들이 오염되는 것을 막기 위해서는 여러분의 도움이 필요합니다.

도와주시겠습니까?

이야기꾼의 세계는 "Fast Startup, Small Hiccup"<sup>1</sup>를 목표로 만들어진 룰입니다.

"Fast Startup"은 이야기꾼의 컨셉을 잡은 이후에는 빠르게 이야기꾼을 만들고 디자인할 수 있도록 능력에 대한 자유도를 크게 준 것으로, "Small Hiccup"은 이야기를 진행하는 중 물리적인 문제가 발생하지 않도록, 발생하더라도 고치기 쉽도록 룰의 자유도를 높게 설정한 것과, 주사위로 인해 이야기 안에서의 개연성적인 문제가 발생할 확률이 퍼지 다이스로 인해 낮아지도록 한 것으로 반영하고자 했습니다. 아직 비교적 새로 만들어진 룰이기 때문에 얼마나 이를 반영하고 있는지는 알 수 없지만, 앞으로 룰을 추가, 제거, 수정함에 있어 이를 최대한 반영할 수 있는 방향으로 수정하고자 노력할 것입니다.

이야기꾼 여러분, 길고 지루한 룰 읽느라고 수고하셨습니다. 이제, 여러분의 이야기꾼과 함께 이야기 속으로 뛰어들 때입니다.

---

<sup>1</sup>해석하자면, "세팅은 빠르게, 걸림돌은 작게"

## **Part II**

### **시간의 박물관 (Museum of Time)**

본 시나리오의 내용을 보고 싶지 않으신  
분들께서는 Part III(67쪽)으로 넘어가  
주시기 바랍니다.

# Chapter 1

## 시놉시스와 시나리오 기본 정보

**시나리오 이름:** 시간의 박물관(Museum of Time)

**권장 인원:** 1~2인

**트리거 워닝:** 밀폐 공간, 어둠

**시놉시스**

수많은 이야기의 아티팩트들을 보관하고 있는 Chronos 박물관은 시간의 끝의 한 순간의 공간의 끝의 한 지점에 숨겨져 있는 박물관입니다. 이야기꾼들이 [깨달은 자]가 되었을 때에 시스템이 이야기꾼들에게 여러 세계의 기술과 마법, 종교 등을 간접 체험할 수 있도록 돕기 위해서 이 박물관을 방문하도록 권장합니다. Chronos 박물관에 방문한 이야기꾼들에게 무슨 사건이 벌어질까요?

## Chapter 2

# 시간의 박물관의 이야기 (이야기꾼 공개용)

### [시간의 끝]

속성: [시간]

이 이야기는 이미 시간의 끝을 향해 달려가고 있기 때문에 이야기의 개연성을 해칠 염려가 매우 적다. 따라서, [침범] 판정에 실패할 때, 다음 씬(비전투) 또는 두 턴 후(전투)까지 해당 판정에 실패한 이야기가 전면 봉쇄되어, 기술 뿐 아니라 해당 이야기로부터의 도움도 받을 수 없다(단, 스탯은 유지된다). 개연성 판정 난이도의 초기화는 이야기의 봉쇄가 일어나면 즉시 일어나나, 이야기가 불안정해짐에 따라 판정이 일어날 때 마다 난이도가 1 상승한다.

### [비정형의 공간]

속성: [공간]

우주 상에 떠다니는 불규칙한 공간이기 때문에 명중 또는 회피 판정을 할 때에는 별도의 해당 페널티를 상쇄할 만한 이야기가 없다면 명중/회피 페널티로서 4df를 굴려 해당 수치를 판정치에 반드시 더해야 한다.

### [시간의 신 Chronos의 저주]

속성: [저주: 신]

시공간 이동에 관련된 모든 기술, 마법, 흑마법, 초능력 등이 이곳에서는 봉인된다.

[일부 비공개]



스포일러 방지 및 메모용 빈 페이지 입니다.  
본 시나리오를 플레이하실 분께서는 Part  
III(67쪽)으로 넘어가 주시기 바랍니다.

# Table of Contents

1 시놉시스와 시나리오 기본 정보	46
2 시간의 박물관의 이야기(이야기꾼 공개용)	47
3 시간의 박물관 시나리오의 흐름	50
4 시간의 박물관의 이야기	55
5 박물관 - 지상 전시실 지도와 전시물품	56
6 박물관 - 지하 수장고 지도와 이야기	61
7 헤르메스 도적단	62
8 패치 노트	65

## Chapter 3

# 시간의 박물관 시나리오의 흐름

아래의 모든 내용은 이 이야기에 들어오게 될 이야기꾼에 맞추어 개변하실 수 있습니다. 다만, 시나리오의 큰 흐름을 변경하거나, 개변한 시나리오를 재배포하지는 말아주세요.

## 박물관 배경 지식

크로노스 박물관.

시간의 끝으로부터 멀지 않은 시간의 찰나에 존재하는, 모든 우주와 시간의 아티팩트를 모아둔, 시간 상에서 정지되어 있는 박물관이다. 모든 시간 여행자들의 일기장이자, 꿈이고, 고향과도 같은 곳이며, 수많은 도둑들이 호시탐탐 노리고 있는 곳이다.

이 곳이 많은 침입을 받았으나 대부분의 경우 실패한 이유는 박물관 내부에서의 시공간에 관련된 모든 능력을 이 박물관의 가장 중요한 규칙, [시간의 신 Chronos의 저주]가 막아버리기 때문이다. 시공간 이동에 관련된 모든 기술, 마법, 흑마법, 초능력 등이 이곳에서는 봉인되며, 박물관의 시설물을 파괴할 수 있는 기술과 무기들은 즉시 압수되어 해당 인물들이 박물관 안에 있는 동안 전시 품목으로 추가된다.

이 박물관은 여러 프로토콜들로 자동화되어 운영되고 있다. 그 중 대표적으로는 시간상에서 아티팩트를 수집해오는 Kairos 프로토콜, 그 아티팩트를 보존하는 Aion 프로토콜이 있다.

아티팩트들은 위험도에 따라 Atropos, Clotho, Lachesis의 세 단계로 나누는 Moirai 척도로 분류된다. Moirai 척도의 기준은 해당 아티팩트가 도둑맞아 잘못된 시대로 갔을 때의 위험도를 판별된다. 여기서의 위험도는 개연성을 해침으로서 시간패러독스가 발생할 위험도를 의미한다.

Atropos는 전혀 위협적이지 않은 경우. 대부분의 보석류와 제한적인 고전 무기 등이 이에 속한다.

Clotho는 해당 시대 이전에만 위협적인 경우. 대부분의 무기와 기술이 이에 속한다.

Lachesis는 언제든지 위협을 가할 여지가 있는 경우.

Lachesis급의 아티팩트가 도둑맞으면 우주의 안정성 자체가 위협을 받을 수 있으므로 가저가게 둘 바에는 박물관을 폐쇄 후 폭파하도록 되어 있으며, 이를 Moros 프로토콜이라 칭한다.

아티팩트는 모두 홀로그램과도 같은 phasing 상태로 보관되어 있다. 이는 시간상의 한 조각을 떼어다가 저장한 것으로, 실물 크기의 실제 물건이지만 사용하거나 건드리지는 못하도록 되어 있다. 이는 Aion 프로토콜이 담당하고 있다.

프로토콜명과 그 이름을 따온 그리스 신의 역할, 그리고 이 이야기에서 해당 프로토콜의 역할할을 정리하면 다음과 같습니다:

- Chronos: 시간 그 자체 - 도서관명, 총괄 인공지능
- Kairos: 기회의 신 - 수집 프로토콜
- Aion: 영원의 신 - 보존 프로토콜
- Moirai: 운명의 세 여신 - 위협 단계
  - Atropos: 물레 - 평상 단계
  - Clotho: 자 - 위협 단계
  - Lachesis: 가위 - 위험 단계
- Moros: 죽음의 신 - 자폭 프로토콜

## [태초의 이야기] (선택)

시스템과 이야기꾼이 처음으로 만나게 됩니다. 시스템은 [태초의 이야기]에 대해 설명을 해주고는, 이야기꾼들이 시간의 박물관에 가도록 유도합니다.

## 도입부

박물관에 들어온 이야기꾼들은 처음으로 크로노스를 만나게 됩니다. 크로노스는 실체가 있어도 좋고, 텍스트와 음성 인터페이스로만 이루어져 있어도 좋습니다. 크로노스는 이 박물관의 관장이자 총괄 인공지능이고, 또 다른 [깨달은 자]입니다.

이야기꾼들은 로비로 들어와 크로노스와 대화를 나눕니다. 적당한 시점에 끊고, 박물관을 관람하도록 합니다.

## 박물관 관람

박물관의 지도를 공개할때에, 서버실은 아직 어떤 방인지 공개되지 않아야 합니다. 서버실 앞에는 [관리자 외 출입 금지] 표지판이 붙어 있다는 사실만을 알 수 있습니다. 서버실이 어떤 방인지를 알기 위해서는 크로노스에게 직접 물어보거나, 서버실에 직접 들어가야 합니다. 이 시점에서 서버실은 잠겨있습니다.

이야기꾼들은 박물관의 네 가지 전시실을 모두 돌아볼 수 있습니다. 이 때에는 각 아티팩트의 개략적인 설명만을 해주도록 합니다. 이 아티팩트들의 실제 효과를 이 때에 알 수 있는 방법은 감정사 계열의 이야기를 가지고 있거나, 해당 아티팩트의 능력을 분석할 수 있는 적당한 지식이 있어야 합니다.

두 번째 전시실에서 나올때에, 복도에서 조금 위화감이 든다는 언급을 해주세요. 만약 뭐가 위화감이 드는지 알아보고 싶다면, 이야기꾼들은 성공치가 3인 인식 판정을 해야 합니다. 실패한다면 아무것도 알 수 없으나, 성공한다면 서버실의 문이 조금 열려있다는 사실을 알 수 있습니다. 지금 서버실에 대해 질의를 한다면, 크로노스는 "왜 열려있는지 모르겠다"는 반응입니다. 왜 그런지 확인해볼테니, 남은 전시실을 관람하라고 할 것입니다.

이야기꾼들이 이때 바로 서버실을 확인하든 전시실을 모두 관람한 후 확인하든 상관 없이 서버실을 확인할 수 있습니다. 서버실에서 성공치가 5인 인식 판정을 성공한다면 메모리카드가 본체 하나에서 뺄뚱 빠져나와 있는 것을 확인할 수 있습니다. 만약 물어본다면 크로노스는 이 메모리카드에 대해 아는 바가 없으며, 이 박물관 안에는 이야기꾼들밖에 인식할 수 없다고 대답합니다. 이 메모리카드에는 Janus 바이러스가 들어있습니다.

이 메모리카드는 제거되면 수장고에서 나와 있으면서 아티팩트를 소지하고 있지 않은 모든 도적단원들이 박물관 밖으로 퇴출되어 행동불능에 빠지는 매우 중요한 메모리카드입니다.

## 헤르메스 도적단과의 조우

전시실을 모두 관람한 후 긴 시간동안 서버실을 확인하지 않거나, 서버실에 입장하고 잠시 후, 로비쪽에서 쿵하는 커다란 소리가 들립니다. 로비로 달려나가면 지하의 빈 공간(지하 수장고입니다.)으로 이어져 있는 사다리를 볼 수 있으나, 지하는 너무 캄캄해서 잘 보이지 않습니다. 지하는 광원이 없다면 주변 한 구역까지만을 볼 수 있는 어둠에 잠겨 있습니다.

크로노스는 그 후 Lachesis급의 도구의 무더기를 누군가 헤집는 것을 감지합니다. 이상하게도, 누가 헤집는지는 감지되지 않았지만요. 크로노스는 이야기꾼들에게 다음 이야기를 지급합니다:

### [도슨트]

속성: [박물관]

현재 특별 전시중인 아티팩트들의 효과를 정확하게 알 수 있다.

현재 특별 전시중인 아티팩트들을 사용할 수 있게 된다.

지하 수장고에 있는 무기를 되찾는다면 사용할 수 있다.

여기에서 전투에 들어가기 전, 이야기꾼들은 아티팩트를 집기 위해 전시실로 되돌아갈 수 있습니다. 하지만 이야기꾼들이 집은 아티팩트 하나당 도적단 두목이 한 턴을 먼저 진행할 수 있다는 점을 반드시 상기시켜 주세요. 또한 도적단이 행동을 할 때, 도적단 두목이 [명령] 이야기를 사용할 수 있다는 점을 기억하세요.

## 헤르메스 도적단의 목표와 행동

헤르메스 도적단의 목적은 이 박물관의 수장고 안에 들어있는 Lachesis급의 도구인 [헤르메스의 지팡이]를 이 박물관 밖으로 반출하는 것입니다. 이들이 행해야 하는 행동은 다음과 같습니다:

1. 이야기꾼들이 박물관을 관람하는 동안:
  - 도적 2가 박물관 서버실로 침투하여 Janus 바이러스를 심습니다.
    - 이야기꾼들이 위화감을 느낄 때에는 도적 2가 바이러스를 심은 후 나올때입니다. 이때 서버실에 들어가도 아무도 없습니다.
  - 이 바이러스는 Chronos로부터 도적단을 숨겨줍니다.
2. 지하로 내려가는 타일을 깨트려 내려갑니다.
3. 두목은 전투가 시작한 후 한 턴간 아티팩트를 찾아 획득합니다.
4. 그 이후 서버실로 가서 봉쇄 상태에 빠진 주 출입구를 열어야 합니다.
  - 최초에는 도적 2가 시도합니다. 도적 2가 행동불능에 빠진 후에는 도적 1이, 도적 1이 행동불능에 빠진 후에는 도적단 두목이 시도합니다.
    - 시도하는 사람은 받는 모든 공격을 무시하고 서버실로 돌진합니다.
  - 서버실에 도착하면 한 턴을 소모해 도적은 주 출입구를 열기로 시도할 수 있습니다. 이 경우, 지식으로 판정합니다. 성공치는 3입니다.
    - 대실패한 경우, 자폭 타이머가 시작하여 3라운드 후 박물관이 폭발합니다.
      - \* 이 상태에서 다시 시도하여 성공한 경우, 자폭 타이머를 임시로 멈출 수 있습니다.
      - \* 대성공한 경우, 자폭 타이머가 초기화됩니다.
    - 실패한 경우, 아무 일도 일어나지 않습니다.
    - 성공한 경우, 주 출입구가 열리나 모든 전시실의 문이 닫힙니다.
    - 대성공한 경우, 주 출입구가 열립니다.
5. 주 출입구가 열린 후, 누군가가 아티팩트를 들고 빠져나가야 합니다.
  - 아티팩트를 던져서 출입구 밖으로 반출하면, 아티팩트는 크로노스에 의해 다시 반입됩니다.

## 결말

세 가지 결론이 나올 수 있습니다.

1. 모든 도적단이 행동불능에 빠진다.
  - 도적단은 모두 체포되어 처벌을 받습니다.
  - 박물관은 이야기꾼들에게 감사하며 이야기꾼(들)에게 원하는 아티팩트 한가지를 지급합니다.
  - 이야기꾼들은 능력이 없는 이야기 "헤르메스 도적단 체포"([설화])를 얻습니다.
2. 도적단이 [헤르메스의 지팡이]를 들고 도망치는데에 성공한다.
  - 박물관은 보안 점검을 위해서 폐쇄에 들어갑니다.
  - 이야기꾼들은 실망한채로 [태초의 이야기]로 되돌아갑니다.
3. 박물관의 자폭 시퀀스가 발동되어, 모두와 함께 폭발한다.
  - 박물관은 시공간 상에서 사라집니다.
  - 이야기꾼들은 다음 기피증을 얻고 [태초의 이야기]로 되돌아갑니다:

### [폭발]

속성: [기피]
트리거: 자신이 폭발물의 효과 반경 안에 존재한다는 사실을 알고 있다.
효과: 해당 폭발물의 효과 반경에서 벗어나기 전까지 모든 판정에 -1을 얻는다.

# Chapter 4

## 시간의 박물관의 이야기

이야기꾼들에게 비공개된 정보의 텍스트는 빨간색으로 표시되어 있습니다.

### [시간의 끝]

속성: [시간]

이 이야기는 이미 시간의 끝을 향해 달려가고 있기 때문에 이야기의 개연성을 해칠 염려가 매우 적다. 따라서, [침범] 판정에 실패할 때, 다음 씬(비전투) 또는 두 턴 후(전투)까지 해당 판정에 실패한 이야기가 전면 봉쇄되어, 기술 뿐 아니라 해당 이야기로부터의 도움도 받을 수 없다(단, 스탯은 유지된다). 개연성 판정 난이도의 초기화는 이야기의 봉쇄가 일어나면 즉시 일어나나, 이야기가 불안정해짐에 따라 판정이 일어날 때 마다 난이도가 1 상승한다.

### [비정형의 공간]

속성: [공간]

우주 상에 떠다니는 불규칙한 공간이기 때문에 명중 또는 회피 판정을 할 때에는 별도의 해당 페널티를 상쇄할 만한 이야기가 없다면 명중/회피 페널티로서 4df를 굴려 해당 수치를 판정치에 반드시 더해야 한다.

### [시간의 신 Chronos의 저주]

속성: [저주: 신]

시공간 이동에 관련된 모든 기술, 마법, 흑마법, 초능력 등이 이곳에서는 봉인된다.

박물관의 시설물을 파괴할 수 있는 기술과 무기들은 즉시 압수되어 해당 인물들이 박물관 안에 있는 동안 전시 품목으로 추가되며, 허가받지 않고 이들을 훔치고자 한 이들은 모두 즉시 시간상에서 사라진다.



## Chapter 5

### 박물관 - 지상 전시실 지도와 전시물품

#### 지상 전시실 지도

로비	보석 전시실	마법 전시실	서버실
	복도		
	기술 전시실	종교 전시실	

박물관의 네 가지 전시실에는 각각 네 가지씩의 아티팩트들이 특별 전시품으로서 전시되어 있습니다. 이 아티팩트들은 이야기꾼에 따라 변경하는 것을 권장하며, 이야기꾼들이 사용하고 싶도록 만들어야 합니다. 예를 들어, 이야기꾼들의 능력의 페널티를 상쇄시킨다거나 하는 식으로요. 아래의 표에는 존재할만한 아티팩트들을 나열해두었습니다.

## 보석 전시실

속성	명칭	능력	스탯 +	스탯 -	코스트
[저주] [보석]	루비	소유자는 한 턴에 한 번, 개연성을 1 소모하고 한 구역 내의 모든 대상에게 회피 불가능의 물리 또는 정신 피해를 1 줄 수 있다.	자본		0
[저주] [보석]	사파이어	소유자는 한 턴에 한 번, 개연성을 1 소모하고 한 구역 내의 모든 대상에게 [감전됨 □] 물리상태 또는 [멍해짐 □] 정신상태를 줄 수 있다.	자본		0
[저주] [보석]	오팔	소유자는 한 턴에 한 번, 개연성을 1 소모하고 한 구역 내의 자신을 제외한 모든 대상의 체력 또는 정신력을 1 회복시킬 수 있다. 개연성은 회복시킬 수 없다.	자본		0
[저주] [보석]	에메랄드	소유자는 한 턴에 한 번, 개연성을 1 소모하고 이동을 1회 추가로 할 수 있다.	자본		0

## 기술 전시실

속성	명칭	능력	스탯 +	스탯 -	코스트
[기술] [생물]	기계 공생체	한 턴을 소모해 혈액에 심을 수 있다. 심기면 훔칠 수 없어지며, 이동을 포기하면 보호막 3을 얻을 수 있고, 다음 스탯에 변화를 준다: 스탯+: 기민, 근력 스탯-: 의지, 공감, 인식			0
[기술] [환상]	테서렉트	누군가 개연성 판정에 실패할 때, 테서렉트의 코스트가 2 증가한다. 테서렉트의 코스트가 0이 되면 테서렉트가 폭발하며 시간이 잠시 멈춘다. 즉시 한 턴을 진행한다.			-10
[기술] [안정]	댐퍼	자신의 턴이 종료될 때, 4df를 굴려 해당 값의 절대값에 1을 뺀 만큼의 개연성을 회복할 수 있다.			0
[기술] [무기]	죽음의 키스	단 한 번 발사할 수 있는 저격총. 사격 또는 사격:총기의 두 배 중 높은 쪽으로 판정하고, 인식과 기민 중 낮은 쪽으로 회피한다. 적중한다면, 해당 적의 체력을 1 남기고 모두 잃게 한다.			0
[기술] [무기]	레이저 건	턴당 한 번, 시야가 확보된 대상에게 회피 불가능한 피해 1을 주는 레이저를 발사한다.			

## 마법 전시실

속성	명칭	능력	스탯 +	스탯 -	코스트
[마법] [마나]	불안정한 수정	마나를 사용한다면, 최대 마나가 10% 증가한다. 이 아티팩트를 공중으로 던지면 폭발하여 자신 외의 같은 구역 안에 있는 모든 이에게 [실명됨: 1턴]을 준다.			0
[마법] [목걸이]	예지의 목걸이	착용자는 회피와 조준 판정에 +1을 받는다. 이 목걸이를 파괴함으로서 자동 성공을 결과로 가질 수 있다.			0
[흑마법] [혈액]	응고된 혈액	매 턴 정신력 1을 소모한다. 정신력이 0이 되면 이 아티팩트는 영구히 소실된다.			-10
[마법] [시계]	시간의 회중시계	자신의 턴에 주사위에 의한 판정([행운] 등)을 할 때, 두 번 굴려 그 중 하나를 선택할 수 있다.	속도		0
[마법] [목걸이]	민첩의 목걸이	착용자는 회피 판정이나 조준 판정을 함에 있어 +1을 받는다.			0

## 종교 전시실

속성	명칭	능력	스탯 +	스탯 -	코스트
[신성] [십자가]	순교자의 십자가	십자가를 소유한 상태로 이야기가 봉쇄되면, 방어막 3을 얻는다.			0
[신성] [목주]	대주교의 목주	목주를 소유한 상태로 이야기가 봉쇄되면, 자신을 포함한 한 대상의 체력 2를 회복시킨다.			0
[신성] [기도]	성기사의 방패	구역 내에서 방패를 들고 무릎을 꿇은 채로 정신을 집중하고 있는 동안, 해당 구역에서 나갈수도 들어올 수도 없는 방벽이 생성된다. 이 방벽은 정신집중을 해제하거나, 안팎을 통틀어 10의 피해를 받으면 사라진다.			0
[신성] [토템]	대정령의 토템	한 턴을 소모해 토템을 설치하거나 철거할 수 있다. 설치된 상태에서 같은 구역에 있는 모든 이들은 체력 1을 정신력 1, 또는 정신력 1을 체력 1으로 바꿀 수 있다.			0

# Chapter 6

## 박물관 - 지하 수장고 지도와 이야기

사다리	도적2		도적1		두목

모든 칸에 해당하는 이야기입니다:

### [어지럽게 얹히고설킨 창고]

<b>속성:</b> [장소]
두 번까지 이동할 수 있습니다. 바닥을 통해 이동할 때, 4df를 굴립니다. -2 이하의 결과가 나오면 다음 자신의 턴까지 유지되는 물리적인 부정적 상태 [균형을 잃음]을 얻고, 이번 턴에는 더 이상 이동할 수 없습니다.

사다리 칸에 해당하는 이야기입니다:

### [사다리]

<b>속성:</b> [사물]
고정된 철제 사다리가 놓여있는 칸입니다. 한 턴을 소모해 로비로 이동할 수 있습니다.

만약 진입한 이야기꾼 중 무기를 [시간의 신 Chronos의 저주]에 의해 빼앗긴 이가 있다면, 지하 수장고 내의 무작위 칸에 무기가 숨겨져 있습니다. Chronos는 이 무기의 위치를 요청한다면 알려줄 것이지만 이 무기를 회수하는 것은 이야기꾼의 몫입니다.

# Chapter 7

## 헤르메스 도적단

### 도적단 두목

체력: 15(2인일 시 20), 정신력: 10(2인일 시 15)

스탯: 기민 3, 도발 1, 의지 1, 전투 1, 나머지 0

#### [훔치기]

속성: [도적단]

같은 구역 안에 있는 한 대상을 지정한다. 그 대상이 가지고 있는 무작위 물체를 훔칠 수 있다. 단, 대상은 인식 판정을 하여 훔친 이의 기민 이상이 나온다면 이를 저지하여 훔친 이에게 피해 1을 입히고, 훔치기를 실패로 할 수 있다.

#### [표적]

속성: [도적단]

방 안에 있는 한 가지 물체를 표적으로 지정할 수 있다. 해당 물체를 [훔치기] 할 때에 피해를 입었더라도 [훔치기]에 성공한다. 들키지 않았다면 다른 물체를 즉시 다시 표적으로 지정할 수 있으며, 들켰다면 다음 쉰에 지정할 수 있다.

#### [명령]

속성: [도적단]

자신의 턴 대신 같은 공간(지하층, 각 전시실, 복도, 서버실, 로비 각각을 한 공간으로 친다.)에 있는 모든 도적의 턴을 진행할 수 있다.

#### [헤르메스의 지팡이<sup>a</sup>]

속성: [아티팩트]

공중에 떠서 이동할 수 있다. 아무도 없는 칸을 통해서라면 2회 이동할 수 있다.

스탯+: 기민

<sup>a</sup>비고: 도적단 두목의 [기민] 수치는 [헤르메스의 지팡이]가 이미 적용된 수치입니다.

## [도적 두목의 단도]

속성: [아이템]

한 턴에 한 번, 칼을 휘둘러 같은 구역에 있는 대상에게 회피 불가능한 피해 4를 준다.

## [활]

속성: [아이템]

한 턴 장전 후 발사한다. 사격으로 판정하고 기민으로 회피할 수 있다. 적중시, 개연성에 피해를 2 준다.

## 도적 1

체력: 15, 정신력: 10

스탯: 기민 1, 나머지 0

## [훔치기]

속성: [도적단]

같은 구역 안에 있는 한 대상을 지정한다. 그 대상이 가지고 있는 무작위 물체를 훔칠 수 있다. 단, 대상은 인식 판정을 하여 훔친 이의 기민 이상이 나온다면 이를 저지하여 훔친 이에게 피해 1을 입히고, 훔치기를 실패로 할 수 있다.

## [빠른 손발<sup>a</sup>]

속성: [도적단]

[훔치기]를 할 때에 한해서 자신의 기민에 +1. 또한, 다른 행동을 하지 않는다면 한 턴에 아무도 없는 칸을 통해서(시작칸 기준) 2회 이동할 수 있다.

<sup>a</sup>이 이야기로 인해 [훔치기] 한정 기민 2

## [도적의 단도]

속성: [도적단]

한 턴에 한 번, 칼을 휘둘러 같은 구역에 있는 대상에게 회피 불가능한 피해 2를 준다.

## [도발]

속성: [버서커]

같은 구역에 있는 한 대상을 선택하여 대상에게 의지 판정을 하게 한다. 만약 자신의 도발이 더 높다면, 다음 턴에는 해당 대상은 반드시 자신을 공격해야 한다.

[상태 변화: 버서커] 발동시 "스탯+: 도발"을 추가로 가진다.



## [상태 변화: 버서커<sup>a</sup>]

**속성:** [생애]

체력이 5 이하로 떨어지면, 이 능력과 [도발]의 스탯 변화가 해제되고 한번에 피해 1 이상을 받을 수 없게 되나, [흠치기]와 [도적의 단도]가 봉인된다. 한 턴에 한 번, 같은 구역 안에 있는 대상에게 피해 (6-현재 체력)을 줄 수 있다. 피해량 이상의 기민으로 회피할 수 있다.

발동시 다음을 추가로 가진다:

스탯+: 근력, 도발

스탯-: 기만, 은신, 공감, 의지

<sup>a</sup>해당 능력이 발동되면, 스탯이 다음과 같이 변한다:

기만 -1, 은신 -1, 공감 -1, 의지 -1, 근력 1, 기민 1, 도발 2, 나머지 0

## 도적 2

체력: 10, 정신력: 10

스탯: 기민 1, 나머지 0

상태: 은신 □□

### [흠치기]

**속성:** [도적단]

같은 구역 안에 있는 한 대상을 지정한다. 그 대상이 가지고 있는 무작위 물체를 훔칠 수 있다. 단, 대상은 인식 판정을 하여 훔친 이의 기민 이상이 나온다면 이를 저지하여 훔친 이에게 피해 1을 입히고, 흠치기를 실패로 할 수 있다.

### [완벽한 은신]

**속성:** [도적단]

한 턴을 소모해 [은신 □□]를 얻는다. 이 상태가 있는 동안 다른 사람들에게 보이지 않는다. 피해를 받거나 이동하면 [은신] 상태 한 칸이 소모된다. 자신의 턴이 시작할 때 같은 칸에 있는 적 한 명당 [은신] 한 칸이 소모된다. [흠치기]의 판정을 잔여 은신 상태+은신 스탯 또는 기민 스탯 중 높은 쪽으로 판정하나, 실패할 시 모든 [은신] 상태를 잃는다.

### [초심자의 행운]

**속성:** [도적단]

매 턴 한 번, 주사위를 굴리는 판정에서 재굴림을 시도할 수 있다.

### [도적의 표창]

**속성:** [아이템]

한 턴에 두 번, 표창을 던져 한 대상에게 피해 1을 줄 수 있으나, 기민 또는 인식 중 높은쪽이 자신의 기민보다 낮다면 회피한다. 떨어진 구역당 회피에 +1을 받는다.

# Chapter 8

## 패치 노트

**2019. 07. 12. 시나리오 아이디어 생성 및 작성 시작**

**2019. 07. 23. 1차 베타테스트**

베타테스트에 참여해주신 철화구야선생님께 감사를 드립니다.

**2019. 08. 16. 2차 베타테스트**

베타테스트에 참여해주신 소낙님께 감사를 드립니다.

**2019. 09. 04. 배포본 완성**

**2019. 10. 24. 트리거 워닝 추가 및 룰북에 합병**

박물관 수장고에 대한 밀폐 공간과 어둠에 대한 트리거 워닝을 추가했습니다.

## Part III

### 서플리먼트: 예시 이야기들

현재 작업중입니다!

## Part IV

### 정리

# Chapter 1

## FAQ

내용에 대한 질문 사항이 있으시다면, 트위터 @n0n3x1573n7\_WS의 DM, 혹은 해당 계정에 연결되어있는 [ask.fm](#)으로 문의 주시면 확인하는대로 답변드리겠습니다. 질문 중 중요한 내용은 본문에 추가하고, 자주 나오는 질문을 취합하여 이곳에 추가할 예정입니다.

### Q1. 비공개 또는 유료화 계획이 있나요?

A1. 아직까지는 없습니다. 단, 추후 비공개 또는 유료화를 하게 된다면 사전 안내를 드릴 예정입니다. 특히 유료화의 경우 하게 되더라도 본 계정에서 질의응답은 계속 받을 예정입니다. 다만, 만약 본 룰로 작성된 시나리오 또는 플레이 로그 중 다음과 같은 사항이 발생한다면 **본 계정**으로 해당 시나리오 또는 플레이 로그의 이름, 계정명 등을 언급하거나 해당 계정을 멘션하지 않고 사유와 함께 퍼블릭 트윗으로 경고를 드릴 예정입니다. 경고가 과도하게 누적된다면 본 룰을 즉시 비공개 처리할 예정입니다.

- 성적인 콘텐츠에 따른 나이 제한 표기 또는 트리거 워닝이 제대로 표기되지 않은 경우. 시나리오의 내용을 읽지 않고서도 알 수 있도록 배포 트윗 내지는 시나리오의 전체 공개 부분 또는 사전 고지 부분에 반드시 표기 되어야 합니다. 해당 트리거 워닝의 내용이 시나리오의 핵심 반전 등 스포일러성이라 할지라도 예외는 없습니다.
- 여성, 성소수자, 장애인 등 사회적 약자 또는 소수자에 대한 혐오 또는 차별을 조장하는 경우. 세계관이나 이야기의 특성상 이가 묵인되는 경우라 할지라도 정도를 넘어설 경우 역시 포함됩니다. 특히 이를 조장하는 시나리오를 배포한 경우 **트위터의 운영원칙** 등 배포된 플랫폼(들)의 운영원칙에 의해 신고할 예정입니다.
- 위 항목들에 해당하지는 않으나 위 항목들에 준하는 경우. 특히, 위 항목에 적혀있지 않다고 해서 허점을 찾았다고 생각하지는 않으시기를 부탁드립니다.

해당 사안들을 발견하셨을때 본 계정에 해당 내용에 대한 DM을 주신다면 감사하겠습니다. 만약에 이 룰이 유료화 된다면 그 이후, 본 룰을 이용하여 게임을 즐기고 싶으시다면 룰북을 어떤 경로로든(온라인 pdf, 오프라인 책자 등) 구매하셔서 플레이를 즐겨주시기를 부탁드립니다.

**Q2. 이야기꾼은 반드시 [깨달은 자] 인가요?**

A2. 이야기꾼이 반드시 [깨달은 자]일 필요는 없습니다. 예를 들어, 이야기 vs. 등장인물의 흐름에서 이야기꾼은 [깨달은 자]가 아닌 등장인물로서 이야기 속의 역경을 헤쳐나갑니다. 그 외에도 외부의 [깨달은 자]들이 이야기꾼의 세계에 들어와서 일어나는 일들을 이야기할수도 있습니다.

# Chapter 2

## 패치 노트

### 2019. 02. 06. 이야기꾼의 세계 세계관 및 룰 작업 시작

룰을 개발하고 검수함에 있어 처음부터 아이디어를 주고받는 등 도움을 주고 지지해준 케시님께 큰 감사와 사랑을 보냅니다.

알파 버전과 베타 버전 룰의 테스트 플레이와 검수를 도와주신 대두님, 소낙님, 신호님, 엠케님, 철화구야선생님께 감사를 드립니다.

### 2019. 09. 03. 최초 배포본 프로토타입 완성

#### 2019. 09. 04. Version 1.0

이야기꾼의 세계의 최초 배포본입니다.

#### 2019. 10. 07. Version 1.1.0

이야기꾼의 세계를 확장하는 방법에 대해 작업했습니다.

#### 2019. 10. 24. Version 1.2.0

소스코드 파일 정리 형식을 수정하며 룰북과 시나리오를 합치고, 서플리먼트 작업을 시작했습니다.

- 파일 정리 형식을 수정했습니다.
- 시간의 박물관 시나리오를 한 pdf에 합했습니다.
- 이후 업데이트의 서플리먼트를 위한 자리를 마련해 두었습니다.