World of the Storytellers
이야기꾼의 세계

version 2.0.7

Last Update: 2020/08/05

None(@n0n3x1573n7_WS)

This work is licensed under a Creative Commons "Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International" license.

Contents

I 이야기꾼의 세계
World of the Storytellers 3

II 이야기의 방랑자들
Wanderers of the Tales 45

III 서플리먼트: 예시 이야기들 64

IV 정리 129

Part I

이야기꾼의 세계
World of the Storytellers

Table of Contents

1 서문 5

2 서사의 진행 6

3 이야기꾼 만들기 8

4 캐릭터 시트 12

5 서사 속에서의 역할과 이야기 16

6 판정과 이야기 18

7 전투 22

8 트라우마 24

9 이야기의 [침범] 판정 26

10 이야기꾼의 성장과 죽음 28

11 능력 가이드라인 30

12 스탯 가이드라인 35

13 권능과 제약 37

14 직업군: 작가 40

15 확장하기 41

16 에필로그 44

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 이야기, 즉 서사라는 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 못알아보지는 않을까 하는 걱정은 접어두셔도 괜찮습니다.

[태초의 이야기]는 여러 서사가 모여있는 도서관이나 박물관으로 생각하실 수 있습니다. 이 곳에서 저는 세상에 존재하는 수많은 서사와 그들의 무한한 수의 가능성을 지켜보고 관리합니다. 작은 변수 하나로도 서사의 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 서사를 오염시키며 자신이 원하는 결말을 위해 이야기의 [운명]을 비틀고 [진리]를 어겨 서사를 붕괴시키고 있습니다. 이들에게 제가 가할 수 있는 최대의 제재는 그들이 다른 서사에 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[1]입니다. 여러명이 모여서 캐릭터를 만들고, 그들이 세계와 서로 상호작용을 하며 이야기를 만들어나가는 게임이죠. 이야기꾼의 세계에서는 다른 게임에서 GM[2]이라고 부르는 "이야기를 이끌어나가는 이"를 시스템[System]이라고 부릅니다. 플레이어들이 조종하는 PC[3]라고 불리는 캐릭터들은 이야기꾼[Storytellers]이라고 부릅니다. 여러분은 시스템이 되어 서사의 틀을 잡고 이끌어 나가거나, 이야기꾼이 되어 그 서사 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 서사를 볼 수 있다는 거죠.

[1] Role Playing Game. TRPG/TTRPG(TableTop RPG), ORPG(Online RPG)로도 알려져 있다.
[2] Game Master. DM(Dungeon Master)이라고도 부른다.
[3] Player Character

Chapter 2

서사의 진행

이야기는 크게 다음 네 가지 방식으로 진행할 수 있습니다.

등장인물 vs. 서사

설명: 다른 RPG들과 유사한 방식입니다. 서사 속의 등장인물이 되어 서사 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. 서사

설명: 어떤 서사 속으로 이야기꾼이 진입하여 그 세계 속의 문제 등을 해결하거나 회피하며 생존하는 것을 목표로 합니다.
변경점: 사망 후 서사에 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 서사, 특히 유명한 서사 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 서사의 운명의 방해로부터 서사를 자신이 원하는 방향으로 이끌어나가고자 하는 이야기입니다.
변경점: 이야기꾼의 [권능], 특히 [접근]의 권능이 제약을 받습니다. 그렇기 때문에 해당 서사로부터 추방당한 경우, 재진입이 불가능한 경우가 대부분입니다.

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

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

모두 다양하게 활용할 수 있을 것입니다.

서사는 여러개의 연속된 씬(Scene)으로 구성되어 있습니다. 씬이란, 서사가 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 서사니까요. 어디서부터 어디까지를 씬으로 정할지 모르겠다면, 뭔가 서사 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 되며 저는 여러분에게 다른 이야기꾼과 소통하고 서사에 들어가는 데에 도움이 될 세 가지 권능을 드렸습니다.

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

물론 여러분이 다른 서사들을 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 [참견]의 제약은 서사를 너무 크게 침범하여 여러분이 서사를 오염시키게 되면 그 서사에서 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 출신 서사가 아니라면 모든 언어를 이해할 수 있다.
[권능]	접근	[태초의 이야기]에서 접근 좌표를 아는 서사로 이동하거나, 어떤 서사에서든 [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	[침범] 판정을 실패하여 서사를 오염시키면, 서사에서 추방되고, 해당 서사에 대한 권능 [접근]을 빼앗긴다.

이야기꾼의 권능과 제약

[1] 이야기꾼의 배경 이야기를 정합니다.

이야기꾼의 "배경 서사" 또는 "출신 서사"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, 알고 있는 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, 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 생각해보세요:

[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 부분을 참고하세요.

[5] 각 이야기의 개연성 코스트와 침범도를 계산합니다.

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

[6] 최대 개연성 수치와 저항도를 계산합니다.

기본 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 기본 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 적어지는는 범위 안에서 이러한 이야기들을 사용할 수 있도록 배려해준 것으로 생각할 수 있습니다. 이야기꾼이 성장함에 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 고려해주기를 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 서사를 만들어나가기 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 캐릭터 시트 챕터에서 확인하실 수 있습니다.

Chapter 4

캐릭터 시트

아래는 빈 이야기꾼 시트와 예시 시트들입니다. 제공된 이야기꾼들은 룰 제작자 None의 자캐들입니다. 이 이야기꾼 시트와 예시 이야기꾼은 이 구글 시트에서도 확인하실 수 있습니다.

기본 시트

캐릭터	이름						종족						
수치	체력		/		정신력		/		개연성		/		저항도	
스탯: 기본														
기민				기만			인식			근력				
은신				공감			도발			의지				
전투				인맥			제작			운전				
지식				자본			사격							
스탯: 특화														
이야기														
구분	이야기			능력					스탯+		스탯-		코스트	침범도
상태														
물리적				정신적										
명칭		횟수/길이		명칭		횟수/길이		명칭		횟수/길이		명칭		횟수/길이

카토(Kato)

캐릭터	이름	Kato					종족	은여우 수인					
수치	체력		/	0	정신력		/	10	개연성		/	15	80	저항도	1

스탯: 기본							
기민	0	기만	1	인식	0	근력	-1
은신	1	공감	1	도발	-1	의지	0
전투	-1	인맥	-1	제작	0	운전	0
지식	0	자본	0	사격	0		

스탯: 특화							

이야기

구분	이야기	능력	스탯+	스탯-	코스트	침범도
[권능]	소통	자신의 생애 이야기가 아니라면 모든 언어를 이해할 수 있다.			0	0
[권능]	접근	[태초의 이야기]에서 접근 좌표를 아는 이야기로 이동하거나, 어떤 이야기에서든 [태초의 이야기]로 이동할 수 있다.			0	0
[권능]	거래	자신의 모든 이야기를 이야기의 규모에 비례하는 적당한 시간을 사용하여 다른 [깨달은 자]들에게 전할 수 있다.			0	0
[제약]	비밀	[태초의 이야기]와 관련된 그 어떠한 사항도 [깨달은 자]가 아닌 경우 발설할 수 없다. 발설한다면, [잊혀진 자]가 된다.			0	0
[제약]	참견	이야기의 [침범] 판정을 실패하여 이야기를 오염시키면, 이야기에서 추방되고, 해당 이야기에 대한 권능 [접근]을 빼앗긴다.			0	0
경험: 직업	심리학자	상대에 가해지는 심리적 판정에 보너스. 적대적이지 않을 경우 추가 보너스. 이는 자신에게 가해진 정신적 상태의 극복 판정을 포함한다.	공감, 기만		30	3
생애	공포의 조각가	상대의 트라우마나 싫어하고 무서워하는 것을 즉시 파악할 수 있고, 이를 이용하는 판정에 보너스.		인맥	15	2
생애	어둠의 조각가	어둠 속에서 실체가 없는 형체를 소환할 수 있다. 이가 트라우마와 연관 있다면 트라우마의 심화도(1, 2, 3)에 따라 의지 판정으로 방어해, 실패시 그 차이의 반(버림, 최소 1회)만큼 [겁에 질림]을 얻는다. [겁에 질림]이 의지 이상이 된다면 매 턴 의지 판정을 해야 하며(성공치 [겁에 질림] 개수), 실패시 전투에서 자진 탈락한다.			20	2
생애	어슬렁거리는 어둠 속 공포	어둠 속으로 녹아들어 모든 물리적 효과에 면역이 되나 어둠 밖에 있는 이들에게 물리적 영향을 끼칠 수 없는 상태가 된다. 어둠 속에 녹아들어 있는 동안에는 어둠을 통해 빛의 속도로(즉, 연결되어 있다면 아무 곳으로나) 이동할 수 있다.	은신		25	3
도구: 신비	딜루미네이터: 프로토타입	덤블도어의 마법과 카토의 광학의 합작품. 발동시키면 한 턴 후, 발동시킨 구역이 어둠에 잠긴다. 발동자만이 해당 구역 안에서 또는 구역을 통해서 볼 수 있다. 한 턴을 소모해 구역에 빛을 되돌릴 수 있으며, 이 이후에 다른 구역을 어둠에 잠기게 할 수 있다			20	2
기피, 공포	연기처럼 사라지다	**제약**: 적대적인 타인에게 직간접적인 신체적 접촉을 가할 수 없다. **트리거**: 누군가 또는 무언가에게서 의도치 않거나 예상치 못한 신체적 접촉을 받는다. **효과**: 즉시 어슬렁거리는 어둠 속 공포를 발동시킨다. 대상이 위험하지 않다고 판단될 때 까지 나올 수 없다.		근력, 도발, 전투	-45	0

상태

물리적		정신적					
명칭	횟수/길이	명칭	횟수/길이	명칭	횟수/길이	명칭	횟수/길이

네모(Nemo)

캐릭터	이름	Nemo					종족	사막여우 수인					
수치	체력	0	/	0	정신력	20	/	20	개연성	51	/	51	80	저항도	5

스탯: 기본							
기민	1	기만	-1	인식	1	근력	-1
은신	1	공감	1	도발	-2	의지	1
전투	-1	인맥	1	제작	0	운전	0
지식	0	자본	0	사격	0		

스탯: 특화							
지식:시간	1	지식:공간	1				

이야기

구분	이야기	능력	스탯+	스탯-	코스트	침범도
[권능]	소통	자신의 생애 이야기가 아니라면 모든 언어를 이해할 수 있다.			0	0
[권능]	접근	[태초의 이야기]에서 접근 좌표를 아는 이야기로 이동하거나, 어떤 이야기에서든 [태초의 이야기]로 이동할 수 있다.			0	0
[권능]	거래	자신의 모든 이야기를 이야기의 규모에 비례하는 적당한 시간을 사용하여 다른 [깨달은 자]들에게 전할 수 있다.			0	0
[제약]	비밀	[태초의 이야기]와 관련된 그 어떠한 사항도 [깨달은 자]가 아닌 경우 발설할 수 없다. 발설한다면, [잊혀진 자]가 된다.			0	0
[제약]	참견	이야기의 [침범] 판정을 실패하여 이야기를 오염시키면, 이야기에서 추방되고, 해당 이야기에 대한 권능 [접근]을 빼앗긴다.			0	0
[성격] [광기]	순수한 어린아이	**제약:** 다른 이들에게 고의로 피해를 입히는 모든 행동을 행할 수 없다.	공감	기만, 근력, 도발, 전투	-35	0
[생애]	시간의 지배자	전투에 돌입하면, 즉시 전투에서 빠져나온다. 접촉한 이들 역시 같이 빠져나올 수 있으며, 빠져나온 이들은 네모를 설득할 시 재진입이 가능하다. 전투가 끝나면 그 이후에 재진입하거나, 시공간적으로 독립된 비전투 장소에서 진입이 가능하다.	의지, 지식:시간		17	2
[생애]	공간의 지배자	다른 알고 있거나 인지 가능한 장소로의 순간이동이 가능하다.	인식, 지식:공		17	2
[생애]	Emergency Phasing	인지하지 못할지라도, 공격을 받으면 자동으로 Phasing 상태가 되어 모든 공격을 회피하고, 원하는 이들과 접촉하여 [시간의 지배자]를 발	기민, 은신		20	2
[외모]	선천적인 귀여움		인맥	도발	10	1

상태

물리적		정신적					
명칭	횟수/길이	명칭	횟수/길이	명칭	횟수/길이	명칭	횟수/길이

퓨어(Pure)

캐릭터	이름	Pure					종족	붉은 여우 구미호					
수치	체력	10	/	10	정신력	20	/	20	개연성	15	/	15	80	저항도	1

스탯: 기본

기민	0	기만	0	인식	0	근력	0
은신	0	공감	1	도발	-1	의지	1
전투	-1	인맥	0	제작	0	운전	0
지식	1	자본	-1	사격	0		

스탯: 특화

지식:의학	1	지식:종교	1	사격:총기	1		

이야기

구분	이야기	능력	스탯+	스탯-	코스트	침범도
[권능]	소통	자신의 생애 이야기가 아니라면 모든 언어를 이해할 수 있다.			0	0
[권능]	접근	[태초의 이야기]에서 접근 좌표를 아는 이야기로 이동하거나, 어떤 이야기에서든 [태초의 이야기]로 이동할 수 있다.			0	0
[권능]	거래	자신의 모든 이야기를 이야기의 규모에 비례하는 적당한 시간을 사용하여 다른 [깨달은 자] 들에게 전할 수 있다.			0	0
[제약]	비밀	[태초의 이야기]와 관련된 그 어떠한 사항도 [깨달은 자]가 아닌 경우 발설할 수 없다. 발설한다면, [잊혀진 자]가 된다.			0	0
[제약]	참견	이야기의 [침범] 판정을 실패하여 이야기를 오염시키면, 이야기에서 추방되고, 해당 이야기에 대한 권능 [접근]을 빼앗긴다.			0	0
[성격] [집착]	평화를 사랑하는 구미호	**제약:** 반드시 필요한 경우가 아니라면 타인에게 직접적인 피해를 입힐 수 없다.		전투, 도발	-10	0
[생애] [신성] [광기]	전생, 생명의 신의 사제	**트리거:** 누군가가 전투불가 상태에 빠지고, 그에게 [부활]을 적용시킬 수 있다. **효과:** 피아에 구분 없이 [부활]을 적용시킨다.	지식:종교	자본	-23	0
[모험] [공포]	수인 차별의 산증인	**트리거:** 누군가가 차별받는것을 목격한다. **효과:** 차별하는 사람에게 즉시 부정적 구미호 구슬을 부여한다.	의지		-5	0
[생애]	여러 생을 살아온 구미호	이야기 속에서의 죽음으로 인한 트라우마 페널티를 무시한다.	지식, 공감		25	3
[종족]	구미호 구슬	자신을 포함한, 볼 수 있는 두 대상을 지정한다. 한 대상에게 부정적인 여우구슬의 [기운이 빠짐 □□] 상태를 부여하고, 다른 대상에게 긍정적인 여우구슬의 [기운이 넘침 □□] 상태를 부여한다. 각 상태의 사용 횟수가 없어진다면, 해당 상태를 제거한다. [기운이 빠짐] 한 칸과 [기운이 넘침] 한 칸은 등가교환이 가능하다.			19	2
[종족] [성격]	헌신적인 치유사	씬이 시작할 때, [기운이 넘침 □□] 상태를 얻는다. 자신에게 [기운이 넘침] 상태가 있다면, 볼 수 있는 한 대상을 지정한다. 해당 대상에게 자신의 [기운이 넘침] 상태를 그대로 전이한다. [기운이 넘침] 상태를 씬이 끝날 때 까지 가지고 있다면, 남은 사용 횟수만큼 보유자의 피해를 회복시킨다.	지식:의학		19	2
[기술]	수면총	기민 3 이상으로 회피 가능한 수면총을 발사한다. 수면총에 맞은 상대는 [잠이 옴 □] 상태를 얻는다. 이미 해당 상태가 있다면, [잠이 듦 □□□□] 상태로 바뀐다. 이미 해당 상태가 있다면, 사용 횟수가 초기화된다.	사격:총기		20	2
[종족]	부활	퓨어가 적이라고 인지하지 않는 모든 이들은 생명력이 0이 되어도 이야기에서 추방당하지 않고, 전투불능상태에 빠진다. 같은 구역에 있을 때, 퓨어는 자신을 포함한 시야에 있는 한 대상에게 부정적인 여우구슬을, 대상에게 긍정적인 여우구슬을 부여하여 즉시 [기운이 넘침]을 이용해 치유할 수 있다. 전투불능상태는 해소되지 않는다.			10	1
[경험] [종족]	대규모 에너지 방출	자신의 시야 안에 들어오는 모든 대상(전투불능인 대상 포함)에게 긍정적 또는 부정적 여우구슬을 부여 할 수 있고, 그 반대 구슬을 자신에게 부여한다. 전투불능인 대상에게는 긍정적인 여우구슬을 통해 즉시 치료를 하거나, 치료하지 않기로 결정할 수 있다. 타인에게 부여된 부정적 여우구슬 하나당 자신에게 [기운이 빠짐 □]이 부여된다.			10	1

상태

물리적		정신적					
명칭	횟수/길이	명칭	횟수/길이	명칭	횟수/길이	명칭	횟수/길이

Chapter 5

서사 속에서의 역할과 이야기

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

서사 속에 들어간 이야기꾼들은 서사 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 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 서사에서 영구히 추방된다. "사제" 역할을 잃는다.

역할이 이야기를 부여하는 것 외에도, 서사 속에 들어가면 그 서사에 맞는 이야기들이 강제로 적용될 수 있습니다. 예를 들어, 불안정한 공간에서 벌어지는 서사라면 다음 이야기가 부여될 수 있을 것입니다:

[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.

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

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

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

Chapter 6

판정과 이야기

여러분이 서사 속으로 들어가면 대부분은 개연성에 의해 서사 속의 등장인물로서 편입이 되게 됩니다. 이런 서사 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. 서사 속에서 이야기꾼들이 행동을 할 때, 자신이 가진 스탯과 이야기의 도움을 받을 수 있습니다. 임무의 성공 여부는 보통 스탯의 수치로 결정되지만, 이야기의 도움을 받을 수도 있고, 특정 이야기가 해당 상황을 [재현] 할 수 있다면, 자동으로 성공하거나 큰 도움을 받을수도 있습니다.

이야기꾼의 세계에서는 이야기별로 다른 판정 방법을 사용할 수는 있겠지만, 스탯을 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 스탯 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%[1] 등의 다른 주사위들이나 플레잉카드, 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.
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**: 통과합니다. 원하는 바를 이룰 수 있으나, 그 이상도 이하도 일어나지 않습니다.
- **2~3 크다**: 성공합니다. 추가적으로, 1회 도움을 받은 후 소멸되는 긍정적 임시 상태를 받습니다.

[1] d100으로도 알려져 있다.

- **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:

- 횟수가 제한된 상태의 경우, 횟수의 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 이야기꾼와 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

이따끔씩 여러 이야기가 한번에 적용되어야 할 때가 있을 수 있습니다. 예를 들어, 어떤 사건으로 인해 한 공포증의 트리거가 발동됨과 동시에 다른 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 동률이라면:
   - 전투 상황이 아닐때,
     - 서로 다른 두 이야기꾼의 이야기라면 주사위를 굴려 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.

서플리먼트의 행운과 불운 챕터의 이야기들과 같은 이야기로 구현할 수 있습니다.

판정의 예시[2]

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

[2]애스크를 통해 질문 주신 익명의 질문자분께 감사드립니다.

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.
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]
속성: [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 7

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.
가하는 피해가 2 이상일때에는 가하는 피해를 2 줄이고, 다음과 같은 일을 할 수 있습니다:

- 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 씬이 종료될 때 마다 회복됩니다. 하지만 개연성은 회복되지 않습니다. 다만, 체력 또는 정신력을 회복시키는 능력에 의해서는 각각 해당 수치가 최대치인 경우 개연성이 회복될 수 있습니다. 이 이외의 방법으로 개연성을 회복시킬 수 있는 방법은 서사에서 추방되었다가 다시 진입하여 개연성을 초기화하는 방법뿐입니다. 개연성이 0이 되면, 서사에서 추방됩니다. 자세한 내용은 이야기의 [침범] 판정을 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 8

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.

트라우마의 심각도

트라우마의 심각도는 그 효과에 따라 다음과 같이 결정하면 됩니다:

심각도	기준
[기피], [집착]	제약사항은 없으나 이야기꾼의 서사를 풍부하게 하기 위한 장치[1]
	비전투시의 행동 제약이며, 주의를 조금만 기울여도 발동되지 않을 수 있는 효과이거나, 발동되더라도 큰 제약이 되지 않는 효과
[공포], [중독]	비전투시의 행동 제약이며, 주의 여부에 상관없이 발동될 수 있는 효과이며, 발동되었을 때 이야기꾼의 사고나 행동을 뒤바꿀 수 있는 효과
	전투시의 행동 제약이며, 주의를 조금만 기울여도 발동되지 않을 수 있는 효과이거나, 발동되더라도 큰 제약이 되지 않는 효과
[광기]	비전투시의 행동 제약이며, 주의 여부에 상관없이 발동될 수 있는 효과이며, 발동되었을 때 이야기꾼 본인 뿐 아니라 주변인의 사고와 행동 등에도 영향을 끼치는 효과
	전투시의 행동 제약이며, 주의 여부에 상관없이 발동될 수 있는 효과이며, 발동되었을 때 이야기꾼의 사고나 행동을 뒤바꿀 수 있는 효과

두 가지 이상에 해당한다면 더 낮은 쪽의 심각도를 따릅니다. 가령, 전투, 비전투를 가리지 않고 주의를 기울인다면 발동되지 않을 수 있는 트라우마의 경우 [기피] 또는 [집착] 단계의 심화도를 가진 트라우마가 됩니다.

[1] 단, 이를 너무 남발할 경우 개연성이 과도하게 흘러넘칠 수 있으므로 한 이야기꾼당 한개 정도로 제한하는 것을 추천합니다.

Chapter 9

이야기의 [침범] 판정

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

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

서사를 오염시키는 행동인지를 판단하기 위하여, 시스템은 행동에 따라 [침범] 판정을 하도록 강요합니다. 서사의 [운명]이나 지식을 거스르는 행동, 부여받은 이야기의 역할에 맞지 않는 행동, 서사에 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, 서사에 따라 독립적인 실패의 대가가 따를 수 있습니다. 가령 이야기의 끝에 다다르고 있는 서사는 오염될 가능성이 적기에, 다음 이야기의 내용으로 페널티가 대체될 수 있습니다:

[시간의 끝]
속성: [시간]
이 서사는 이미 시간의 끝을 향해 달려가고 있기 때문에 서사의 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, 기술뿐 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.

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

- 개연성이 0이 된 이야기꾼이 서사에서 추방됩니다. 해당 씬은 그대로 진행됩니다.
- 앞으로 등장인물이 아닌 모든 이야기꾼은 모든 이야기를 사용하거다 도움을 받는데에 있어, 반드시 [침범] 판정을 해야 합니다.
- 해당 씬이 종료되면 자동으로 모든 이야기꾼이 서사에서 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, 서사를 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 서사로 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 서사에서 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 서사

한 서사의 세계 속에서 여러 서사가 진행된다면, 서사가 끝난 이후에, [침범] 판정의 난이도를 확인하여 다음 서사에는 해당 난이도에서 [침범] 판정의 난이도가 시작하게 할 수 있습니다.
서플리먼트의 [계속되는 서사]와 같은 이야기로 구현할 수 있습니다.

Chapter 10

이야기꾼의 성장과 죽음

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

죽음

이야기꾼의 개연성이 0이 되면 해당 서사에서 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.
- 서사의 역할으로 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

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

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

작은 성장과는 별개로, 서사에서 얻는 보상에 대한 가이드라인은 능력 가이드라인 챕터의 서사의 보상 부분을 참고하세요.

중간 성장

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

- 기본 최대 개연성 10을 얻습니다.
- 작은 성장을 합니다.[1]
- 작은 성장을 합니다.[1]

큰 성장

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

- 기본 최대 개연성 10을 얻습니다.[2]
- 이야기와 그에 대한 기술을 하나 얻습니다.
- 중간 성장을 합니다.[2]
- 작은 성장을 합니다.

[1] 오타 아닙니다. 작은 성장의 선택지 중 한 가지를 선택해서 적용시키는 것을 총 두번 할 수 있습니다.
[2] 즉, 기본 최대 개연성 20을 얻습니다.

Chapter 11

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 서사에 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 되지는 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. 단, 최대 줄 수 있는 총 피해량의 세 배보다 이 코스트가 적다면 최대로 줄 수 있는 총 피해량의 세 배의 코스트를 가집니다.
  - **본인 피해(Self-inflicted Damage)**: 본인에게 가하는 피해량 1이 증가할때마다 개연성 비용 2가 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.
- 사거리
  - 아래의 내용을 계산할 때, 구역의 배치를 한 변이 10m인 무한 격자형 구역으로 생각합니다.
  - **사거리(Ranged)**: 최대 사거리까지 떨어진 구역 수당 개연성 비용 1이 증가합니다. 5 이상으로 증가하지 않습니다.
  - **범위(Area of Effect)**: 범위에 포함되는 구역당 개연성 비용 2가 증가합니다. 단, 아군 피해(Friendly Fire) 혹은 적군 회복 등 의도치 않은 결과를 불러올 수 있는 능력은 이 효과를 받지 않습니다.
  - **회피 가능성(Dodgeability)**
    - **조준(Aim)**: 조준이 필요하다면 개연성 비용 4가 감소합니다.

        - **경감 가능(Reducable)**: 피해의 경감이 가능하다면 개연성 비용 2가 감소합니다.
        - **회피 가능(Dodgeable)**: 회피가 가능하다면 개연성 비용 4가 감소합니다.
        - **대상 지정(Targeted)/회피 불가(Undodgeable)**: 조준이 불필요하며 회피가 불가능하다면 개연성 비용 3이 증가합니다.
    - **거리에 따른 피해량 감소(Damage Falloff)**: 한 구역당 감소되는 피해량이 1 증가할때마다 개연성 비용 1이 감소합니다.
- 사용 빈도
    - **자원(Resource)**: 자원을 사용하는 경우 개연성 비용 3이 감소합니다. 추가로, 자원이 자동으로 충전되지 않는 등 자원을 찾기 어렵다면 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.
    - **연속 사용(Consecutive Usage)**: 한 턴에 여러 번 사용 가능하다면, 기본 1회에서 추가되는 횟수당 개연성 비용 2가 추가됩니다.
    - **중첩 사용과 다중 사용(Cumulative/Multiple Usage)**: 지속 효과형 능력에만 적용됩니다. 한 대상에게 중첩 사용이 가능하다면 개연성 비용 3이 추가됩니다. 여러 대상에게 동시에 다중 사용이 가능하다면 개연성 비용 3이 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.
    - **판정 재굴림(Reroll)**: 판정을 한 번 재굴림 할 수 있는 경우 개연성 비용 5가 추가됩니다. 이 중 높은 쪽을 따르는 경우 개연성 비용 3이 추가됩니다. 두 번 이상 재굴림을 할 수 있는 경우 개연성 비용은 무제한으로 누적되어 증가합니다.
- 트라우마
    - [기피], [집착]급 트라우마 효과당 개연성 비용 10이 감소합니다.
    - [공포], [중독]급 트라우마 효과당 개연성 비용 20이 감소합니다.
    - [광기]급 트라우마 효과당 개연성 비용 30이 감소합니다.

이런 능력의 효과를 결정할 때에, 최대 체력이나 최대 정신력 수치가 중요하게 작용할 것입니다. 기본적으로 양쪽 모두 10으로 시작하며, 최대 체력은 근력, 최대 정신력은 의지의 영향을 받습니다. 능력의 효과를 결정할 때, 평균적인 최대치를 10~20정도로 생각하시면 됩니다. 이 이상의 최대치를 가지고 있다면 탱커로 분류될 수 있을 것이고, 이 수치의 50% 이상의 피해를 한번에 줄 수 있다면 궁극기에 해당하는 효과로 분류될 수 있을 것입니다.

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 추가 비용은 10으로 계산하나, [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.

두 가지 선택지 중 반드시 한가지만을 적용시킬 수 있다.

제약(기피): 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[1], 총 피해량 3[2] 개연성 비용 +9
- 선택형 능력: 양쪽 모두 [활용형]으로 각각 개연성 비용 +10, 따라서 개연성 비용 +10
- 기피증: 개연성 비용 −10

따라서 개연성 비용은 27, 침범도는 3[3]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.

[1] 코스트 3턴*2+피해량 1*2=8
[2] 코스트 9
[3] 27/10을 올림한 값.

이야기의 기본 비용

이야기의 기본 개연성 비용은 10입니다. 하지만, 특정 이야기들은 다른 이야기들과 연계되는 능력이 주가 되거나, 다른 이야기를 보조하는 능력이기도 하고, 또는 다른 이야기가 있어야만 사용할 수 있는 능력이기도 합니다. 이런 조건들을 필요 조건이라고 합니다.
이런 필요 조건이 있는 이야기들의 경우에는 기본 개연성 비용이 10에서 5로 줄어듭니다. 더불어, 어떤 이야기가 있어야만 사용할 수 있는 이야기의 경우, 기본 개연성 비용이 0으로 줄어듭니다. 필요 조건이 존재하더라도 기본 비용은 이 조건이 어떤 이야기에 기반해야만 변화하며, 이야기에 기반한다고 해서 단순히 어떤 부분을 공유하거나 사용할 수 있는 연계가 있기 때문에 비용이 변하지는 않습니다.

가령, 마나를 사용하는 마법사 이야기꾼을 만들기 위해 [마나 친화력] 이라는 이야기로 마나를 사용할 수 있도록 했다고 가정하겠습니다. 이를 필요 조건으로 가지는, [마나 증폭기] 라는 이름의 마나의 회복을 보조하는 이야기, [화염구] 라는 마나를 사용하는 주문, 그리고 [마도사 자격증] 이라는 이야기꾼의 생애 이야기를 생각해보겠습니다.
[마나 증폭기] 의 기본 개연성 비용은 [마나 친화력] 과 연계되는 능력이 주가 되며 그를 보조하기 때문에, 5가 됩니다.
[화염구] 는 [마나 친화력] 없이는 사용할 수 없는 이야기이기 때문에, 기본 개연성 비용이 0이 됩니다.
하지만 [마도사 자격증] 이야기의 경우, 마나를 사용하거나 [마나 친화력] 을 보조하는 능력이 아니기 때문에 이 이야기에 대한 기본 개연성 비용은 10이 될 것입니다.

사용 후 버려지는 아이템

일정 횟수 또는 기간 사용 후 버려지거나 해당 서사에서 더 이상 사용할 수 없는 아이템의 경우라 할지라도, 개연성 비용은 동일하게 계산됩니다.
하지만, 이 아이템을 더 이상 사용할 수 없게 되는 경우에[4] 이야기꾼은 개연성의 부담을 경감받을 수 있습니다. 아이템이 모두 소모된 바로 다음 씬이 시작하기 전에, 해당 아이템의 개연성 코스트만큼의 최대 개연성과 개연성을 회복하지만, 해당 아이템의 스탯 증감을 포함한 모든 효과를 더 이상 사용할 수 없습니다.

[4] 이는 아이템을 빼앗기거나 잃어버린 경우를 포함합니다.

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.

서사의 보상

이야기꾼들이 서사를 헤쳐나가게 되면 등장인물이나 다른 깨달은 자, 또는 시스템에 의해 보상을 받을 수 있습니다. 이 보상은, 당연하게도, 이야기의 형태로 지급됩니다. 이 이야기들의 코스트는 기본적으로 0으로 취급됩니다. 보상으로 지급되는 이야기의 내용은 자유롭게 지급할 수 있지만, 많은 서사를 경험한 이야기꾼과 그렇지 못한 이야기꾼이 함께 존재하는 경우가 있을 수 있기 때문에 그 차이를 줄이기 위해 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:
  - 재사용 대기시간이 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 서사를 얻은 세계로 다시 들어가게 된다면 위 제약이 사라지거나 약화될 수 있다는 것을 기억하세요.

Chapter 12

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 만듦
인식	상황 변화에 따른 인지력
기민	특정 상황에 대한 신속한 반응
근력	순간적인 강력한 힘, 지속적인 근지구력
은신	상대가 자신을 인지하기 어렵게 만듦
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 이들이 가진 능력은 스탯 0으로 생각할 수 있습니다. 각 기준은 스탯에 따라 다를 것인데, 예를 들어 [제작:총기]의 경우 스탯 0인 이들은 시도조차 할 수 없을 것이지만, [지식:상식]의 경우 스탯 0인 이들은 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, 개연성 비용에 의한 제한을 받기 때문에 너무 많은 스탯을 올리기는 힘들다는 점을 기억하세요. 또한 등장인물의 경우, 아직 자신이 가진 이야기를 자각하지 못한 경우가 대부분이므로 이야기와 관계 없이 스탯을 설정받을 수 있다는 점 역시 기억해두세요.

Chapter 13

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 출신 서사가 아니라면 모든 언어를 이해할 수 있다.
[권능]	접근	[태초의 이야기]에서 접근 좌표를 아는 서사로 이동하거나, 어떤 서사에서든 [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	[침범] 판정을 실패하여 서사를 오염시키면, 서사에서 추방되고, 해당 서사에 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, 서사 속으로 들어갔을 때에 등장인물들과 이야기를 할 수 있도록 해주는 역할 역시 가지고 있습니다. 물론, 서사 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 서사로 들어갈 수 없습니다. 하지만 다른 이와의 계약을 통해 임시로 서사로의 접근 권한을 얻을 수는 있습니다. 예를 들어, 다음과 같은 이야기를 계약을 통해 얻었다면 서사 속으로 들어갈 수 있을 것입니다:

[잭 더 리퍼의 가호]

속성: [계약]

[접근]의 권능 없이도 서사 속으로 들어갈 수 있다. 단, 들어간 서사 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 서사 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 [거래]의 권능으로 획득함
전투에서 도주한다면 이 이야기를 잃는다.

이렇게 거래의 권능으로 획득한 이야기는 서사의 보상으로 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 서사의 오염을 막고 그들을 보호하기 위한 제약들입니다. 비밀의 제약을 통해 너무 많은 이들이 [깨달은 자]가 되지 않도록 하고, 참견의 제약을 통해 서사의 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	서사의 과거 흐름을 바탕으로 서사의 흐름을 계산한다.
[권능:시스템]	접근	서사에 접근하여 등장인물과 상호작용 할 수 있다.
[권능:시스템]	추출	깨달은 자들을 [태초의 이야기]로 추출할 수 있다.

시스템의 권능

계산의 권능은 시스템이 서사의 흐름을 계산할 수 있도록 하는 장치입니다. 이는 여러분이 시스템으로서 이야기꾼들을 이끌어나갈 때 여러분이 서사를 이끌어나갈 수 있게 하는 장치입니다.

접근의 권능은 시스템이 서사 속의 등장인물에게 서사 속의 존재로서 나타나 등장인물과 상호작용할 수 있도록 해줍니다. 이는 이야기꾼들이 서사를 진행하다 어떻게 할 지 몰라 서사의 흐름이 막힌 경우나 서사가 너무 쉽게 흘러가는 경우, 시스템이 dei ex machina[1]적으로 직접적인 도움이나 시련을 줄 수 있도록 하는 장치입니다. 물론 좋은 서사는 이런 접근이 거의 없이도 해결될 수 있어야 할 것입니다.

[1] deus/dea ex machina의 복수형.

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.

Chapter 14

직업군: 작가

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

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

다른 서사 속에서는 자신의 서사의 [가호]를 받을 수 있습니다. 다른 서사의 법칙을 자신의 서사의 법칙을 이용해서 조금 구부릴 수 있게 되는 것이죠. 물론 일시적이고 효과가 미미하긴 하지만, 작가들의 대부분은 서사를 이끌어나가는 뛰어난 이야기꾼의 기질을 가지고 있기 때문에, 이 미약한 구부림이 필요한 도움의 전부일 때가 많습니다.

이야기꾼의 세계에서 작가는 특별한 위치에 있습니다. 작가는 자신만의 서사를 가지고 있는 존재로, 굳이 소설을 쓰거나 하지 않았더라도 자신이 창작한 세계가 있다면 이에 해당합니다. 작가는 태초의 이야기에 들어왔을 때, 자신의 서사에 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. 서사의 미래를 계산하는 것 뿐 아니라 방향, 설정을 자신이 주무를 수 있게 되는거죠. 자신이 창조한 세계에 들어간 작가는 굳이 그 서사의 역할 이야기를 얻거나 할 필요도 없이 세계의 법칙이 허용하는 한 모든 것을 할 수 있습니다.

하지만, 작가가 서사를 오염시키거나 파괴시켰을 때에는 조금 상황이 달라집니다. 서사를 만든 이는 작가더라도 그를 받아들이는 독자가 반드시 존재합니다. 독자들로 대표될 수 있는 비자명한 이들은 서사 세계의 주민들입니다. 그 독자들이 보았을 때(즉, 개연성상) 이 작가가 추가/수정한 설정이 서사를 너무 크게 바꾸면 작가가 서사를 오염시킨 것으로 취급하고, 서사의 진행 등이 너무 크게 바뀔 수 있으면 서사가 손상/파괴된 것으로 취급합니다. 작가 본인에 의하여 오염되거나 손상/파괴된 서사는 작가의 권능을 거부합니다. 즉, 작가는 그 서사에 대한 통제 권한을 잃게 되는 것이죠.

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

Chapter 15

확장하기

이야기꾼의 세계는 룰적인 수정을 가하여 새로운 룰으로 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 신호님이 만드신 룰인 미션스쿨백합을 사용하도록 하겠습니다.

이야기꾼의 세계를 다른 규칙으로 확장하기

이야기꾼의 세계를 다른 규칙으로 확장하는 방법은 간단합니다: 이야기꾼들이 진입하는 서사에 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] [미션스쿨백합]

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], [고해성사]의 세 가지 행위 이야기를 사용할 수 있다.

[동성간 행위]

속성: [행위] [미션스쿨백합]

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.
죄책감이 10인 경우 해당 행위를 할 수 없다.

[기도]
속성: [행위] [미션스쿨백합]
필요 조건: *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] [미션스쿨백합]
필요 조건: *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 상태로서 만들었기 때문에 이를 판정 등에 활용하는 등의 행위가 가능해졌습니다. 물론 완벽하게 똑같은 규칙을 사용하지는 않았지만 이를 사용함으로서 기본 규칙으로 이야기꾼의 세계를 사용하면서 미션스쿨백합의 핵심 규칙을 함께 즐길 수 있을 것입니다.

다른 규칙을 이야기꾼의 세계로 확장하기

이야기꾼의 세계의 규칙을 이용해 다른 규칙을 확장할수도 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 고칠수도 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 16

에필로그

짧다면 짧고, 길다면 길었을 이곳 [태초의 이야기]와 서사들, 그리고 여러분 이야기꾼에 대한 설명이 끝났습니다.

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

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

도와주시겠습니까?

이야기꾼의 세계는 "Fast Startup, Small Hiccup"[1]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 서사를 진행하는 중 룰적인 문제가 발생하지 않도록, 발생하더라도 고치기 쉽도록 룰의 자유도를 높게 설정한 것과, 주사위로 인해 서사 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 서사 속으로 뛰어들 때입니다.

[1] 해석하자면, "세팅은 빠르게, 걸림돌은 작게"

Part II

이야기의 방랑자들
Wanderers of the Tales

Table of Contents

1 서문 47

2 이야기꾼 만들기 48

3 캐릭터 시트 50

4 이야기 속에서의 역할과 이야기 53

5 판정과 이야기 54

6 이야기꾼의 성장과 죽음 59

7 방랑하는 이야기꾼들 61

8 에필로그 63

Chapter 1

서문

이야기의 방랑자들은 RPG[1] 입니다. 여러명이 모여서 캐릭터를 만들고, 그들이 세계와 서로 상호작용을 하며 이야기를 만들어나가는 게임이죠. 이야기꾼의 세계에서는 다른 게임에서 GM[2]이라고 부르는 "이야기를 이끌어나가는 이"를 길잡이꾼[Guide]라고 부릅니다. 플레이어들이 조종하는 PC[3]라고 불리는 캐릭터들은 이야기꾼[Storytellers]이라고 부릅니다. 여러분은 길잡이꾼이 되어 서사의 틀을 잡고 이끌어 나가거나, 이야기꾼이 되어 그 서사 속에서 여러분의 캐릭터들이 행동하도록 할 것입니다.
이야기의 방랑자들은 이야기꾼의 세계에 기반하여, 보다 더 가볍게 즐길 수 있는 룰을 만드는 것을 목표로 합니다. 다음 이야기꾼의 세계 챕터들의 내용은 이야기의 방랑자와 많은 부분을 공유하므로, 이 챕터들을 먼저 읽으시는 것을 추천드립니다:

- 서사의 진행
- 권능과 제약
- 직업군: 작가

[1] Role Playing Game. TRPG/TTRPG(TableTop RPG), ORPG(Online RPG)로도 알려져 있다.
[2] Game Master. DM(Dungeon Master)이라고도 부른다.
[3] Player Character

Chapter 2

이야기꾼 만들기

이야기꾼의 권능과 제약

이야기꾼들은 다음 권능과 제약을 가지게 됩니다[1].

구분	이야기	서술
권능	소통	자신의 출신 서사가 아니라면 모든 언어를 이해할 수 있다.
권능	접근	[태초의 이야기]에서 접근 좌표를 아는 서사로 이동하거나, 어떤 서사에서든 [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	[침범] 판정을 실패하여 서사를 오염시키면, 서사에서 추방되고, 해당 서사에 대한 권능 [접근]을 빼앗긴다.

이야기꾼의 권능과 제약

이야기꾼의 이야기와 개연성

이야기꾼의 이야기는 이야기꾼이 살아온 생애, 경험한 모든 경험, 알고 있는 지식 등을 정의해주는 내용들입니다. 이야기꾼들은 최대 개연성 15를 가지고 시작하며, 다음으로 최대 개연성을 소모하여 이야기를 얻을 수 있습니다:

1. 새로운 이야기를 얻는다.
    - 새로운 이야기를 얻습니다. 이야기는 보통 짧은 구절으로 표현합니다.
    - 이야기를 얻는 데에는 항상 최대 개연성 1을 소모합니다.
2. 가진 이야기에 [서술]을 추가한다.
    - 그 이야기로 할 수 있는 일을 한 문장정도로 간단하게 서술하고, 이를 [긍정적] [중립적] [부정적]으로 분류합니다.
        - [긍정적] 서술은 이야기꾼에게 많은 경우에 도움이 되는 효과를 가져다주는 서술입니다. 이 서술을 얻는 데에는 최대 개연성 1을 소모합니다.

[1] 이야기꾼의 세계에서의 것과 동일합니다.

- [부정적] 서술은 이야기꾼에게 많은 경우에 해가 되는 효과를 가져다주는 서술입니다. 이 서술을 얻으면, 최대 개연성 1을 얻습니다[2].
- [중립적] 서술은 [긍정적]이면서 [부정적]인 서술, 또는 [긍정적]이지도 [부정적]이지도 않은 서술을 의미합니다. 이 서술을 얻는 데에는 최대 개연성을 소모하거나 얻지 않습니다.

이렇게 얻은 이야기와 서술으로 변한 최대 개연성만큼의 개연성을 가지고 서사에 들어가게 됩니다.
이야기와 그 서술들은 항상 해당하는 이야기꾼에게는 사실입니다. 예를 들어, 다음과 같은 이야기를 생각해보겠습니다:

[엄청난 독서광]
긍정적: 수많은 책을 읽어오며, 읽는 속도가 빠르다.
중립적: 머릿속에 들어 있는 지식을 말하고 싶어 입이 근질거린다.
부정적: 책만 읽어오며 운동신경이 떨어졌다.

[엄청난 독서광]에서, 긍정적 서술은 자료가 주어져 있다면, 그를 분석하는 데에 걸리는 시간을 줄일 수 있는 도움이 되는 서술입니다. 중립적 서술은 아는 것이 많은 반면, 이를 말하고 싶어하는 잘난체하는 면을 보여주죠. 부정적 서술은 지식에 치중한 나머지 신체적인 면을 단련하지 못했음을 드러냅니다. 이처럼 서로 다른 서술은 한 이야기의 다른 면들을 보여줄 수 있습니다.

이야기꾼 시트와 예시 이야기꾼은 캐릭터 시트 챕터에서 확인하실 수 있습니다.

등장인물과 이야기꾼

서사를 만들어나가기 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 최대 개연성 수치를 사용하는 것을 추천드립니다. 예를 들어 스토리의 최종 흑막 등 특수한 경우에는 최대 개연성 수치를 15가 아닌 20~30 정도로 하여 만들 수 있을 것입니다.

[2] 이야기꾼의 세계에서, 트라우마가 이에 해당합니다.

Chapter 3

캐릭터 시트

아래는 빈 이야기꾼 시트와 예시 시트들입니다. 제공된 이야기꾼들은 룰 제작자 None의 자캐들으로, 이야기꾼의 세계의 캐릭터 시트 챕터에서 사용한 이야기꾼들과 동일합니다. 이 이야기꾼 시트와 예시 이야기꾼은 이 구글 시트에서도 확인하실 수 있습니다.

기본 시트

이름		종족		개연성	현재	최대	총

이야기	종류	서술

임시 상태

부상	심각도

카토(Kato)

이름	Kato	종족	은여우 수인	개연성	현재	최대	총
					7	7	15

이야기	종류	서술
심리학자	긍정적	다른 사람의 심정을 잘 헤아릴 수 있다.
공포의 조각가	긍정적	다른 사람의 공포를 쉽게 파악한다.
어둠의 조각가	긍정적	어둠 속에서 형체를 튀어나오게 할 수 있다.
연기처럼 사라지다	긍정적	어둠 속으로 녹아들 수 있다.

임시 상태

부상	심각도

네모(Nemo)

이름	Nemo	종족	사막여우 수인	개연성	현재	최대	총
					9	9	15

이야기	종류	서술
순수한 어린아이	긍정적	선천적인 귀여움
	부정적	때리는거 싫어요...
시간의 지배자	긍정적	모든 시간의 정보를 열람할 수 있다.
공간의 지배자	긍정적	인지 가능한 장소로의 순간이동을 할 수 있다.
	긍정적	공간을 휘어 공격을 회피한다.

임시 상태

부상	심각도

퓨어(Pure)

이름	Pure	종족	붉은여우 구미호	개연성	현재	최대	총
					9	9	15

이야기	종류	서술
평화를 사랑하는 구미호	부정	폭력 결사반대
전생	중립	생명의 신의 사제
수인 차별의 산증인	부정	누군가가 차별받는 것을 보고도 참고만 있을 수는 없다.
구미호 구슬	긍정	구미호의 넘치는 생명 에너지로 타인을 치유한다.
	긍정	구미호 구슬으로 먼 거리에서도 기를 흡수한다.
헌신적인 치유사	중립	다친 이를 치료하기 위해서라면.
수면총		

임시 상태

부상	심각도

Chapter 4

이야기 속에서의 역할과 이야기

서사 속에 들어간 이야기꾼들은 서사 속의 역할에 맞추어 추가적인 이야기를 받을 수 있습니다. 이 새로운 역할은 기본적으로 최대 개연성에 영향을 끼치지 않고, 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 이야기에에 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]

긍정적: 어떤 상황에서도 이성을 잃지 않는다.

부정적: 생명체에게 피해를 입힐 수 없다.

역할이 이야기를 부여하는 것 외에도, 서사 속에 들어가면 그 서사에 맞는 이야기들이 강제로 적용될 수 있습니다. 예를 들어 불안정한 공간 속에서 일어나는 서사의 경우, 다음 이야기를 얻게 될 수 있습니다:

[비정형의 공간]

부정적: 균형을 잡기 힘들다.

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

Chapter 5

판정과 이야기

이야기의 방랑자들에서는 기본적으로 주사위, 카드 등을 사용하지 않고 판정합니다. 모든 판정은 판정자와 방해자간의 대결으로 구성됩니다. 판정자는 행동에 대한 판정을 하는 이를, 방해자는 그 행동에 대한 대응을 하는 이를 의미합니다. 판정자와 방해자는 전투의 상황에서는 각각 공격자와 방어자가, 이야기꾼이 행하는 일반적인 판정의 경우에는 각각 이야기꾼과 길잡이꾼이 판정자와 방해자의 역할을 맡게 됩니다.

판정자와 방해자가 정해지면, 두 명은 동시에 1~10 중 한 숫자를 말합니다. 이는 두 명이 동시에 원하는 숫자의 손가락을 피는 등으로 행할 수 있고, 원한다면 d10이나 플레잉 카드 등을 사용하여 동시에 공개하는 것으로 할 수도 있습니다. 두 수를 합친 값이 10 이하라면 해당 숫자가 판정 결과값이 됩니다. 두 수를 합친 값이 11 이상이라면, 두 수에서 10을 뺀 값이 판정 결과값이 됩니다. 따라서, 판정치는 항상 1~10 중 한 숫자가 됩니다.

보정치는 판정 결과값에 추가되는 값입니다. 이야기, 보다 정확하게는 이야기의 서술의 도움은 이 때에 받을수 있습니다[1]. 해당 상황을 도와주는 서술 하나당 +1, 방해하는 서술 하나당 −1을 받습니다. 이 보정치에서 한 이야기는 한 개의 서술만으로만 도움을 줄 수 있지만, 한 이야기로부터 방해받을 수 있는 횟수는 제한되지 않습니다. 이 서술의 도움이나 방해는 거리나 상황이 허용한다면, 다른 이야기꾼으로부터 받을 수도 있습니다.

서술의 도움뿐 아니라, 판정의 결과 합이 11 이상인 경우에는 추가 보정치가 주어집니다. 판정자가 방해자보다 작은 수를 제시했을 경우 판정에 +1을, 방해자가 판정자보다 작은 수를 제시했을 경우 판정에 −1을 가합니다. 같은 수를 제시했을 경우에 이 보정치는 주어지지 않습니다.

판정치에 이런 모든 보정치를 더한 것이 최종 결과치가 되어, 이 수치를 이용해 판정을 진행하게 됩니다.

[1] 이야기의 제목 역시 하나의 서술로 취급할 수 있습니다.

판정치와 목표치

판정치의 최대치인 “10”은 해당 서사의 평균적인 등장인물이 낼 수 있는 극단적인 최대 위력을 의미합니다. 10 이상의 결과치는 매우 운이 좋거나 어떤 도움이 없다면 나올 수 없는 결과치입니다. 일반적인 경우, 7 이상의 결과치가 나오기도 힘들 것입니다. 아래는 목표치에 대한 간략한 설명입니다:

판정치	난이도
0 이하	아무 힘도 들이지 않고 할 수 있습니다.
1 ~2	조금만 집중해도 할 수 있습니다.
3 ~4	큰 힘을 들이지 않고도 가능합니다.
5 ~6	힘은 들지만, 할 수는 있습니다.
7 ~8	엄청난 힘이 듭니다.
9 ~10	죽을힘을 다해야 가능합니다.
10 이상	일반적으로 불가능합니다.

목표치에 따른 행위의 난이도

임시 상태

임시 상태는 서사를 진행하는 중에 받을 수 있는 서술입니다.
임시 상태는 판정에서 크게 성공했을때나, 후술할 대결을 하면서 얻을 수 있습니다. 서술과 같은 방법으로 사용할 수 있으며, 판정에 보정치로 +1 또는 −1을 부여할 수 있지만, 빠르게는 한번 사용한 후, 아무리 늦어도 해당 씬이 종료될 때 사라집니다.

(선택 규칙) “0”의 판정

판정을 1~10으로 하는 대신, 0~10 또는 0~9로, 0을 포함시키는 방법을 생각해볼 수 있습니다.
0을 냈다고 하더라도, 판정값의 결정은 동일하게 진행됩니다. 즉, 0을 낸 이는 해당 판정에 유의미한 기여를 할 수 없습니다. 하지만, 0을 낸 이는 판정이 종료된 이후, 판정자에게 해당 판정 중 일어난 일에 연관있는 유의미한 상태를 부여할 수 있습니다. 판정자가 냈다면 긍정적으로 사용할 수 있는 상태를, 방해자가 냈다면 부정적으로 사용할 수 있는 상태를 부여할 수 있습니다.
예외적으로, 판정자와 방해자가 둘 다 모두 0을 냈다면, 양쪽이 서로 부여하는 상태는 상쇄되어 사라집니다. 하지만, 판정자는 해당 판정의 판정치를 10으로 취급합니다. 방해자가 완전히 등을 돌린 틈을 타 자신의 목적을 완수하는 것이죠.
“0”을 판정치로 내면, 상대의 수치에 완전히 판정을 의존하게 됩니다. 하지만 이를 허용하게 되면 메타적인 측면에서는 심리전에 흥미로운 추가 규칙을 부여하고, 전략적인 포기 이후 판정에 사용할 수 있는 유의미한 상태를 받게 된다는 전략적인 면이 추가됩니다.

(선택 규칙) 추가 보정치

한 이야기나 한 서술이 보정치를 +1까지만 가할 수 있다는 규칙을 무시할 수 있습니다. 특히, 크게 도움을 줄 수 있는 서술은 보정치를 그 이상으로 받거나, 보정치 대신 임시 상태를 받는 식으로 처리할 수 있습니다. 이 규칙은 이야기꾼의 세계의 재현과 유사한 규칙으로, 그 부분을 참고하시면 좋을 것 같습니다.

부상

부상은 서사를 진행하는 중, 특히 전투를 하는 중에 받을 수 있는 서술입니다.
부상은 심각도에 따라 작은 부상, 중간 부상, 큰 부상으로 구분됩니다. 이를 받으면 해당 심각도에 따라 개연성을 소진하게 됩니다. 아래 표를 참고하세요:

부상의 종류	개연성 소진량	회복 시기
작은 부상	1	씬이 끝나면 회복됩니다.
중간 부상	2	씬이 끝나면 작은 부상으로 경감되며, 서사에서 나오면 회복됩니다.
큰 부상	3	씬이 끝나면 중간 부상으로 경감되며, 서사에서 나오면 반드시 부정적 서술로서 해당 부상을 받아야 합니다.

부상

개연성이 0이 되면 서사 속에서 죽음을 맞게 되고, 이야기꾼은 서사에서 추방되게 됩니다.
부상은 부정적인 서술과 같이 방해자가 역이용할 수 있으며, 이런 경우 판정에 −1을 받습니다.

대결

대결은 두 캐릭터 이상 사이에 발생한 갈등 상황을 의미합니다. 이는 전투를 포함합니다. 대결을 할 때의 순서는 판정 없이 해당 상황을 빠르게 타개할 수 있는 데에 도움이 되는 서술의 수로 결정합니다. 이 때에 한하여 한 이야기당 한 개의 서술만을 사용할 수 있다는 제한이 없습니다.
대결을 할 때에 다른 인물과의 판정을 할 때에는, 공격과 방어에 대한 판정을 두 번 하는 대신, 한 번의 판정으로 피해량과 결과 등을 계산합니다. 공격을 하는 이가 판정자, 수비를 하는 이가 방해자가 되어 판정을 진행한 후, 해당 수치에서 5를 뺀 수치에 따라 대결의 결과가 정해집니다[2].
대결의 결과 나온 수치가 0 미만, 즉 판정값이 4 이하라면, 방해자는 성공적으로 판정자의 행동을 방해한 것으로 취급합니다. 공격을 당한 경우 성공적으로 회피한 것입니다. 숫자가 작을수록 더 성공적으로 방해하거나 회피한 것으로, 절대값을 취한 값의 반에 해당하는 수치만큼 다음 판정에 추가 보정치를 받습니다. 예를 들어 결과가 −3이라면, 소숫점 아래를 버린 +1의 보정치를 다음 판정에 받습니다. 이 보정치는 턴이 다시 돌아오기 전까지 쌓은 보정치 중 가장 높은 보정치 하나만 적용됩니다.
대결의 결과 나온 수치가 0 초과, 즉 판정값이 6 이상이라면, 판정자가 방해에도 불과하고 성공적으로 행동을 이행한 것입니다. 숫자가 클수록 더 성공적으로 수행한 것으로, 해당 값을 사용하여 다음 행동 중 전부 또는 일부를 선택할 수 있습니다. 단, 중복 선택은 불가능합니다:

[2] 대결의 목표치는 항상 5로 설정되어 있다고 생각해도 됩니다.

사용할 판정치의 값	할 수 있는 일
1	본인에게 해당 행동과 관련된 상태를 부여합니다.
1	대상에게 해당 행동과 관련된 상태를 부여합니다.
1	본인에게서 해당 행동과 관련된 상태를 제거합니다.
1	대상에게서 해당 행동과 관련된 상태를 제거합니다.
2	대상에게 작은 부상을 입힙니다.
4	대상에게 중간 부상을 입힙니다.
6	대상에게 큰 부상을 입힙니다.

대결시 판정값에 따라 할 수 있는 일

대결의 결과 나온 수치가 0, 즉 판정값이 5라면, 판정자에게는 아래 중 하나를 선택합니다:

1. 대결의 결과가 나온 값을 1으로 취급하여 판정에 성공하는 대신, 상대 역시 위의 표에서 1에 해당하는 만큼의 효과를 적용시킬 수 있습니다.
2. 또는, 판정에 실패한 것으로 취급합니다.

부상의 회복

부상의 자연 회복이 아닌, 이야기꾼의 능력이나 치료 등으로 부상을 회복할 때 역시 판정을 하게 됩니다. 회복시키는 것을 시도하는 이야기꾼이 판정자, 길잡이꾼이 방해자가 되어 대결을 합니다. 해당 결과에 따라, 다음과 같이 부상을 회복할 수 있습니다:

사용할 판정치의 값	할 수 있는 일
1	대상에게서 해당 치료와 관련된 상태를 제거합니다.
2	대상에게서 작은 부상을 치료하여 제거합니다.
4	대상에게서 중간 부상을 치료하여 제거합니다.
6	대상에게서 큰 부상을 치료하여 제거합니다.

치료시 판정값에 따라 할 수 있는 일

음수가 나오게 되면, 치료 방법에 따라 상태 또는 부상이 심화되게 할 수도 있습니다.

판정의 예시

이야기꾼 A가 장애물을 뛰어넘는 상황을 생각해봅시다. 이 경우 A가 판정자, 길잡이꾼(B)이 방해자가 됩니다.
A가 7, B가 2를 제시했다면 판정값은 9가 됩니다.
A가 9, B가 2를 제시했다면 판정값은 1이 되며, 여기에 방해자가 더 작은 수를 제시했기 때문에 −1의 보정치가 추가됩니다.
A가 9, B가 10을 제시했다면 판정값은 9가 되며, 여기에 판정자가 더 작은 수를 제시했기 때문에 +1의 보정치가 추가됩니다.
A가 8, B가 8을 제시했다면 판정값은 6이 되며, 두 수가 같으므로 추가 보정치는 없습니다.
A가 다음 이야기를 가지고 있다고 가정해보겠습니다:

[단거리 달리기 선수]
긍정적: 짧은 시간동안 빠른 속도로 이동할 수 있다.

[단거리 달리기 선수]의 서술으로 도움닫기를 한다면 +1 보정치를 받을 수 있을 것입니다. 만약 A가 "발목을 삐끗함"과 같은 부상을 가지고 있다면, −1 보정치가 가해질 것이고요.
다른 이야기꾼 C가 다음과 같은 이야기를 가지고 있다고 생각해봅시다:

[음악의 마술사]
긍정적: [가속의 음악]을 통해 자신과 주위 이야기꾼의 속도를 빠르게 할 수 있다.
부정적: [진정의 음악]을 통해 자신과 주위 이야기꾼의 속도를 느리게 할 수 있다.

[음악의 마술사]의 [가속의 음악]에 대한 서술을 사용한다면 B는 해당 판정에 +1 보정치를 가할 수 있을 것입니다. 만약 반대로, B가 [진정의 음악]에 대한 서술을 사용한다면 B는 해당 판정에 −1 보정치를 가할 수 있습니다.

Chapter 6

이야기꾼의 성장과 죽음

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

죽음

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

- 죽은 원인 또는 상황에 대한 이야기 또는 서술을 얻습니다. 또는, 받은 부상 중 가장 큰 부상이나 가장 잦게 받은 부상에 대한 것이어도 괜찮습니다.
- 서사의 역할으로 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. 길잡이꾼의 허가 하에 최대 개연성을 소모하고 방금 있었던 전투나 변화에 어울리는 이야기나 서술 하나를 얻거나, 이미 존재하는 이야기나 서술 하나를 바꿀 수 있습니다. 미미한 성장으로 서술을 변화시키거나, 이야기를 잃을 수는 없습니다.

작은 성장

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

- 최대 개연성을 소모하고, 이야기를 하나 얻습니다.
- 최대 개연성을 소모하고, 이미 있는 이야기에 서술을 추가합니다.
- 서술 하나를 다른 서술로 바꾸거나, 이야기 하나를 다른 이야기로 바꿉니다.

중간 성장

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

- 최대 개연성 2를 얻습니다.
- 작은 성장을 합니다.[1]
- 작은 성장을 합니다.[1]

큰 성장

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

- 최대 개연성 2를 얻습니다.[2]
- 중간 성장을 합니다.[2]
- 작은 성장을 합니다.

서사의 보상

이야기꾼들은 서사 속에서 보상으로 이야기를 받을 수 있습니다. 단, 이 보상으로 인해서도 최대 개연성은 변화합니다. 따라서, 보상 이야기는 중립적인 서술 또는 개연성에 크게 변화를 가하지 않는 이야기로 하는 것으로 추천드립니다. 또는, 서술 없이 제목만 있는 이야기를 주되, 부정적 서술으로서 해당 이야기를 잃을 수 있는 조건을 넣는 것 역시 가능합니다. 예를 들어, 다음과 같은 이야기를 들 수 있습니다:

[죽음을 불사한 용맹]
부정적: 전투에서 도주한다면 이 이야기를 완전히 잃습니다.

이 경우 부정적인 서술이 존재하여 총 비용은 0이 되지만, 전투에서 도주하는 경우가 아니라면 해당 부정적인 서술을 활용할 수 없기 때문에 사실상 [죽음을 불사한 용맹]이라는 이름의 서술만을 가진 이야기가 되는 것입니다.

[1] 오타 아닙니다. 작은 성장의 선택지 중 한 가지를 선택해서 적용시키는 것을 총 두번 할 수 있습니다.
[2] 즉, 기본 최대 개연성 4를 얻습니다.

Chapter 7

방랑하는 이야기꾼들

이 챕터에서는 이야기의 방랑자들을 단순화하는 방법과 더불어, 이야기꾼의 세계와 이야기의 방랑자들간 이야기를 바꾸는 방법을 간략하게 설명합니다. 이야기꾼의 세계의 확장하기 챕터와 함께 사용하면, 다른 룰으로, 또는 다른 룰을 방랑하는 이야기꾼들을 이용하여 확장하는데에 큰 무리는 없을것입니다.

이야기꾼의 세계에서 이야기의 방랑자들으로

이야기꾼의 세계에서 이야기의 방랑자들으로 이야기를 바꾸는 방법은 단순합니다. 이야기의 능력에서 모든 수치를 제거하고, 단순화하여 각각을 서술로 바꾸어 긍정적/부정적/중립적으로 분류하는 것입니다. 물론 개연성에 따라 조금 변화를 가해야 할 수도 있겠지만요. 시나리오의 경우 특히, 시나리오집에 수록된 시나리오처럼 이야기의 효과가 정확하게 지정되어 있다면 바꾸는 것이 크게 어렵지는 않을 것입니다.

이야기의 방랑자들에서 이야기꾼의 세계로

이야기의 방랑자들에서 이야기꾼의 세계로 변환하는 것은 단순할수도, 복잡할수도 있습니다. 가장 단순한 방법은, 각 서술을 하나의 능력으로서 취급하는 것입니다. 이렇게 서술한 것을 굳이 수치화 하지 않은 상태에서 일반적인 능력으로서 사용하는 것도 가능하지만, 보다 더 구체적으로 서술들에 어울리는 수치를 부여하여 보다 더 구체화된 능력을 구현할 수도 있을 것입니다.

활보하는 이야기꾼들

이야기의 방랑자들은 이미 꽤나 단순한 형태의 규칙입니다. 하지만 확실한 이야기꾼의 테마를 잡고 있는 상태에서, 개연성 수치만을 기억하면서 플레이할 수 있도록 더욱 단순화 시킬 수도 있습니다.
이렇게 하기 위해서는, 최초에 가지고 시작하는 개연성이 15가 아닌 30이 됩니다. 이 상태에서 서사를 진행해 나갑니다. 이야기나 서술의 도움을 얻을 때에는, “이야기꾼의 어떤 면이 이 장면에서 도움이 될 것이다”하는 것을 길잡이꾼에게 전달합니다. 길잡이꾼은 이를 듣고, 타당하다고 생각한다면 개연성의 소모 없이 도움을 받을 수 있습니다. 단, 애매하다고 생각한다면 개연성을 잃고 도움을 얻을 수 있다는 선택지를 제시합니다. 이 선택지를 받아들이는지 여부는 이야기꾼에게 달려 있습니다.
이야기꾼은 임시 상태를 얻을 수 없고, 부상을 입을 때 부상 서술을 얻지 않고 직접 개연성을 잃습니다.

이렇게 함으로서 이야기꾼의 테마와 개연성 수치만을 알고 있는 상태에서도 이야기의 방랑자들의 플레이가 가능하게 만들 수 있습니다.

Chapter 8

에필로그

이야기의 방랑자들은 이야기꾼의 세계와 비교했을 때, 보다 단순화된 룰입니다. 특히 스탯의 경우 완전히 없앴고, 시트가 꽤 간소화되었죠. 또한, 주사위가 제거되고 그 랜덤성을 이야기꾼과 길잡이꾼의 심리전으로 대체하였습니다. 방랑하는 이야기꾼들 챕터의 활보하는 이야기꾼 단순화 규칙을 사용한다면, 걸어다니면서도 할 수 있을 정도로 간단한 룰이기도 합니다. 물론 엄청나게 단순화된 룰이기 때문에 지겨워지기도 쉬울 수 있으나, [방랑하는 이야기꾼들]으로 시작한 이야기꾼을 [이야기꾼의 세계]로 데려가는 것 역시 꽤 흥미로울 것이라 생각됩니다.
다시 한번, 룰 읽느라 수고하셨습니다. 여러분에게 이야기의 가호가 있기를 바라겠습니다.

Part III

서플리먼트: 예시 이야기들

Table of Contents

1 도입 68

2 세계관 69

2.1 행운과 불운 69
2.2 시스템의 도움 70
2.3 이야기의 의지 71
2.4 개연성 판정과 추방 72
2.5 현실에의 간섭 73
2.6 관계 74
2.7 이야기의 방랑자들 75

3 종족 76

3.1 인간(Human) 76
3.2 엘프(Elf) 77
3.2.1 숲 엘프(Forest Elf) 77
3.2.2 도시 엘프(Urban Elf) 78
3.3 드워프(Dwarf) 79
3.3.1 서리 드워프(Frost Dwarf) 79
3.4 오우거(Ogre) 80
3.5 오크(Orc) 80
3.6 노움(Gnomes) 81
3.7 구미호(Nine-tailed Fox) 82
3.8 웨어울프(Werewolf) 83
3.9 뱀파이어(Vampire) 85
3.10 귀신(Ghosts) 86
3.11 좀비(Zombie) 88
3.12 스켈레톤(Skeleton) 89
3.13 로봇(Robot) 90

3.14 골렘(Golem) 92
3.15 델타 드래곤(Delta Dragon) 93
3.16 형태 없는 자(Formless Spawn) 94

4 직업/클래스 **96**
4.1 전사(Fighter) 96
4.2 마법사(Wizard) 97
4.3 광전사(Barbarian) 97
4.4 성기사(Paladin) 99
4.5 도적(Rogue) 100
4.5.1 음유시인 101
4.6 사제(Cleric) 102
4.6.1 선한 성향의 초월자의 사제 102
4.6.2 악한 성향의 초월자의 사제 103
4.7 시간 방랑자 104
4.8 도박사(Gambler) 105
4.9 리치(Lich) 108
4.10 저승사자(Reaper) 109

5 소환수 **110**
5.1 드루이드(Druid) 110
5.2 사냥꾼(Hunter) 112
5.3 해적 선장 114
5.4 네크로맨서(Necromancer) 116
5.5 꿈꾸는 자(The Dreamer) 117

6 상태 **122**
6.1 물리적 상태 122
6.2 정신적 상태 123
6.3 현대인의 만성질환 123

7 마법 **124**
7.1 마나 125
7.2 집중 125
7.3 기 125

8 아이템 **126**

8.1 1회용 아이템 126

8.1.1 스탯 변화 126

8.1.2 공격용 126

8.1.3 회복용 127

8.1.4 기타 127

9 다른 이야기들 **128**

Chapter 1

도입

이 파트에서는 이야기꾼 여러분과 시스템 여러분이 이야기를 진행하는 데에 도움을 주고자 여러 상황에서 사용할 수 있는 예시 이야기를 제시하고 새로운 이야기를 만드는 데에 도움을 주는 것을 목표로 합니다. 이 파트의 이야기들은 모두 이야기꾼의 세계를 기준으로 작성되어 있으며, 적용이 가능하다면 이야기들의 개연성 코스트를 제시합니다. 이 개연성 코스트는 획득을 위한 기본 개연성 코스트가 적용되어 있는 수치임을 감안해 주세요.
중요한 점은, 이 파트에 있는 이야기는 어디까지나 예시일 뿐이라는 것을 명심하세요.
이 파트의 이야기들을 만들며 여러 분들께 도움을 받았습니다. 그 목록과 도움을 받은 내용입니다:

- 소낙님(@knock_tr): 이야기 대분류 중 몇 가지 제안 및 이야기 효과 및 내용 관련 피드백 및 개연성 코스트 점검
  소낙님은 현대인의 만성질환에 관련된 이야기를 위주로 작업하셨습니다. 만들어주신 이야기들의 속성 항목 마지막(또는 WoT의 경우 이야기의 첫번째 항목)에 ? 표기를 해두었습니다.
- 철화구야선생님(@Celesteela_S): 이야기 내용, 효과 및 개연성 코스트 점검
  철화구야선생님은 클래식 종족과 클래스를 위주로 작업하셨습니다. 만들어주신 이야기들의 속성 항목 마지막에 ⓣ 표기를 해두었습니다.
- 대두님(@_DAEDU_): 이야기 내용, 효과 및 개연성 코스트 점검
  대두님이 만들어주신 이야기들의 속성 항목 마지막에 Ⓓ 표기를 해두었습니다.
- FD(퍼디)님(@firstdelusion46): 마법학교 세계관 룰 제작에 이야기꾼의 세계를 사용하는 것을 제안해주셨습니다.
  마법학교 세계관에 대해 생각하며 나온 이야기들의 속성 항목의 마지막에 ☆ 표기를 해두었습니다.

Chapter 2

세계관

2.1 행운과 불운

여기에서는 앞의 룰에서 언급한 선택 규칙인 행운의 힘과 불운의 힘을 이야기의 형태로 구현해 두었습니다.

[행운의 힘]

속성: [도움: 행운]

모든 판정을 함에 있어, [행운의 힘]을 빌리기로 선택할 수 있다. 이 힘을 빌리기로 선택한 경우, 판정치에 4df를 굴려 합한 값이 최종 판정치가 된다.

[랜덤의 신]

속성: [중립: 행운]

모든 판정을 함에 있어, [행운의 힘]을 반드시 빌려야 한다.

[랜덤의 신의 가호]

속성: [중립: 행운]

[행운의 힘]을 빌렸다면, 판정치에 상관없이 4df의 값이 ++++이라면 대성공, ----이라면 대실패로 판정한다.

[불운의 힘]

속성: [방해: 행운]

이야기의 "재현"이 일어날 때, 4df를 굴려 ----이라면 재현이 실패하여, 일반적인 이야기의 도움으로 취급한다. 이 이외의 경우에는 재현이 정상적으로 수행된다.

2.2 시스템의 도움

[튜토리얼]

속성: [도움: 시스템]

서사 속에서 만나는 중요해보이는 인물, 사물, 상황들을 묘사하는 이야기를 알 수 있다. 이런 이야기들을 직접 조사하여 해당 이야기에 가려서 숨겨져있던 사실을 밝혀내고, 상황을 진행시킬 수 있다. 이런 조사를 하기 위해서는 상황에 맞는 어떠한 방법을 사용해도 무방하다. 이 세계의 서사를 풀어나가기 위해서는, 이 이야기들만을 조사해도 충분하다.

[와일드카드]

속성: [도움: 시스템]

각 이야기꾼이 서사 속으로 들어갈 때, 상태 [와일드카드: 2]를 부여한다.

이야기꾼(들)이 본인의 이야기로 인해 역경에 처했을 때 한 개의 [와일드카드]를 얻을 수 있다. 예를 들어, 다음과 같은 경우가 있을 수 있다:

- 트라우마의 트리거가 발동된 경우.
- 이야기꾼이 자신의 이야기에 따른 자발적인 행동(특히 트라우마 등)으로 인해 이야기 속에서의 문제 또는 갈등이 심화될 경우.
- 시스템이 이야기꾼의 이야기 중 하나를 이용하여 이야기꾼에게 역경을 제시하는 경우.

트라우마로 인한 와일드카드 획득은 한 씬에 한 이야기당 한 개만을 얻을 수 있다.

[와일드카드] 1개를 소모하여 다음과 같이 사용할 수 있다:

- 개연성을 3 회복한다.
- 스탯을 사용한 판정에 +2를 부여한다.
- [침범] 판정에 +1을 부여한다.
- 시스템이 이야기꾼의 이야기 중 하나를 이용하여 이야기꾼에게 역경을 제시할 때, 이를 거부할 수 있다.
- [행운의 힘]이 적용된 판정에서 주사위의 재굴림이 가능하다.

판정당 사용할 수 있는 와일드카드의 수의 제한은 없다.

[와일드카드]는 [태초의 이야기]로 돌아가면 초기화되나, 한 서사 속에 지속적으로 있을 때의 최대 소지 개수에는 제한이 없다.

[개연 희생]

속성: [개연성]

이야기의 의지에 반하는 행동을 할 수 있다. 단, 이를 행할 시 개연성이 일정량 감해진다. 이 양은 시스템이 정하며, 얼마나 감해지는지 들은 이후 행동을 취소할 수 있다.

[기회 공격]

속성: [빈틈]

같은 구역 안에 있는 다른 이가 이동하거나 큰 동작을 취할때 등 방심한 경우에, 그를 막거나 피해를 주기 위해 짧은 행동을 취할 수 있다. 이는 인식 또는 기민 대항으로 일단 이 기회 공격의 성공 여부를 판정한 뒤 행동에 대한

판정을 한다.

2.3 이야기의 의지

[하나의 거대한 카지노]

속성: [세계][a]

이 세계는 하나의 거대한 카지노다.

체력과 정신력을 계산하는 방식처럼, [재력]을 자본을 이용해 계산한다. [재력] 역시 체력과 정신력처럼 초과 피해를 개연성으로 흡수할 수 있으나, [재력]은 최초 수치만 존재할 뿐 최대치는 존재하지 않는다.

[a]하나의 거대한 카지노, 재력, 자본 대신 다른 이름과 스탯을 사용할 수 있습니다.

[열린 이야기]

속성: [이야기: 열린 결말]

이 서사는 완성된 서사가 아니기 때문에, 무수히 많은 가능성으로 가득차있다.

이 서사는 다양한 결말을 자신의 범주 하에 두고 있다. 따라서 다른 결과를 내더라도 서사가 오염된 것으로 보지 않는다.

이 서사에서는 침범 판정에서 실패해도 감소되어야 하는 개연성의 반만 감소된다.

[적대적 이야기]

속성: [이야기: 붕괴]

이 서사는 여러분을 반기지 않는다.

서사 밖에서 들어온 이야기를 사용할 때 마다, 그 수준에 따라 d6을 굴린다[a]. 각 눈별로 지금까지 누적 몇 번이 나왔는지를 기록해둔다.

이야기를 사용하지는 않았으나, 서사의 의지에 반하는 행동을 하면 그 심각도에 따라 지금까지 가장 적게 나온 눈이 일정 횟수 더 나온 것으로 취급한다. 반대로, 서사의 의지에 부합하는 행동을 하면 지금까지 가장 많이 나온 눈이 일정 횟수 덜 나온 것으로 취급할 수 있다.

한 주사위의 눈이 일정 횟수 이상 나왔다면, 해당 서사 출신이 아닌 모든 이야기꾼은 추방된다. 이 이야기로의 재진입은 시스템의 중재 없이는 불가능하다.

[a]개연성 비용 5당 주사위 대략 1개를 굴리는 것으로 생각하면 됩니다.

2.4 개연성 판정과 추방

[계속되는 이야기]

속성: [이야기: 연속][a]

한 서사 속에서 여러 연속적인 서사가 진행되기 때문에, 한 서사가 끝난 이후에도 침범 판정의 난이도의 초기화가 진행되지 않는다.

한 서사가 끝났을 때, [침범] 판정의 난이도를 확인한다. 다음 서사가 시작할 때, [침범] 판정의 난이도를 해당 난이도에서 시작한다.

[a]룰북에서 언급한 선택 규칙인 계속되는 이야기를 이야기의 형태로 구현해 두었습니다.

[시간의 끝]

속성: [시간]

이 서사는 이미 시간의 끝을 향해 달려가고 있기 때문에 서사의 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, 서사가 불안정해짐에 따라 판정이 일어날 때 마다 난이도가 1 상승한다.

[1인칭 등장인물 시점]

속성: [세계: 몰입] [등장인물: (이름)][a]

이 서사에 돌입할 때, 반드시 역할을 하나 지급받는다. 이 서사 속에서는 이야기꾼 본인보다는 이 역할에 몰입하게 된다.

추방 판정의 난이도는 개개인별로 측정되며, 최초에는 0에서 시작한다. 역할로 지급받은 이야기가 아닌 이야기를 사용하기 위해서는 반드시 추방 판정이 필요하다. 판정이 성공한다면 판정의 난이도가 1 증가한다. 판정이 실패한다면 해당 이야기는 다음 씬이 종료될때까지 봉인되며, 판정의 난이도가 해당 이야기의 침범도만큼 낮아진다. 매 씬이 종료될 때 추방 판정의 난이도가 반(버림)으로 감소한다.

[a]1인칭 등장인물 시점 대신, 1인칭 주인공/관찰자/주연/조연 시점 등으로 바꿀 수 있습니다.

[벌점과 벌칙]

속성: [학교]☆

이 서사는 학교 내에서 벌어지는 일을 다루고 있다. 대신, 각 등장인물과 이야기꾼은 [악명: 0]과 [벌점: 0] 상태를 가진다. [침범] 판정의 조건은 "학교 내의 평화를 어지럽히는 행위"로 바뀌며, 판정의 난이도는 이야기 전체에 적용되지 않고, 개인의 [악명] 수치를 이용한다. [침범] 판정에 성공한다면 [악명] 수치가 1 증가하고, [침범] 판정에 실패한다면 [악명] 수치가 0으로 초기화되는 대신 벌점이 1 증가한다. 벌점에 따라 학교 내에서의 행위에 다음 제약이 걸린다[a]:

- **10점**: 학교에서 퇴학되어, 이야기꾼이라면 서사에서 추방당한다.

[악명]과 [벌점]은 학교 내의 권위자(교사 등)에 의해 감소될 수 있다.

[a]벌점에 따른 징계 단계를 세분화하거나, 벌점 최대치를 변경하는 등의 수정이 가능합니다.

[추격자]

속성: [위협]

이 세계에 들어온 당신들은 모두 범법자다. 추격을 따돌리고 살아남아라.

[추격] 판정: 4df를 굴린다. 이 판정의 결과에 따라 다음 일이 일어난다:

- **성공치 이상(성공)**: 성공치가 1 증가한다.
- **성공치 미만(실패)**: 성공치가 초기화된다. 즉시 해당 장소에 판정치가 성공치보다 낮은 만큼의 수의 추격자가 나타난다[a]. 추격자가 아닌 모든 이는 기민을 사용해 추격자와 추격전을 벌인다. 추격자의 기민은 0으로 취급하고, 수적으로 우위인 만큼 추가 보너스를 받으나, 그렇지 않더라도 페널티를 받지는 않는다. 단, 수적으로 열세인 경우 나타난 추격자 만큼만 체포할 수 있으며, 판정값이 낮은 이를 우선으로 체포한다[b]. 이 판정의 결과에 따라:
  - 판정 실패시, 추격자는 더 고도의 기술력을 가지고 있기 때문에 체포되어 사살된다. 이야기꾼의 경우, 추방된다. 이 추방으로 인해서 추방 시퀀스가 발동되지는 않으나, 한 씬 동안 재진입이 불가능하다.
  - 판정 성공시, 도망에 성공한다.

최초의 성공치는 -4이다[c]. 이 수치는 모두에게 적용된다.

매 씬, 등장하는 대신 음지에 숨기로 결정할 수 있다. 숨기로 선택했다면, [추격] 판정의 결과를 피할 수 있다. 모두가 숨기로 결정하더라도 시간은 흐르지만[d], 성공치를 초기화시킬 수 있다.

매 씬이 종료될 때 반드시, 한 명의 이야기꾼이라도 해당 씬에 등장했다면 [추격] 판정을 한다.

[a]성공치가 2이고, 주사위가 -1인 경우, 3(=2-(-1))명의 추격자가 나타납니다.

[b]예를 들어 등장인물이 1명이고 추격자가 3명인 경우 추격자는 2의 보너스를 받습니다. 반면 등장인물이 2명이고 추격자가 1명인 경우 추격자는 보너스도 페널티도 받지 않습니다. 단, 이 경우 둘 중 한명만 체포할 수 있습니다.

[c]이 성공치는 세계관이 얼마나 위험한가에 따라 조정할 수 있습니다. 가령, 공권력이 검문이 심한 서사의 경우 최초 성공치를 조금 높게 잡을 수 있고, 제약이 약한 서사의 경우 성공치를 낮춰 한번 등장 한 후 몇 씬간은 등장하지 않도록 할수도 있습니다.

[d]이 "시간의 흐름"으로 인해 중요한 사건을 놓치는 등 여러 연출이 가능합니다.

2.5 현실에의 간섭

[나만 힘드냐?]

속성: [현실]

플레이어, 너도 좀 힘들어 봐라!

4df 판정을 기준으로, 다음 운동을 하면 판정치에 +1을 부여받는다:

- 팔굽혀펴기 4[a]회
- 윗몸일으키기 5[a]회
- 플랭크 5[a]초 유지

한 판정에서는 한 종류의 운동만 할 수 있고, 연속적이어야 하며, 자세가 풀리면 그 이전까지만 인정한다.[b]

[a]임의의 수치이므로 수정이 가능합니다.

[b]운동의 종류를 추가할 수 있습니다.

[뇌물]

속성: [현실] [현금(주의)]

시스템님 잘 좀 부탁드립니다(굽신)

4df 판정을 기준으로, 주사위를 [긍정적 주사위]로 바꾸기 위해 현실 화폐를 지불할 수 있다.

[긍정적 주사위]

속성: [현실] [물체] Ⓓ

50% 확률로 +가 나오고, 50% 확률로 0이 나오는 주사위. 이는 다음과 같이 구현할 수 있다:

- 동전을 던져 앞은 +, 뒤는 0으로 취급
- 일반적인 d6을 던져 홀수는 +, 짝수는 0으로 취급
- df를 던져, -가 나오면 재굴림

이 외에도 50%의 확률을 구현할 수 있으면 무방하다.

주사위를 1개 바꾸기 위해 드는 금액은 5원이며, 이 이상 추가로 바꾸기 위해서는 한개당 10배의 금액을 지불해야 한다.[ab]

4df 판정을 기준으로, 성공치를 낮추기 위해 현실 화폐를 지불할 수 있다. 성공치를 1 낮추기 위해 드는 금액은 10원이며, 이 이상 추가로 낮추기 위해서는 1당 10배의 금액을 지불해야 한다.[cb]

[a]즉 1개를 대체하기 위해서는 5원, 2개는 50원, 3개는 500원, 4개 전부를 대체하기 위해서는 5,000원이 필요합니다.
[b]이야기의 내용 상 실제 현금을 의미하기는 하나, 다른 자원과 비율으로 대체 가능하며, 이 이야기를 위하여 너무 많은 돈을 사용하지는 않으시기를 부탁드립니다.
[c]즉, 1을 낮추기 위해서 10원, 2를 낮추기 위해서 100원, 4를 낮추기 위해서 10,000원이 필요합니다.

2.6 관계

[관계의 이야기]

속성: [관계]

관계를 이야기로서 표현한다. 일방적인 관계라면 일반적인 이야기로 취급하나, 대칭적인 관계라면 기본 개연성 코스트는 10이 아닌 5로 계산하고, 추가적으로 서로 동일하거나 유사한 능력이 존재한다면 능력으로 인한 개연성 코스트 추가량은 서로 반씩 부담한다.

[호감도]

속성: [관계]

다른 인물에게 가지는 호감도를 수치로 나타낸다. 숫자별로 다음을 나타낸다:[a]

호감도 수치	관계의 예시
−2 이하	적
−1	첫 인상이 좋지 않았던 인물
0	모르는 인물
1	아는 인물
2 이상	친구

호감도 수치가 존재하지 않는 인물에 대한 호감도는 0으로 취급한다.

[인맥] 판정을 할 때에는 이야기꾼의 상대에 대한 호감도 수치를 더해 판정한다. 아래 두 경우를 제외하고, [인맥] 판정에 실패한 경우 호감도를 1 소모하고 성공한 것으로 취급할 수 있다.

해당 인물이 이야기꾼의 호감을 사는 행동을 하거나, 이야기꾼의 신념에 맞는 행동을 한다면 [인맥] 판정을 한다. 인맥 판정의 수치가 호감도 수치보다 높게 나왔다면, 이야기꾼의 상대에 대한 호감도 수치가 1 증가한다.

해당 인물이 이야기꾼의 원한을 살 행동을 하거나, 이야기꾼의 신념에 반하는 행동을 한다면 [인맥] 판정을 한다. 인맥 판정의 수치가 호감도 수치보다 낮거나 같게 나왔다면, 이야기꾼의 상대에 대한 호감도 수치가 1 감소한다.

[a] 호감도를 더욱 세분화할 수 있습니다.

2.7 이야기의 방랑자들

[모 아니면 도]

이야기의 방랑자들 선택 규칙. 전투가 늘어질 때 사용할 수 있는 선택 규칙입니다. ?

대결을 하기 전, 직전의 대결에서 패배했다면 [발악]을 하기로 선택할 수 있다. 이 경우, 해당 패배한 대결을 포함하여 몇번이나 연속으로 패배했는지 그 수를 센다.

[발악]을 한 대결에서 승리한다면, 위에서 센 수만큼의 추가 보정치를 받는다. 이를 임시 상태 또는 부상을 주는 데에 사용할 수 있다.

[발악]을 한 대결에서 패배한다면, 상대는 위에서 센 수만큼의 추가 보정치를 받는다. 이를 임시 상태 또는 부상을 주는 데에 사용할 수 있다.

Chapter 3

종족

3.1 인간(Human)

`너, 나, 우리'
뛰어난 지능과 그렇게까지 특출나지는 않은 신체 능력을 가진 종족입니다.

[사피엔스]

속성: [종족: 인간]ⓣ

사고가 필요한 상황, 이해가 필요한 상황, 아이디어가 필요한 상황에서 정신력을 1 소모하거나 상태 [두통]을 얻고, 관련있는 스탯(지식 등)으로 판정하여 결과치에 따라 단편적인 힌트를 얻을 수 있다.

상태 [두통]은 몇회든 누적될 수 있으나, 존재하는 동안 모든 정신적 활동에 관련된 판정에 누적된 횟수만큼 페널티를 받는다. 이 페널티는 [사피엔스]의 판정에는 적용되지 않는다. [두통] 상태는 전투가 없는 씬이 종료될 때 마다 1회씩 경감된다.

개연성 코스트: 15

[다중지능]

속성: [종족: 인간]ⓣ

스탯 +: (한 가지 스탯 선택)
스탯 −: (다른 한 가지 스탯 선택) [2]

개연성 코스트: 5

3.2 엘프(Elf)

3.2.1 숲 엘프(Forest Elf)

자연에 동화되어 생활하는 자연친화적인, 옅은 갈색의 피부와 큰 키, 뾰족한 귀가 특징인 종족입니다.

[대자연의 전사]

속성: [종족: 숲 엘프] [기피] [공포]ⓣ

필요 조건: *거주하던 자연환경 하나를 미리 선택한다.*

자연 속에서 거주하며, 세상 물정에 어둡다.

제약(기피): 도시 출신 인물들과 대화할 때, 세상 물정에 어둡기 때문에 관련 지식과 인맥 판정에 -1을 받는다.

트리거(공포): 무차별적인 자연 파괴 현장을 목격한다.

효과: 1d6을 굴려, 다음을 적용시킨다:

주사위	효과
1	정신적 상태이상 [절망]을 얻고, 행동불가 상태가 된다.
2/3	정신적 상태이상 [이성을 잃음]을 얻고, 자연을 파괴한 대상이 무력화될 때 까지 대상에게 할 수 있는 가장 강한 공격을 한다.
3/4	대상에게 협상을 시도한다. 협상이 실패한다면, 2/3의 눈이 나온것과 동일하게 취급한다.
6	이성적으로 생각하여 분노할 뿐, 아무 일도 일어나지 않는다.

스탯 +: 지식:(거주지) [2]

개연성 코스트: -14

[향수병]

속성: [종족: 숲 엘프] [트라우마: 가변]ⓣ

필요 조건: [대자연의 전사]

트리거: [대자연의 전사]에서 정한 자연환경 또는 [태초의 이야기]에 가지 않는 날이 3일 이상 지속된다.

효과: 다음 효과가 누적으로 적용된다. 효과가 누적됨에 따라 코스트 역시 변한다:

일수	효과	코스트
0-2일	없음	0
3-6일	[집착] 모든 대성공 결과를 성공으로 취급한다.	0
7-9일	[중독] 모든 성공 결과를 통과로 취급한다.	-10
10일 이상	[광기] 모든 통과 결과를 실패로 취급한다.	-20

해당 자연환경에 연관된 사진, 물체 등을 접함으로서 일시적으로 한 씬 동안 효과를 한 단계 완화시킬 수 있다.

[날랜 추적자]

속성: [종족: 숲 엘프]ⓣ

스탯 +: 기민

스탯 −: 근력, (기민을 제외한 특화되지 않은 스탯 중 하나 선택)

개연성 코스트: 5

[육감]

속성: [종족: 숲 엘프]ⓣ

하루에 최대 두 번, 인식 판정에 +1을 받을 수 있다.

개연성 코스트: 15

3.2.2 도시 엘프(Urban Elf)

기계 문명을 세워 고도 기술의 도시에서 살아가는 지능적인, 흰 피부와 뾰족한 귀가 특징인 종족입니다.

[공학의 대가]

속성: [종족: 도시 엘프]ⓣ

필요 조건: *전문적으로 다룰 수 있는 공학적 지식 한가지를 선택한다.*

스탯 +: 지식:(공학) [2]

개연성 코스트: 16

[직감]

속성: [종족: 도시 엘프]ⓣ

하루에 최대 두 번, 지식 판정에 +1을 받을 수 있다. 이는 어떤 세분화된 지식의 분야이든지 상관 없다.

개연성 코스트: 15

[오만과 거만(꼰대기질)]

속성: [종족: 도시 엘프] [공포]ⓣ

트리거(공포): 한 판정에 대해 다른 이가 먼저 시도한다.
효과: 해당 판정에 −1을 부여한다.

트리거(공포): 자신이 실패한 판정에 대해 다른 이가 시도한다.
효과: 해당 판정에 −1을 부여한다.

개연성 코스트: −30

3.3 드워프(Dwarf)

`산 할아버지 드워프 아저씨`

[백만스물하나, 백만스물둘]

속성: [종족: 드워프]ⓣ

뛰어난 지구력으로 오랫동안 힘을 쓰거나, 몸을 움직이거나, 아프거나, 중독 등 상태이상에 걸렸을 때 더 오래 버틸 수 있다.

시스템이 아닌 이가 드워프의 이야기나 상태를 이용하고자 할 때, 4df를 굴려 음수가 나오면 이용할 수 없다.

개연성 코스트: 20

[나쁜 첫인상]

속성: [종족: 드워프]ⓣ

초면인 상대에 대해, **스탯 –**: 인맥 .

스탯 –: 인맥

개연성 코스트: 2

3.3.1 서리 드워프(Frost Dwarf)

한랭한 북쪽 지역에서 생존해가는 강인한 종족입니다.
드워프의 이야기 중 [나쁜 첫인상]을 공유하고, 다음 이야기를 추가로 가집니다:

[추위 따윈 두렵지 않아]

속성: [종족: 서리 드워프] [기피]ⓣ

추위, 얼음, 눈 등으로 인해 생긴 상태나 페널티의 지속 시간이 한 턴 감소하고, 횟수가 1회 감소한다.

제약(기피): 더위로 인해 생긴 상태나 페널티의 지속 시간이 한 턴 증가하고, 횟수가 1회 증가한다.

개연성 코스트: 10

[설산의 동료들]

속성: [종족: 서리 드워프]ⓣ

한랭한 기후에 거주하는 동물들의 언어를 이해할 수 있다.

개연성 코스트: 20

3.4 오우거(Ogre)

엄청난 힘과 튼튼한 신체, 그리고 예상외로 높은 지능으로 무장한 강한 종족입니다. 답답한 언어능력만 제외한다면...

[어눌한 말솜씨]

속성: [종족: 오우거] [광기]ⓣ

트리거(광기): 적대적이거나, 오랫동안 만나온 이가 아닌 이에게 정보를 전달한다.
효과: 정보 전달을 받기 위해 상대는 다음 중 제약 조건이 맞는 한 스탯을 사용해 판정을 해야한다:

스탯	제약
인식	시각적으로 볼 수 있어야 함.
공감	타인에 관련되어 있어야 함.
지식:(대화 주제)	없음.
지식:언어학	0 이하라면 사용할 수 없다. 판정에 +1을 받는다.

4 이상의 결과가 나오지 않는다면 정보 전달은 실패한다.

스탯 −: 인맥

개연성 코스트: −25

[지능적 진화]

속성: [종족: 오우거]ⓣ

변화하는 상황을 이해해야 할 때에 한해서, 공감, 모든 지식, 모든 인맥에 +2를 받는다.

개연성 코스트: 20

[떡대]

속성: [종족: 오우거]ⓣ

근력 수치가 +1된 것으로 취급한다. 이는 체력 계산에 영향을 미치지 않는다.

스탯 +: 근력

스탯 −: 은신

개연성 코스트: 15

3.5 오크(Orc)

`우리의 삶은 명예, 전쟁, 그리고 죽음이다'

뛰어난 신체 능력을 가지고 명예를 추구하는 전투종족입니다.

[명예로운 삶]

속성: [종족: 오크] [공포]ⓣ

제약(공포): 자신의 가치관을 벗어나는 행동을 할 수 없다.

전투 중에 한정해서, “ **스탯 +**: 근력 [2] ”를 받는다. 또한, 한 턴에 두 번 이동할 수 있다.

개연성 코스트: 10

[영광스러운 죽음]

속성: [종족: 오크] [집착] ⓣ

제약(집착): 전투가 시작되면, 모든 적을 쓰러트리거나, 항복시키거나, 자신이 기절하기 전까지 반드시 매 턴 적을 공격할 수 있다면 해야만 한다.

개연성 코스트: 0

3.6 노움(Gnomes)

`작은 고추가 얼마나 매운지 알아?'

다른 종족이 보기에 어린아이로 보이는 작은 체구와 뛰어난 손재주를 가진 종족입니다.

[등잔 밑이 어둡다]

속성: [종족: 노움] [공포] ⓣ

노움보다 큰 상대에 대해, “ **스탯 +**: 은신, 민첩 ”을 받는다.

제약(공포): 노움보다 큰 상대에 대해 주는 피해량이 최소 1까지 1 감소하며, 받는 피해량이 1 증가한다.

개연성 코스트: 10

[오버 테크놀로지]

속성: [종족: 노움] ⓣ

노움의 발전한 기술력으로 무언가를 제작하거나 수리하는데 +2를 받으나, 실패 또는 대실패했을 경우 대상이 크게 파괴된다.

노움 캐릭터는 자신이 만든 특이한 발명품을 가지고 다닐 수 있다. 이 발명품은 별개의 이야기로 취급하며, 효과와 코스트는 시스템과 협의 하에 정한다.

개연성 코스트: 15

3.7 구미호(Nine-tailed Fox)

[아홉개의 꼬리]

속성: [종족: 구미호]

필요 조건: *종족: 구미호*

아홉 개의 꼬리를 가진 여우 요괴다.

타인에 대한 정신적 공격 판정에 +2를 받는다. 이는 유혹, 도발 등을 포함한다. 이러한 심리적 공격 판정에 3 이상 차이로 성공하면, [정신지배: (구미호 이름): 1턴] 상태를 부여하여, 다음 턴에 상대가 구미호의 명령을 따르도록 할 수 있다. 명령으로 인해 구미호 또는 상대 본인에게 피해를 주게 할 수는 없다.

개연성 코스트: 20

[변신: 구미호]

속성: [종족: 구미호]

필요 조건: [아홉 개의 꼬리]

외관을 원하는 대로 바꾸어, 은신과 기만에 +2를 받을 수 있다. 단, [아홉 개의 꼬리]를 모두 숨기는 것은 불가능하다.

개연성 코스트: 20

[내 꼬리에 손 대지 마]

속성: [종족: 구미호] [광기]

필요 조건: [변신: 구미호], [아홉 개의 꼬리]

트리거(광기): [변신: 구미호] 상태에서 상대에게 꼬리를 들킨다.
효과: [변신: 구미호]로 인한 스탯 보너스를 모두 잃고, 들킨 상대로부터 숨기 위한 행동만을 할 수 있다. 숨은 이후, [변신: 구미호]가 해제되고 행동의 제약이 풀린다.

트리거(공포): 호의적이지 않은 타인이 [아홉 개의 꼬리]에 접촉한다.
효과: 즉시 해당 타인을 물리적으로 공격한다.

개연성 코스트: -50

[여우 구슬]

속성: [종족: 구미호]

필요 조건: *종족: 구미호*

같은 구역에 있는 상대에 대해 물리적 공격을 통해 준 피해량만큼 자신의 체력을 회복한다.

개연성 코스트: 20

[민첩하지만 연약한 몸]

속성: [종족: 구미호] [공포]

제약(공포): 물리적인 피해를 받을 때, 피해를 1 추가로 받는다.

스탯 +: 기민

개연성 코스트: -5

구미호 심화 이야기

[정신 감응]

속성: [종족: 구미호] [심화]

필요 조건: [아홉 개의 꼬리]

[아홉 개의 꼬리]로 인해 [정신 지배: (구미호 이름)] 상태를 받은 상대의 [정신 지배]가 풀릴 때, [정신 감응: (구미호 이름)] 상태를 준다. 구미호는 [정신 감응] 상태를 가진 상대에 대항하여 행동할 때 +2를 받는다. 단, [아홉 개의 꼬리]의 정신적 공격 판정의 보너스와 중복되어 적용되지는 않는다.

개연성 코스트: 10

3.8 웨어울프(Werewolf)

[웨어울프화]

속성: [종족: 웨어울프]

필요 조건: *종족: 웨어울프*

해가 진 후 언제든지 웨어울프로 변할 수 있다. 웨어울프화를 발동하면, 다음이 모두 적용된다:

- 기피증 [늑대의 저주], 공포증 [은]과 이야기 [하울링], [할퀴기]를 얻는다.
- **스탯 +**: 도발, 기민, 근력, 전투
- **스탯 −**: 은신

웨어울프화를 발동시킨 이후, 정신력이 0이 되면 이성을 잃는다.

이성을 잃지 않았다면 언제든지 웨어울프화를 해제할 수 있다.
이성을 잃었다면 웨어울프화의 자발적인 해제가 불가능하며, 주변에 있는 무작위 대상을 공격한다.

해가 뜨거나 사망/추방에 이르는 피해를 받으면 웨어울프화는 강제로 해제된다.

개연성 코스트: 미발동시 10, 발동시 25[a]

[a]미발동시에는 아무 효과가 없으므로 미발동시와 발동시의 코스트가 달라집니다. 웨어울프화 발동으로 인한 개연성 판정을 할 때에는 발동시의 코스트를 따릅니다.

[늑대의 저주]

속성: [종족: 웨어울프] [기피]

필요 조건: [웨어울프화] *발동*

제약(기피): 너클류를 포함한 모든 무기와 도구를 사용할 수 없다.

개연성 코스트: -10

[은]

속성: [종족: 웨어울프] [공포]

필요 조건: [웨어울프화] *발동*

트리거(공포): 이성을 잃지 않은 채로 은제 무기로 인한 물리 피해를 받는다.
효과: 물리 피해에 해당하는 만큼 정신 피해를 입는다.

개연성 코스트: -20

[하울링]

속성: [종족: 웨어울프]

필요 조건: [웨어울프화] *발동*

전투에서, 자신의 턴이 시작할 때 하울링을 할 수 있다. 하울링을 들은 이성을 잃지 않은 모든 이들은 웨어울프의 도발에 대항하여 의지 판정을 한다. 웨어울프의 도발이 성공한다면 이들은 다음 웨어울프의 턴이 종료될 때까지 이성을 잃은 것으로 취급하여, 자신의 턴에 공격할 수 있다면 반드시 무작위 대상을 공격해야 한다.

개연성 코스트: 10

[할퀴기]

속성: [종족: 웨어울프]

필요 조건: [웨어울프화] *발동*

같은 구역에 있는 대상을 선정한다. 기민으로 명중 판정을 한 뒤 대상은 기민으로 회피 판정을 한다. 공격이 명중했다면, 전투 또는 근력 중 높은 수치만큼의 피해(최소 1)를 준다. 웨어울프가 아닌 이를 공격했을 때에는, 추가 피해를 1 준다.

[할퀴기]를 사용해 공격했을 때, 대상이 사망 또는 추방될 경우 대상은 종족에 웨어울프가 추가되며, 즉시 체력을 모두 회복하나 [웨어울프화]를 발동하고 이성을 잃는다.

개연성 코스트: (전투, 근력 중 높은 수치)*4

[보름달]

속성: [종족: 웨어울프] [광기]

필요 조건: [웨어울프화]

트리거(공포): 해가 지고 보름달이 뜬다.

효과: 이야기 [웨어울프화]가 의지에 상관없이 발동되며, 이성을 잃는다.

개연성 코스트: -30

3.9 뱀파이어(Vampire)

[뱀파이어의 키스]

속성: [종족: 뱀파이어]

필요 조건: *종족: 뱀파이어*

다른 이야기꾼 또는 등장인물이 뱀파이어를 보고 있다면 대상을 유혹할 수 있다. 뱀파이어는 인맥으로 공격 판정을 하고, 대상은 의지 또는 기만으로 수피 판정을 한다. 공격이 성공한다면 대상은 판정치의 차이의 수치에 해당하는 턴만큼 유지되는 상태 [유혹: (뱀파이어 이름)]을 얻고, 뱀파이어를 직접 공격할 수 없다. 방어가 성공한다면 대상은 판정치의 차이의 수치에 해당하는 턴만큼 [뱀파이어의 키스]에 면역이 된다.

같은 구역 안에 있는 [유혹: (뱀파이어 이름)] 상태를 가진 이야기꾼 또는 등장인물의 목을 물 수 있다. 같은 구역 안에 있는 다른 이들에 의해 [기회 공격]을 받을 수 있으나, 뱀파이어가 그로 인해 사망하거나 [변신]을 통해 도망가지 않았다면 대상의 종족에 뱀파이어가 추가되고, [유혹: (뱀파이어 이름)] 상태가 [지배: (뱀파이어 이름)]으로 변화하여 영구히 유지된다.

스탯 +: 인맥

개연성 코스트: 30

[변신: 뱀파이어]

속성: [종족: 뱀파이어]

필요 조건: *종족: 뱀파이어*

다음 중 하나로 변신할 수 있다:

- **안개**: 물리 공격 면역, 마법 및 정신 공격 회피 또는 방어 불가
- **박쥐**: 비행 가능, 어둠 속에서 시야 확보 가능

효과는 변신을 해제하기 전까지 유지되며, 변신한 동안은 [뱀파이어의 키스]와 [커다란 송곳니]가 비활성화된다.

변신은 [뱀파이어의 키스]로 인한 [기회 공격]을 받았을 때 한 번의 물리 피해를 모두 자동으로 회피하는데에 사용할 수 있다.

개연성 코스트: 30

[커다란 송곳니]

속성: [종족: 뱀파이어] [공포]

필요 조건: *종족: 뱀파이어*

제약(공포): 얼굴을 본 상대가 [뱀파이어의 키스]의 희생양이 아니라면 종족을 숨길 수 없다.

개연성 코스트: -10

[영면]

속성: [종족: 뱀파이어] [광기]

필요 조건: *종족: 뱀파이어*

트리거(광기): 태양빛을 직접 쬔다.
효과: 태양빛을 피하기 전까지 [뱀파이어의 키스]와 [변신]이 비활성화된다. 비전투중이라면, 태양빛을 가릴 물체를 찾기 전까지 다른 모든 행동을 할 수 없다. 전투중이라면, 매 턴이 시작할 때 최대체력의 10%에 해당하는 피해(최소 1)를 받는다.

트리거(광기): [신성]속성의 공격(성수, 신성력 등)을 받는다.
효과: 공격자가 허용하기 전까지 [뱀파이어의 키스]와 [변신]이 비활성화된다. [신성]속성의 추가 공격력 보너스가 상대에게 없다면, 피해량의 50%에 달하는 양의 정신력 피해를 받는다.

개연성 코스트: -50

뱀파이어 심화 이야기

[흡혈]

속성: [종족: 뱀파이어] [심화]

필요 조건: [커다란 송곳니], [뱀파이어의 키스]

같은 구역에 있는 대상을 공격할 때 [커다란 송곳니]를 사용해 공격할 수 있다. 이를 사용한 공격에는 체력에 준 피해량 만큼의 체력을 회복한다. 개연성에 준 피해로는 체력을 회복할 수 없다.

[뱀파이어의 키스]로 목을 무는 데에 성공했을 때, 즉시 대상의 현재 체력의 50%에 해당하는 체력을 회복한다.

개연성 코스트: 20

3.10 귀신(Ghosts)

[더 이상 살아있지 못한 자]

속성: [종족: 귀신] [광기]

필요 조건: *종족: 귀신*

제약(광기): [빙의] 또는 [폴터가이스트]가 발동되고 있지 않은 동안, 물리적인 효과를 주거나 받을 수 없다.

제약(광기): [영체]의 실체화, [빙의] 또는 [폴터가이스트]가 발동되고 있지 않은 동안, 타인에게 시각적으로 인식될 수 없다.

개연성 코스트: -50

[영체]

속성: [종족: 귀신]

필요 조건: *종족: 귀신*

[신성] 속성이 없는 모든 물리적 효과에 면역이다. 체력과 정신력 수치를 더해 [영체] 수치로 취급한다. 영체 수치는 체력/정신력과 마찬가지로 매 씬마다 회복되며, 초과하는 피해를 받으면 마찬가지로 개연성에 피해를 받는다.

개연성 수치가 0이 되면 서사에서 추방되는 대신, 소멸되어 영원히 사라진다. 대신, [태초의 이야기]에 돌아가면 개연성 수치를 모두 회복할 수 있다.

영체의 [실체화]를 발동하면 타인에게 생전의 모습을 가진 반투명한 영체의 형태로 인식될 수 있다.

개연성 코스트: 20

[빙의]

속성: [종족: 귀신]

필요 조건: *종족: 귀신*

지성체에 빙의할 수 있다. 귀신은 공감으로 공격하고, 대상은 도발 또는 의지로 수비한다. 공격이 성공하면, 대상에 빙의하여 대상을 조종하고, 대상의 이야기 등을 모두 사용할 수 있다.

받은 물리적 피해는 대상에게 피해를 주나, [신성] 속성이 있다면 귀신의 영체에도 동일한 양의 피해를 준다. 받은 정신적 피해는 대상에게는 피해를 주지 않고, 귀신에게만 영체 피해를 준다.

빙의된 대상은 귀신이 자신 또는 귀신 본인의 이야기를 사용할 때 마다 저항할 수 있다. 빙의시와 같은 판정을 한다. 귀신이 승리한다면 차이만큼의 정신적 피해를 대상에게 주며, 대상이 승리한다면 귀신은 차이만큼의 영체 피해를 받고 빙의가 해제된다.

대상의 정신력이 0이 되면 귀신은 대상의 신체를 빼앗아, 대상의 종족이 [귀신]이 되게 만든다. 귀신은 대상의 성격적인 이야기를 제외한 모든 이야기를 빼앗고 종족이 대상의 종족으로 변한다.

빙의는 귀신이 소멸하면 자동으로 해제되며, 귀신이 자의적으로 해제할 수도 있다.

개연성 코스트: 20

[폴터가이스트]

속성: [종족: 귀신]

필요 조건: *종족: 귀신*

비지성체를 조종할 수 있다. 이를 이용해 직접적인 피해를 가할 수 없다.

모든 피해는 [신성] 속성이 아니라면 폴터가이스트에 걸린 비지성체를 손상시킬 수 없다. [신성] 속성인 경우 비지성체에 손상을 줄 수 있음과 동시에 귀신에게 영체 피해를 준다.

개연성 코스트: 15

귀신 심화 이야기

[두 개의 영혼]

속성: [종족: 귀신] [종족: (대상)] [심화]

필요 조건: [빙의], [영체]

[빙의]의 대상이 호의적이고, 귀신과 합의가 되었다면 대상의 신체에 귀신이 공존할 수 있다. 이렇게 된 경우, 귀신과 대상의 개연성 수치가 합쳐져 하나로 취급된다.

[영체] 수치는 유지되며, 용도는 다음과 같다:

- [신성] 속성 공격을 받으면 대상의 체력/정신력과 함께 [영체] 수치가 감소된다.
- 대상의 체력/정신력이 감소될 때, 귀신의 [영체] 수치로 피해를 흡수할 수 있다.

귀신의 개연성 수치가 0이 되었을 때 귀신이 소멸되어 사라짐은 동일하다.

귀신은 더 이상 대상과 별개로 타게팅될 수 없고, 대상을 타게팅하면 귀신은 함께 타게팅 된 것으로 취급하며, 대상이나 귀신이 받은 상태는 둘 모두에게 공유된다.

개연성 코스트: 10

3.11 좀비(Zombie)

[죽어 있지 못한 자]

속성: [종족: 좀비]

필요 조건: *종족: 좀비*

이미 한 번 죽음을 경험했기 때문에, 죽음으로 인한 공포를 느끼지 못한다.

받는 모든 정신 피해량이 1 감소(최소 1까지만 감소됨)한다.

공포에 관련된 상태이상의 지속 시간이 반으로 감소하고, 횟수 역시 반으로 감소한다.

개연성 코스트: 20

[살아 있지 못한 자]

속성: [종족: 좀비]

필요 조건: *종족: 좀비*

살아 움직이고 있으며 제정신인 것 처럼 보이나, 실제로는 죽어있는 채로 움직인다.

받는 모든 물리 피해량이 1 감소(최소 1까지만 감소됨)한다.

물리적 부상에 관련된 상태이상의 지속 시간이 반으로 감소하고, 횟수 역시 반으로 감소한다.

개연성 코스트: 20

[충족되지 못하는 굶주림]

속성: [종족: 좀비] [광기]

필요 조건: *종족: 좀비*

제약(광기): 상태이상 [굶주림] 0/50을 얻는다. 전투 중에는 자신의 턴이 종료될 때 굶주림이 5 증가하고, 타인에게 피해를 1 줄때마다, 또는 피해를 1 받을때마다 굶주림 1을 잃는다. 굶주림은 50 이상으로 올라가지 않는다. 굶주림의 수치에 따라 다음 효과가 발생한다:

- 굶주림이 25 이상이면, 매 전투에서 턴이 시작할 때, 의지 또는 근력 판정을 한다. 만약 0 이상의 결과가 나오지 않는다면, 행동을 할 수 없다.
- 굶주림이 50이면 모든 행동이 불가능하다.

굶주림은 전투가 종료된 후 초기화된다.

개연성 코스트: -20

[죽음의 손길]

속성: [종족: 좀비] [광기]

필요 조건: *종족: 좀비*

맨손으로 종족이 좀비가 아닌 자를 공격할 때, 피해량이 1 증가한다.

트리거(광기): 맨손으로 좀비가 아닌 이를 공격했을 때, 해당 대상이 사망하거나 추방된다.
효과: 대상의 종족이 좀비로 변한다. 대상의 체력, 정신력, 굶주림[a]이 최대치가 된다.

개연성 코스트: -17

[a] [충족되지 못하는 굶주림] 참조

3.12 스켈레톤(Skeleton)

[뼈 무더기]

속성: [종족: 스켈레톤]

필요 조건: *종족: 스켈레톤*

죽은 채로 움직이는, 뼈만 남은 앙상한 종족이다.

몸을 자유자재로 해체할 수 있다. 특히, 전투 중에 자신의 턴이 아닐 때에도 몸을 완전히 해체하여 뼈 무더기가 된다면 모든 공격을 회피할 수 있다. 단, 다음 턴이 끝날때까지 아무것도 할 수 없으며, 턴이 끝났을 때까지 해당 구역 등에 지속되는 효과 또는 [신성] 속성의 공격에 대해서는 회피가 불가능하다.

개연성 코스트: 25

[삐그덕거리는 관절]

속성: [종족: 스켈레톤] [공포]

필요 조건: *종족: 스켈레톤*

트리거(공포): 누군가가 자신이 스켈레톤임을 처음으로 눈치챈다.
효과: 해당 인물은 하루동안 기피증 [산송장]을 받는다.

[산송장]

속성: [기피: 스켈레톤]

제약(기피): 이 공포증을 준 대상에게 호의적으로 행동할 수 없다.

개연성 코스트: 0

스탯 -: 근력[2], 민첩[2], 은신

개연성 코스트: -35

[분리 가능한 뼈]

속성: [종족: 스켈레톤]

필요 조건: *종족: 스켈레톤*

뼈를 분리/조합할 수 있다. 특히, 신체의 일부를 분리해도 자신의 의지대로 움직일 수 있으며, 다른 뼈를 구할 수 있다면, 자신의 몸에 연결해 자신의 것 처럼 사용할 수 있다. 특히, 이로 인해 추가 이야기나 스탯을 받게 될 수 있다.[a]

개연성 코스트: 20

[a]예를 들어, 공룡 뼈를 연결했다면 근력을 추가로 받을 수 있고, 새의 날개뼈를 팔 대신 연결했다면 비행 능력을 가진 이야기 등을 얻게 될 수 있습니다.

3.13 로봇(Robot)

[양철 나무꾼]

속성: [종족: 로봇] [기피]Ⓓ

필요 조건: *종족: 로봇*

오즈의 마법사에 나오는 양철 나무꾼처럼, 마음을 가지고 싶어하는, 녹슬기 쉬운 기계 종족이다.

트리거(기피): 폭우, 강, 바다 등 다량의 물을 보거나, 그런 곳에 존재한다.
효과: 물이 있는 곳으로 자발적으로 이동할 수 없다.

스탯 -: 공감

개연성 코스트: -5

[철로 만들어진 몸체]

속성: [종족: 로봇] [공포] Ⓓ

필요 조건: *신체의 일부 또는 전부가 금속으로 이루어져 있음.*

강도는 높지만, 내구성이 떨어지면 점점 효율이 떨어지는 기계 몸체를 가지고 있다.

최대 체력이 20 증가한다.

트리거(공포): 체력이 모두 소진된다.
효과: **스탯 −**: 모든 물리적 스탯[a] . 단, 최대 체력은 변하지 않는다.

개연성 코스트: −5[b]

[a]기본 스탯을 기준으로 기민, 근력, 제작, 운전, 전투, 사격
[b]최대 체력의 증가는 근력 +2의 하위호환입니다. 그렇기 때문에 해당 스탯 증가에 해당하는 양보다 적은 개연성 코스트를 할당했습니다.

[블랙박스]

속성: [종족: 로봇] Ⓓ

필요 조건: *안구가 카메라여야 함.*

한 씬에 한 번, 관찰 판정에 자동으로 성공할 수 있다. 이 능력은 관찰 판정에 이미 실패한 상태에서도 사용할 수 있다.

개연성 코스트: 20

로봇 심화 이야기

[기계 모듈]

속성: [종족: 로봇] [심화]

필요 조건: [철로 만들어진 몸체]

매 씬이 시작할 때, 물리적 스탯[a] 중 하나에 +1을 하고, 다른 하나에 −1을 할 수 있다. 이로 인해서 최대 체력이 변하지는 않는다.

[철로 만들어진 몸체]의 공포증 트리거가 발동되어 있는 동안, 모듈의 작동이 정지되어 스탯 변화가 초기화된다.

개연성 코스트: 15

[a]기본 스탯을 기준으로 기민, 근력, 제작, 운전, 전투, 사격

[자가 수리]

속성: [종족: 로봇] [심화]

필요 조건: [철로 만들어진 몸체]

전투 씬에서, 매 턴이 시작할 때, 최대 체력의 20%에 해당하는 양의 체력을 회복한다.

[철로 만들어진 몸체]의 공포증 트리거가 발동되어 있는 동안, 최대 체력의 10%로 회복량이 감소한다. 이 회복으로 [철로 만들어진 몸체]의 공포증 트리거의 발동이 취소되지 않으며, 외부 요인으로 인한 회복으로만 트리거의 발동을 취소할 수 있다.

개연성 코스트: 38[a]

[a]최대 체력에 20이 추가로 주어지고, 기본 최대 체력이 10 주어지며, 근력을 0 또는 1 올렸다고 가정했을 때, 최대 체력은 30~40이 됩니다. 이 경우의 회복량은 6~8으로, 평균치인 7 회복을 가정했을 때의 코스트입니다. 최대 체력에 따라 이 코스트를 변경시킬 수 있습니다.

3.14 골렘(Golem)

[움직이는 돌더미]

속성: [종족: 골렘]Ⓓ

필요 조건: *종족: 골렘*

돌더미가 마법의 힘으로 엉겨붙으며 생명체의 형태를 띄며 생겨난 종족이다.

전투 씬에서, 독 혹은 불에 의한 지속 피해량을 2 감소시킨다. 이로 인해 피해량이 0 보다 작아질 수는 없다.

개연성 코스트: 15

[바위손]

속성: [종족: 골렘] [공포]Ⓓ

필요 조건: *종족: 골렘, 여러 개의 돌덩이들이 뭉쳐져 만들어져 있어야 함*

트리거(공포): 도구를 손에 들어 소지하려 한다.
효과: 4df를 굴린다. 0 이하의 값이 나오면, 다음 턴이 되기 전까지 해당 도구는 사용할 수 없다. -3 이하의 값이 나오면, 해당 도구는 파괴된다.

개연성 코스트: -10

[크기가 곧 힘]

속성: [종족: 골렘]Ⓓ

필요 조건: *종족:골렘*

골렘의 크기는 골렘의 체력과 비례한다.

골렘의 최대 체력에 대한 현재 체력의 비율에 따라 골렘의 스탯이 다음과 같이 변화한다:

잔여 체력	효과
100% 이하~50% 초과	변화 없음
50% 이하~0% 초과	**스탯 +**: 기민 **스탯 −**: 근력
0%[a]	**스탯 +**: 기민, 은신 **스탯 −**: 근력, 전투

개연성 코스트: 10

[a]체력이 모두 소모되고, 개연성에 피해를 받고 있을때를 의미합니다.

[자연주의]

속성: [종족: 골렘] [기피] Ⓓ

몸에 이끼가 잔뜩 껴있는 착한 골렘을 생각해보세요.

제약(기피): 자연물을 직접 파괴하거나, 자연물로 이루어진 개체를 먼저 공격할 수 없다.

개연성 코스트: 0

3.15 델타 드래곤(Delta Dragon)

드래곤 계층에서 하위 계층에 속하는 드래곤의 아종입니다. 이족 보행을 하고, 도구를 사용할 수 있습니다.

[역린]

속성: [종족: 델타 드래곤] [광기] ⓣ

필요 조건: *용족, 몸의 어딘가에 "거꾸로 난 비늘"인 역린이 존재하여 이 위치를 미리 정해둔다.*

물리 공격을 받았을 때 d20을 굴려 1이 나오면 이 공격을 크리티컬으로 취급한다.

트리거(광기): 역린이 만져진다. 또는, 크리티컬 공격을 받는다.
효과: 분노하여 이성을 잃고 해당 대상을 우선으로 가장 강한 공격을 사용한다. 이 상태는 대상이 무력화될 때까지 지속된다.

개연성 코스트: −20

[이그나이트]

속성: [종족: 델타 드래곤] ⓣ

필요 조건: *용족*

언제든, 날숨으로 라이터와 유사한 정도의 크기의 불씨를 만들어 낼 수 있다.

개연성 코스트: 15

[용의 비늘]

속성: [종족: 델타 드래곤] ⓣ

원소 계열 공격과 마법에 의한 피해량이 5 이하라면 피해를 1만 받은 것으로 취급한다.

개연성 코스트: 20

[날렵한 신체]

속성: [종족: 델타 드래곤] [기피] ⓣ

제약(기피): 체력을 계산할 때, 근력이 0 이상일 때 제공되는 최대 체력의 양이 10에서 5로 감소한다.

스탯 +: 민첩

개연성 코스트: 0

델타 드래곤 심화 이야기

[원소 특화: (원소명)]

속성: [종족: 델타 드래곤] [심화]

필요 조건: [용의 비늘]. *원소 하나를 정해, (원소명)에 채워넣는다.*

(원소명) 속성 공격에 대한 [용의 비늘]의 효과로 경감시킬 수 있는 최대 피해량이 8으로 증가하고, 받는 피해량이 0으로 감소한다.

(원소명) 속성의 공격으로 인해 받는 8 이상의 피해가 50% 경감된다.

개연성 코스트: 20

3.16 형태 없는 자(Formless Spawn)

시각적으로 볼 수 없는 형태를 가진 존재들입니다. 옷이나 갑옷, 물건 등으로 자신의 개략적인 형태를 표현합니다.

[존재와 비존재 사이의 형태]

속성: [종족: 형태 없는 자] ⓣ

필요 조건: *종족: 형태 없는 자*

대상을 지정하지 않는 형태의 공격에 대해 회피에 은신 스탯을 추가 보정치로 받는다.

개연성 코스트: 20

[공허한 첫인상]

속성: [종족: 형태 없는 자] [광기] ⓣ

필요 조건: *종족: 형태 없는 자*

트리거(광기): 누군가가 처음으로 형태 없는 자의 본 모습(특히, 후드나 붕대 등으로 감지 않아 형태가 드러나지 않은 머리)을 본다.
효과: 해당 인물은 24시간동안 공포증 [머리가... 없어?]를 받는다.

[머리가... 없어?]

속성: [공포: 형태 없는 자]

제약(공포): 어떤 대상이 형태 없는 자 임을 인식한다면, 그를 반드시 공격해야 한다. 특히, 이 공포증을 준 대상을 최우선으로 선택하여 공격해야 한다.

개연성 코스트: 0

개연성 코스트: -20

[암흑과의 일체화]

속성: [종족: 형태 없는 자]ⓣ

필요 조건: *종족: 형태 없는 자*

빛이 존재하지 않을 때, 아직 자신을 인식하지 못한 이로부터 숨기로 결정했다면 자동으로 숨는 데에 성공한다.

개연성 코스트: 20

형태 없는 자 심화 이야기

[완벽한 은신]

속성: [종족: 형태 없는 자] [심화]

필요 조건: [암흑과의 일체화]

[암흑과의 일체화]가 빛이 존재할 때에도 적용된다.

개연성 코스트: 10

Chapter 4

직업/클래스

4.1 전사(Fighter)

`머리에 한 방!'

검, 도끼, 활, 철퇴 등 자신만의 무기에 적응해, 적들과 물리적인 싸움을 하는 데 특화된 직업입니다.

[전사의 소양]

속성: [클래스:전사]ⓣ

필요 조건: *자신에게 특화된 무기를 하나 선택한다. 아래 내용은 전사가 해당 무기로 공격할때에만 적용된다.*

양손무기를 사용한다면 전사는 명중 보정을 +1 받고, 피해량이 1 증가한다.

방패를 사용한다면 전사는 사용하는 방패에 따라 다른 효과를 받는다.

자신의 공격 차례에, 명중 보정치를 1 감소시킬 때마다 무기로 가하는 공격의 피해량을 2만큼 증가시킬 수 있다.

개연성 코스트: 20

[최선의 공격은...]

속성: [클래스:전사]ⓣ

피해량 X 이하의 공격의 피해량이 절반(반올림)으로 감소한다. X는 최초에 2로 시작하며, 중간 성장 또는 큰 성장을 할 때 마다 1 증가시킬 수 있다. 이 이외의 방법으로는 X를 증가시킬 수 없다.

개연성 코스트: 10+X/2

전사 심화 이야기

[전사의 기술]
속성: [클래스:전사] [심화] ⓣ
필요 조건: [전사의 소양], *아래 내용은* [전사의 소양] *에서 선택한 무기로 공격할 때에만 적용된다.*
이도류를 사용한다면 전사는 명중 보정을 −2 받고 피해량이 최소 1까지 2 감소하지만, 1턴에 2회 공격할 수 있다.
근접 무기를 사용한다면, 전사는 자신의 주위 전범위를 휩쓸어 공격할 수 있다. 단, 사용 후 다음 자신의 차례까지 자신을 대상으로 하는 공격에 대해 회피 보정치가 2 감소한다.
원거리 무기를 사용한다면, 전사는 사거리 내 일직선상의 모든 적을 관통하여 공격할 수 있다. 단, 적을 관통할 때마다 명중 보정치가 추가로 2 감소한다.
방패를 사용한다면, 전사는 같은 구역 내에 있는 적에게 방패를 밀쳐내어 1의 피해를 주고 집중을 취소시킬 수 있다. 이 공격은 회피할 수 있다.
개연성 코스트: 20

4.2 마법사(Wizard)

[마법의 사용자]
속성: [클래스:마법사]
다양한 종류의 마법을 사용할 수 있다. 마법의 기능과 개연성 코스트에 대해서는 마스터와 상의 후 결정한다[a].

[a]마법 사용의 메커니즘으로는 [마나], [집중], [기] 등이 있을 수 있습니다. 이 중 하나에 특화된 마법사를 만드는 것을 추천드립니다.

4.3 광전사(Barbarian)

'내 칼 목마르다!'

어마어마한 체력을 가지고 돌격하는, 분노 조절 장인입니다.

[힘의 대가]
속성: [클래스:광전사] [기피] ⓣ
트리거(기피): 정신적 충격에 대해 의지 판정을 한다. **효과**: 판정에 −2를 받는다.
스탯 −: 은신[2], 제작[2]
개연성 코스트: −20

[나, 화났다!]

속성: [클래스:광전사] ⓣ

필요 조건: *광전사는 근접 무기에 특화되어 있다. 근접 무기로만 광전사의 기술을 사용할 수 있다.*

근접 무기를 들고 있을 때 " **스탯 +**: 근력, 전투 "를 받는다. 단, 최대 체력은 변하지 않는다.

광전사는 24시간에 1분[a]간 [분노] 상태에 돌입할 수 있다. 분노 상태에 돌입하면 " **스탯 +**: 근력, 전투 "를 얻고 이에 해당하는 임시 체력도 얻는다. [분노] 상태는 자신의 턴이 시작할 때와 끝날 때, 자유롭게 활성화하거나 비활성화할 수 있다.

트리거(집착): [분노] 상태에 돌입해 있다.
효과: 전투와 근력, 의지, 인식, 기민을 제외한 다른 스탯을 사용하는 행동을 할 수 없다.

개연성 코스트: 20

[a] 1턴이 5초이므로, 총 12턴간 유지할 수 있습니다.

광전사 심화 이야기

[피에 굶주림]

속성: [클래스:광전사] [심화] ⓣ

광전사가 잃은 체력 10당 광전사의 기본 공격 피해량이 1 증가한다.

개연성 코스트: 20

[무자비한 돌진]

속성: [클래스:광전사] [심화] ⓣ

필요 조건: [나, 화났다!], [힘의 대가]

광전사가 [나, 화났다!]의 [분노]를 활성화한 상태에서 이동한 후 공격했고 공격이 명중했다면, 대상은 의지 판정을 하여 0 미만이 나온다면 [넘어짐] 상태를 얻어, 다음 턴 이동이 불가하다.

개연성 코스트: 10

[대지 강타]

속성: [클래스:광전사] [심화] ⓣ

필요 조건: [나, 화났다!], [힘의 대가]

광전사가 [나, 화났다!]의 [분노]를 활성화한 상태에서 이동하지 않은 상태일 때 사용 가능하다. 지면을 강타하여 한 구역과 바로 인접한 구역 중 광전사가 지정한 구역에 있는 모든 대상은 의지 판정을 하여 0 미만이 나온다면 [넘어짐] 상태를 얻어, 다음 턴 이동이 불가하다.

개연성 코스트: 10

[무기 던지기]

속성: [클래스:광전사] [심화] ⓣ

필요 조건: [나, 화났다!], [힘의 대가]

광전사가 [나, 화났다!]의 [분노]를 활성화한 상태에서 무기를 던져 일직선상의 대상들에게 피해를 준다. 이는 기민으로 회피가 가능하다. 이 투척은 사격 판정이 아닌 전투 판정으로 공격한다.

개연성 코스트: 10

4.4 성기사(Paladin)

`팀의 체력을 책임진다`

팀의 체력을 책임지지는 않지만 튼튼하고, 튼튼하며, 강합니다. 대신 엄청나게 답답합니다.

[성스러운 빛을 믿고 분노를 제어하십시오]

속성: [클래스:성기사] ⓣ

필요 조건: *성기사는 자신이 믿는 신을 선택해야 한다. 그 신은 선한 성향을 가지고 있어야 한다.*

트리거(기피): 성기사의 모든 행동은 선하며 세상에 질서를 가져와야 한다는 신념에 기반해야 한다. 이러한 신념에 어긋나는 행동을 한다.
효과: 해당 행동에 대한 판정에 −2를 받는다.

성기사는 자신에게 특화된 무기를 정할 수 있다. 성기사는 미래지향적 무기를 제외하고 모든 무기에 특화 가능하다. 이 무기를 사용할 때 무기로 인한 페널티를 받지 않는다.

성기사는 이동하는 대신, 다음과 같은 네 가지 속성 중 한 가지를 자신의 무기에 부여할 수 있다. 무기에 피격당한 대상은 의지로 해당하는 효과를 저항할 수 있다. 해당 효과는 한 대상에 대해 둘 이상 적용되지 않는다.

속성	효과
불꽃	적중한 대상에게 3턴간 턴당 1의 피해를 준다.
냉기	적중한 대상은 다음 3턴간 동전을 던져 앞이 나와야만 이동할 수 있다.
전격	적중한 대상은 다음 3턴간 한 턴에 공격 또는 이동 중 한가지만 할 수 있다.
신성	적중한 대상이 3턴간 [실명] 상태를 받아, 필중하는 기술을 제외한 기술의 방향이 무작위가 된다.

개연성 코스트: 20

[축복받은 힘]

속성: [클래스:성기사] ⓣ

악한 성향의 대상을 공격할 때, 대상을 [심판]하여 두 배의 피해를 줄 수 있다. 이 효과는 24시간에 1회만 사용 가능하다. 성기사가 중간 성장이나 큰 성장을 할 때마다 사용 가능 회수가 1회 추가된다.

성기사는 24시간에 3회 사용 가능한 신성 에너지를 가진다. 신성 에너지는 자신이나 언데드가 아닌 아군을 1d4만큼 회복시킬 수 있고, 언데드에게는 1d4만큼 피해를 줄 수 있다. 이 피해는 회피할 수 없다.

개연성 코스트: 20

성기사 심화 이야기

[엘레멘탈 차지]

속성: [클래스:성기사] [심화]ⓣ

필요 조건: [성스러운 빛을 믿고 분노를 제어하십시오]

불꽃 공격의 효과를 받고 있는 대상에게 냉기 공격을 적중시키거나, 냉기 공격의 효과를 받고 있는 대상에게 전격 공격을 적중시키거나, 전격 공격을 받고 있는 대상에게 신성 공격을 적중시키면 기본 피해량이 1d4만큼 증가한다.

개연성 코스트: 23

[신성한 일격]

속성: [클래스:성기사] [심화]ⓣ

필요 조건: [축복받은 힘]

[심판]의 대상을 1턴간 기절시켜 행동 불능 상태로 만든다. 단, [심판]을 연속으로 사용할 수 없게 된다.

개연성 코스트: 15

4.5 도적(Rogue)

'은신 암살자'

누구보다도 은밀하고 날렵하게 접근하여 가공할 만한 피해를 주거나, 다양한 상황에서의 임기응변이 좋은 다재다능한 클래스입니다.

[비열한 습격]

속성: [클래스:도적]ⓣ

필요 조건: *도적은 단검, 한손무기 등 가벼운 무기에 특화되어 있기 때문에, 두손무기나 무거운 무기로는 도적의 공격 기술들을 사용할 수 없다.*

도적이 대상에게 선제 공격을 하거나, 상대가 도적을 인식하지 못하였을 때 공격하거나, 아군과 함께 대상을 포위하였을 때 공격한다면 [기습]이 발동한다. [기습]했을 때, 도적은 대상에게 피해를 1만큼 1d4회 준다. [기습]의 피해량은 도적이 중간 성장이나 큰 성장을 했을 때 1만큼 증가한다.

개연성 코스트: 22

[만능 캐릭터?]

속성: [클래스:도적] ⓣ

스탯 +: 도발, 인식, 기민, 은신, 기만

스탯 −: 근력 [3], 위 스탯 증가 중 하나 선택

도적 이야기꾼의 배경 이야기 중 지식, 인맥, 자본 중 어울리는 한 가지 스탯을 결정해, **스탯 +**: (해당 스탯) 을 받는다. 어떤 상황에서든, 이 세 스탯 중 하나로 판정하여 상황을 타개할 수 있다.

개연성 코스트: 30

도적 심화 이야기

[이도류 도적]

속성: [클래스:도적] [심화] ⓣ

도적은 양손에 무기를 들고 공격할 수 있다. 이 때 각각의 공격에 대해 명중 판정 에 −2를 받고, 주는 피해가 2 감소하지만 한 턴에 두 번 공격할 수 있다. [기습] 은 각 공격에 대해 따로 적용된다.

개연성 코스트: 20

4.5.1 음유시인

`5인 파티인데 나 혼자 살았어, 그럼 난 뭘 할 수 있지?'

노래를 바탕으로 아군을 강화하며, 적들을 약화시키며 도적과 같은 다재다능함을 무기로 하는 클래스입니다.
도적의 이야기 중 [만능 캐릭터?] 를 공유하고, 다음 이야기를 추가로 가집니다:

[음악의 치유사]

속성: [클래스:음유시인]

다양한 종류의 음악을 매개로 한 마법을 사용할 수 있다. 마법의 기능과 개연성 코스트에 대해서는 마스터와 상의 후 결정한다[a].

[a] 음유시인의 마법 사용의 메커니즘은 노래이기에, [집중] 형 마법, 그 중에서도 범위형 효과가 있는 마법을 사용하는 것을 권고드립니다.

음유시인 심화 이야기

[제대로 놀아 볼까!]

속성: [클래스:음유시인] [심화]

필요 조건: [음악의 치유사]

다섯 턴에 한 번 사용할 수 있다. 한 턴 동안, [음악의 치유사] 의 주문의 반경이 한 구역 넓어지고, 효과가 두 배로 증가한다.

개연성 코스트: 15

4.6 사제(Cleric)

'감사합니다!'
자신이 믿는 초월자에 따라 신의 권능을 구사하는 성직자입니다. 초월자가 악한 성향이냐 선한 성향이냐에 따라서 구사하는 능력이 조금 달라집니다.

4.6.1 선한 성향의 초월자의 사제

[신의 축복]

속성: [클래스:사제] [집착] ⓣ

필요 조건: *자신이 믿는 신을 설정한다. 사제의 성향과 신의 성향은 선 성향이어야 한다.*

사제는 24시간에 6회 사용 가능한 [신성력]을 가진다. [신성력]을 사용해 언데드가 아닌 대상의 생명력을 1d6만큼 회복시키거나, 언데드에게 1d6만큼의 피해를 줄 수 있다. 언데드에게 주는 피해는 회피할 수 없다. 중간 성장이나 큰 성장을 할 때마다 [신성력]의 사용 가능 횟수가 2회 증가한다.

[신성력]을 1회분 사용하여, 언데드가 아닌 대상에게 보호막을 부여할 수 있다. 보호막은 최대 6의 피해를 흡수할 수 있다. 사제의 보호막은 서로 중첩되지 않는다.

[신성력]을 1회분 사용하여, 대상의 전투, 사격, 기민, 근력 중 하나에 4턴간 +1을 부여할 수 있다. 대상은 자신이 될 수 있으며, 이 버프는 서로 다른 능력치를 증가시킨다는 제한 내에서 중첩이 가능하다.

트리거(집착): 사제는 [신성력]을 유지하기 위해 자신이 믿는 신에게 하루에 10분간 기도를 해야 한다. 이 기도를 하지 않는다.
효과: 다시 기도를 하기 전까지 [신성력]을 사용할 수 없다.

개연성 코스트: 21

[신의 권능]

속성: [클래스:사제] ⓣ

사제는 24시간에 1회, 대상의 모든 부정적인 상태 이상을 해제할 수 있다. 상태 이상의 해제는 대상의 의지에 +2 보정을 받아 시도한다.

개연성 코스트: 20

선한 성향 초월자의 사제 심화 이야기

[부활]

속성: [클래스:사제] [심화] ⓣ

필요 조건: [신의 축복] *(선한 성향)*

자신의 [신성력]을 최대 4회분 사용해서 대상을 부활시킨다. 단, 사망이 확인된 지 1일이 넘지 않은 대상만 가능하다. 소모한 신성력 1회분당 최대 체력의 25%에 해당하는 양의 체력을 회복시킨다. 이야기꾼인 경우, 회복량은 같으나 체력 대신 개연성을 회복시키고, 초과량에 대해 체력을 회복시킨다.

개연성 코스트: 15

4.6.2 악한 성향의 초월자의 사제

[신의 축복]

속성: [클래스:사제] [집착] ⓣ

필요 조건: *자신이 믿는 신을 설정한다. 사제의 성향과 신의 성향은은 악 성향이어야 한다.*

사제는 24시간에 6회 사용 가능한 [공허의 힘]을 가진다. [공허의 힘]을 사용해 언데드의 생명력을 1d6만큼 회복시키거나, 언데드가 아닌 대상에게 1d6만큼의 피해를 줄 수 있다. 언데드가 아닌 대상에게 주는 피해는 회피할 수 없다. 중간 성장이나 큰 성장을 할 때마다 [공허의 힘]의 사용 가능 회수가 2회 증가한다.

[공허의 힘]을 1회분 사용하여, 대상 언데드에게 보호막을 부여할 수 있다. 보호막은 최대 6의 피해를 흡수할 수 있다. 사제의 보호막은 서로 중첩되지 않는다.

[공허의 힘]을 1회분 사용하여, 대상의 전투, 사격, 기민, 근력 중 하나에 4턴간 +1을 부여할 수 있다. 대상은 자신이 될 수 있으며, 이 버프는 서로 다른 능력치를 증가시킨다는 제한 내에서 중첩이 가능하다.

트리거(집착): 사제는 [공허의 힘]을 유지하기 위해 자신이 믿는 신에게 하루에 10분간 기도를 해야 한다. 이 기도를 하지 않는다.
효과: 다시 기도를 하기 전까지 [공허의 힘]을 사용할 수 없다.

개연성 코스트: 21

[신의 권능]

속성: [클래스:사제] ⓣ

사제는 24시간에 1회, 대상의 모든 부정적인 상태 이상의 지속 시간을 2배로 늘리거나 효과를 2배로 증가시킬 수 있다. 이 효과는 대상의 의지에 −2 보정을 받아 시도한다.

개연성 코스트: 20

악한 성향 초월자 사제 심화 이야기

[최후의 의식]

속성: [클래스:사제] [심화] ⓣ

필요 조건: [신의 축복] *(악한 성향)*

자신의 [공허의 힘]을 모두 사용한다. 소모된 [공허의 힘] 1회분당 대상의 최대 체력의 25%에 달하는 피해를 준다. 이야기꾼의 경우, 이 의식으로 인해 추방되지 않고, 항상 개연성이 1은 남는다.

개연성 코스트: 15

4.7 시간 방랑자

시간 속을 여행하며 떠돌아다니는 방랑자들을 의미합니다.

[현실 조작]

속성: [클래스: 시간 방랑자] ⓣ

[행운의 힘] 등의 사용으로 인하여 4df를 굴릴때, 개연성을 지불하여 주사위를 조작할 수 있다. 조작하는 주사위의 개수에 따라 지불해야하는 개연성의 양이 다음과 같이 변화한다:

조작하는 주사위 개수	개연성 코스트
1	0
2	1
3	4
4	9

개연성 코스트: 30

[완벽한 시간적응]

속성: [클래스: 시간 방랑자] ⓣ

다양한 시간대에서 다양한 경험을 한 시간 방랑자들은 해당 서사의 이들에게 더 쉽게 다가갈 수 있다.

자신이 살던 시간대에서 벗어나 있음으로서 받는 모든 페널티를 무시할 수 있다.

개연성 코스트: 15

[되돌리기]

속성: [클래스: 시간 방랑자] ⓣ

하루에 한 번, 실패 또는 대실패한 판정 하나를 통과한 것으로 취급할 수 있다.

개연성 코스트: 15

[타임 패러독스]

속성: [클래스: 시간 방랑자] [광기] ⓣ

제약(광기): 행운 등의 적용으로 인하여 주사위를 굴려 판정을 했을 때, 대성공에 해당하는 판정이 나오면, 다음 주사위를 굴리는 판정에 대해서 해당 주사위를 뒤집은 결과[a]가 나온 것으로 취급한다.[b]

개연성 코스트: -20

[a]주사위를 뒤집은 판정이란, 일반적인 주사위에서는 특정 결과치에 대해 (최대치)-(결과치)+1의 값이 나온 것으로 취급하고, 퍼지 다이스에서는 각각의 주사위 중 +를 모두 -로, -를 모두 +로 바꾼 결과로 취급합니다.

[b]이 결과가 다시 대성공이라면 [타임 패러독스]는 여러번 연속으로 발동될 수도 있습니다.

시간방랑자 심화 이야기

[시간 가속]

속성: [클래스: 시간 방랑자] [심화]

한 씬에 두 번, 자신의 턴이 종료될 때 시간을 가속하여 한 턴을 추가로 진행한다. 이 추가로 진행하는 턴에는 다른 모든 이들의 판정에 -1을 가한다. 두 번을 모두 사용하여 두 턴을 추가로 진행하는 것은 불가능하다.

스탯 +: 기민

개연성 코스트: 30

[주마등]

속성: [클래스: 시간 방랑자] [심화]

한 서사 속에서 한 번, [침범] 판정이 아닌 이유로 개연성이 0이 되는 피해를 받았을때, 해당 피해를 무시할 수 있다.

개연성 코스트: 15

4.8 도박사(Gambler)

도박에 죽고 도박에 사는 이들입니다.

[다이스 블랙잭]

속성: [클래스: 도박사]

매 턴 한번, 같은 구역에 있는 이를 하나 지목해, [다이스 블랙잭]을 진행할 수 있다:

1. 각자, 2d6을 굴린다.
2. 도박사부터 돌아가며 1d6을 추가로 굴릴 수 있다.
3. 두 명이 모두 주사위를 굴리지 않겠다고 선언하면 게임을 종료한다.
4. 주사위 결과의 총합이 정확히 12라면, [스페셜]으로 취급한다.
5. 주사위 결과의 총합이 12를 넘겼다면, [버스트]로 취급하여 다음이 일어난다:

- 상대의 수가 6 이하라면 상대보다 1 낮은 수로 취급하고, 즉시 게임을 종료한다.
- 상대의 수가 7 이상이라면 6으로 취급하고, 즉시 게임을 종료한다.

게임 종료 시점에 두 숫자가 같다면(둘 다 스페셜인 경우 포함) 승패 없이 종료된다. 그렇지 않다면, 더 숫자가 높은 이가 승자, 낮은 이가 패자가 된다. 승자는 물리/정신피해 중 하나를 선택하여 패자에게 다음 피해량 계산법에 따라 피해를 준다:

- 승자가 [스페셜]이 아니라면, 두 수의 차이만큼의 피해를 준다.
- 승자가 [스페셜]이라면, 두 수의 차이만큼에 1을 더한 만큼의 피해를 준다. 추가되는 피해량 1은 [스페셜 피해량]이라고 부른다.
- 패자가 [버스트]라면, 위의 피해량의 두배에 해당하는 피해를 물리 또는 정신에 한번에 주거나, [스플릿]하여 물리/정신에 각각 나누어 줄 수 있다.

피해량을 계산한 후, 게임에 참여한 이야기꾼의 이야기에 따라 피해량이 조정될 수 있다. 이 피해량은 게임에 참여하지 않은 이야기꾼에 의해 조정될 수 없다.

개연성 코스트: 20[a]

[a]주사위 운에 따라, 자신도 상대도 공평하게 피해를 받을 수 있는 능력이기 때문에 일반적인 활용형 능력으로 취급됩니다.

[도박 중독]

속성: [클래스: 도박사] [중독]

필요 조건: [다이스 블랙잭]

제약(중독): 다른 이에게 피해를 가하고 싶을 때 [다이스 블랙잭]을 할 수 있다면, 반드시 [다이스 블랙잭]을 통해서만 피해를 줄 수 있다.

스탯 –: 근력, 의지, 자본, 인맥

개연성 코스트: −35

[올인]

속성: [클래스: 도박사] [집착]

필요 조건: [다이스 블랙잭]

[다이스 블랙잭]의 결과 자신이 [스페셜]일 때, 즉시 [멍해짐: 1턴] 상태를 주는 것으로 게임으로 인한 피해량 판정 없이 게임을 종료할 수 있다. [멍해짐] 상태를 받은 상대는 다음 자신의 턴에 아무 행동도 할 수 없다.

제약(집착): [다이스 블랙잭]의 결과가 [스페셜]이라도, [스플릿] 할 수 없다.

개연성 코스트: 5

[밑장빼기]

속성: [클래스: 도박사] [기피]

필요 조건: [다이스 블랙잭]

전투 씬에서, 세 라운드에 한 번, [다이스 블랙잭]을 할때 자신이 [버스트]가 난 경우, [버스트]를 낸 주사위 굴림을 취소할 수 있다.

비전투 씬에서, 한 씬에 한 번, 판정을 할 때에 다시 판정을 해 원래 결과와 새 결과 중 원하는 결과를 선택할 수 있다.

트리거(기피): [다이스 블랙잭]을 할때, 자신이 주사위를 더 굴리지 않겠다고 선언하지 않았고, 상대가 [스페셜]이다.
효과: 반드시 10 이상이 나올때까지 주사위를 추가로 굴려야 한다.

개연성 코스트: 5[a]

[a]전투 씬 또는 비전투 씬에서만 사용할 수 있는 능력이 있기 때문에 두 능력의 코스트(각각 10) 중 높은 쪽을 적용시켰습니다.

도박사 심화 이야기

[위협적인 근육]

속성: [클래스: 도박사] [심화]

필요 조건: [다이스 블랙잭]

[다이스 블랙잭]에서, 상대가 [버스트]인 경우, 해당 수치가 12에서 넘어선 만큼 추가로 피해를 준다.

스탯 +: 근력

개연성 코스트: 20

[참을성]

속성: [클래스: 도박사] [심화]

필요 조건: [밑장빼기]

[밑장빼기]의 기피증을 무시한다. 즉, 상대가 [스페셜]이고 자신이 10 미만이며 주사위를 굴리지 않겠다고 선언하기 전이라 할지라도 주사위를 더 이상 굴리지 않아도 된다.

스탯 +: 인내

개연성 코스트: 20

[성공적인 도박사]

속성: [클래스: 도박사] [심화]

필요 조건: [올인]

[올인]을 게임 종료시 동점일때에도 발동시킬 수 있다. 즉, 게임 종료시 동점일 때에도 상대에게 [멍해짐: 1턴]을 줄 수 있다.

스탯 +: 자본

개연성 코스트: 20

[카지노의 VIP 고객]

속성: [클래스: 도박사] [심화]

인맥 판정에 자본 스탯을 보너스로 받아 판정한다.

스탯 +: 인맥

개연성 코스트: 20

4.9 리치(Lich)

필요 조건: *언데드 이외의 종족*

[성물함]

속성: [클래스: 리치] [기피] [공포] ⓣ

리치는 죽음에 이르러도 성물함에서 부활할 수 있다.

한 턴을 소모하여 성물함을 설치할 수 있다. 성물함의 내구도는 리치의 최대 체력의 25%(버림)이다.

제약(기피): 성물함이 설치되어 있는 동안, 최대 체력이 성물함의 내구도만큼 감소한다.

리치가 한 서사 속에서 추방되려 할 때, 성물함이 설치되어 있고 파괴되지 않았다면 해당 위치에서 체력, 정신력, 개연성을 모두 회복한 채로 부활하고, 성물함은 파괴된다.

트리거(공포): 자신을 제외한 누군가가 성물함을 파괴하려고 함을 알고 있다.
효과: 앞으로의 모든 행동은 해당 행위를 방해하기 위해서만 행할 수 있다.

성물함은 [태초의 이야기]로 돌아가지 않는 한, 한 서사 속에서 파괴되기 전, 한 번만 사용할 수 있다. 단, 파괴되지 않았을 때 설치 후, 재설치를 하면 이동이 가능하다.

개연성 코스트: 25

[미신]

속성: [클래스: 리치] [광기] ⓣ

제약(광기): 물리적 피해로 인해 받는 피해량이 두 배로 증가한다.

마법적 피해로 인해 받는 피해량을 25%(올림) 감소시킨다. 단, 이로 인해 받는 피해량이 0이 되도록 하거나, 최대 정신력의 10%에 해당하는 양 이상을 감소시킬 수 없다.

개연성 코스트: -10

4.10 저승사자(Reaper)

필요 조건: *종족: 귀신*

[죽음의 그림자를 몰고 다니는 자]

속성: [종족: 귀신] [클래스: 저승사자]

필요 조건: *클래스: 저승사자,* [더 이상 살아있지 못한 자]

[더 이상 살아있지 못한 자]의 효과가 다음과 같이 약화된다:

- [영혼 수확]을 통해 물리적인 피해를 줄 수 있다.
- 자신이 원하는 이, 죽음을 앞둔 타자, 또는 저승사자가 직접 공격한 타인 또는 그 아군에게는 시각적으로 인식될 수 있다.

나머지 [종족: 귀신] 이야기, 즉 [영체], [빙의], [폴터가이스트]는 그대로 유지된다.

개연성 코스트: 20

[영혼 수확(The Reaping)]

속성: [클래스: 저승사자]

필요 조건: *클래스: 저승사자,* [영체]

전투 씬에 돌입하면 [영혼] 5/20을 얻는다. 매 턴이 시작할 때, [영혼] 1을 얻는다. [영체]를 1 소모하여 [영혼] 1을 얻을 수도 있다.

어떤 공격을 통해 물리적인 피해를 주고 싶다면, 공격을 하기 이전에 원하는 만큼 [영혼]을 소모한다. 해당 공격에 대한 최대 물리 피해량은 소모된 [영혼]의 양과 동일하다[a]. 해당 공격이 성공했다면, 대상의 정신력을 소모된 영혼의 반(버림) 만큼 감소시키고, [영체]를 물리적 피해량만큼 회복한다.

어떤 대상이 [영혼 수확]의 정신력 피해를 통해 전투에서 탈락한다면, [영혼]의 최대치가 영구히 2 증가한다.

개연성 코스트: 23

[a]영혼을 2 소모했다면, 판정 결과 피해를 5 줄 수 있다고 해도 피해는 2만 줄 수 있습니다.

Chapter 5

소환수

[소환수]

속성: [소환수: (소환수 이름)][a]

필요 조건: *소환수를 위해 소모할 이야기꾼의 코스트 X를 정한다. X는 양수일 필요는 없다.*

(소환수 이름)을 소환수로 부릴 수 있다. 소환수는 기본 최대 개연성 수치의 시작이 2X로 시작하는 별도의 이야기꾼으로 취급한다. 이 때 이 수치는 이야기꾼의 기본 최대 개연성 수치를 넘어설 수 없으며, 소환수의 최대 개연성 수치 역시 이야기꾼의 최대 개연성 수치를 넘어설 수 없다. 소환수를 만들 때 역시 이야기꾼 생성 규칙 중 배경 이야기를 3개가 아닌 1개만 정해도 된다는 사실을 제외하면 해당 규칙을 모두 따라야 한다[b].

소환수는 [소환수]를 이야기로 가질 수 없다.

소환수는 이야기꾼이 최대 개연성을 소모하여 소환수에게 개연성을 더 할당하지 않는 이상은 성장할 수 없다.

개연성 코스트: 10+X[c]

[a]소환수 대신, 퍼밀리어, 펫, 컴패니언, 동물 친구 등 다른 용어를 사용해도 무방합니다.
[b]예를 들어, 최대 개연성이 음수가 되도록 이야기를 정할수는 없습니다.
[c]소환수의 소환 해제가 가능하다면, 해제된 동안의 코스트는 10으로 취급합니다.

5.1 드루이드(Druid)

`우리는 언제나 약했다`

원소와 식물의 힘을 사용하는 자연 드루이드와, 동물로 변하여 힘을 사용하는 영물 드루이드 두 가지 중 하나를 선택하여 육성할 수 있는 하이브리드형 클래스입니다.

[현명한 선택]

속성: [클래스:드루이드]ⓣ

필요 조건: [자연 드루이드]와 [영물 드루이드] *중 한가지를 선택한다.*

[자연 드루이드]

속성: [클래스:드루이드] [현명한 선택] ⓣ

다양한 종류의 자연 마법을 사용할 수 있다. 자연 마법의 기능과 개연성 코스트에 대해서는 마스터와 상의 후 결정한다.[a]

[a] 드루이드의 마법 사용의 메커니즘은 자연과의 대화이기에, [집중] 형 마법을 사용하는 것을 권고드립니다.

[영물 드루이드]

속성: [클래스:드루이드] [현명한 선택] ⓣ

필요 조건: *자신이 변신하게 될 동물을 고를 수 있다. 이는 이야기꾼의 세계관에서 상상의 동물이 아닌 모든 동물 중 선택할 수 있다.*

24시간에 4시간동안, 선택한 동물으로 변신하고, 원래 형태로 되돌아올 수 있다. 전투 중 동물형 또는 원래 형태로 변신하기 위해서는 한 턴이 소모된다. 변신시, 의복과 소지품은 안전하게 수납되며, 원래 형태로 되돌아오면 다시 자동으로 착용되고 주어진다.

근력/기민/전투/은신 중 두 가지를 자신이 선택한 동물에 따라[a] 정한다. 변신한 동안, " **스탯 +**: 인식, (선택한 두 가지 스탯) "을 얻는다.

동물 변신 중에는 변신한 종족의 다른 개체들과는 소통이 가능하나, 다른 종족과는 의사소통이 불가능하다.

개연성 코스트: 30

[a] 예를 들어, 다람쥐 영물 드루이드가 근력과 전투를 얻기에는 어색할 수 있습니다.

[숲의 수호자]

속성: [클래스:드루이드] [공포] ⓣ

트리거(공포): 타자가 자연을 파괴하는 것을 목격한다.
효과: 의지 판정을 한다. 0 미만이 나온다면, 자신이 할 수 있는 가장 강한 공격을 대상에게 반드시 가해야 한다.

드루이드는 자연의 생물들의 목소리를 단편적인 단어로서 받아들일 수 있다.

개연성 코스트: 5

드루이드 심화 이야기

[숲의 친구들]

속성: [클래스:드루이드] [심화]

필요 조건: [현명한 선택], [숲의 수호자]

[현명한 선택]의 결과로 숲의 친구를 사귀는 방법이 달라진다.

[자연의 영]

속성: [클래스:드루이드] [심화] [숲의 친구들]

필요 조건: [자연 드루이드], *영체의 형태가 될 동물을 정한다.*

자연과 소통하여 자연의 영을 동물 형태로 불러내어 부릴 수 있다.

물리적인 효과에 면역인 영체 소환수다.

드루이드가 마법을 시전할 때, 자신의 위치 대신 소환수의 위치에서 시전한 것으로 취급할 수 있다.

개연성 코스트: 20

[자연과 소통]

속성: [클래스:드루이드] [심화] [숲의 친구들]

필요 조건: [영물 드루이드], *친구가 될 동물을 정한다.*

물리적으로 영향을 줄 수 있는 동물 소환수. [소환수] 생성 방법에 따라 소환수를 만든다. 이 소환수는 드루이드를 계속 따라다니며, 디스폰이 불가능하다. 소환수 사망시, 이야기꾼과 동일하게 취급한다.

소환수와 드루이드는 항상 대화할 수 있고, 서로를 이해할 수 있다.

5.2 사냥꾼(Hunter)

'명치절단기'

주변환경을 잘 활용하여 자신만의 사냥감을 순식간에 잡아내는 클래스입니다.

[사냥감 추적]

속성: [클래스:사냥꾼]

사냥꾼은 자연을 이용하는 데에 특화되어 있다.

숲이나 산, 동굴 등의 자연 엄폐물이 많은 곳에서 헌터는 은신 보정 +1을 받고, 장애물으로 인한 기민 페널티를 받지 않는다.

자신이 찾는 대상이 해당 지역의 자연물과 거리가 있다면 인식 또는 관련된 특화 지식 판정으로 해당 대상의 향방을 알 수 있다.

개연성 코스트: 20

[한 발이면 충분하지]

속성: [클래스:사냥꾼]

사냥꾼은 미래지향적 무기, 무거운 두손무기를 제외한 모든 무기에 특화되어 있고, 둘 이상의 무기를 전투에 사용할 수 있다. 무기를 전환하는 데 한 턴을 소모해야 한다.

전투 중, 사냥꾼이 적보다 먼저 자리잡았다면, 전투 또는 사격 판정을 성공했을 때 1d6을 굴린다. 1d6에서 6의 눈이 나왔다면 [치명타] 판정이 되어, 해당 공격의 피해량이 두 배가 된다.

전투 중, 사냥꾼이 적보다 나중에 자리잡았지만 자연 엄폐물이 많은 지역에서 사냥꾼은 회피 판정에 +1을 받는다.

개연성 코스트: 20

사냥꾼 심화 이야기

[숲의 전령]

속성: [클래스:사냥꾼] [심화]

필요 조건: *동물 동료의 종을 선택한다. 동물 동료는 중형 육식 포유류[a]에서 대형 육식 포유류[b], 또는 중량 이상의 조류[c]*

동물 동료를 [소환수]로서 사용한다. [소환수] 생성 방법에 따라 소환수를 만든다. 동물 동료는 디스폰이 불가능하며, 매우 단편적 의사 소통이 가능하고, 전투에 적극 참여가 가능하다.

[a]개/늑대 등을 포함합니다.
[b]곰 크기정도까지라고 생각하시면 됩니다.
[c]까마귀 정도의 크기 이상이라고 생각하시면 됩니다.

[돌진 사냥꾼]

속성: [클래스:사냥꾼] [심화]

필요 조건: [한 발이면 충분하지]

적보다 먼저 자리잡을 필요 없이, 사격 판정을 성공했을 때 1d6을 굴려 6의 눈이 나오면 [치명타] 판정이 된다.

개연성 코스트: 20

5.3 해적 선장

[해적 선장]

속성: [직업] [소환수]

해적선의 주인이자 선원들의 고용주.

이 이야기는 아래 사항들을 제외하고, [소환수]로 취급한다.

해적선과 무기, 선원들을 소환수로서 사용할 수 있다. 소환수를 소환한 동안 자금에 다음 페널티를 받는다:

소환 대상	페널티
선원	−1
대포	−2
해적선	−3

이로 인해 해적 선장의 자금이 음수가 될 수 없다. 자금이 허락하는 한 여러 개체를 소환할 수 있다.

스탯 +: 자금 [3]

개연성 코스트: 25

해적 선원

체력 10, 정신력 10, 개연성 0
모든 스탯 0

[어진가 조금 모자란 친구들]

속성: [생애] [소환수]

선장의 명령을 절대적으로 따르는 충직한 선원.

자의적인 소환 해제가 불가능하나, 소환된 동안 명령이 없으면 자의적으로 행동할 수 있으며, 씬이 종료될 때 소환을 해제할 수 있다.

다음 신체적 결함 중 한 가지를 지정한다.

신체적 결함	스탯 변화
의안	**스탯 −**: 관찰
의족	**스탯 −**: 기민
의수	**스탯 −**: 근력

[의수]를 선택해도 체력은 변하지 않는다.

개연성 코스트: 10

[고용 관계]

속성: [기피]

선원이 사망하면 소환은 해제되며, 선장의 [해적 선장] 이야기에 " **스탯 -**: 자금 "이 추가된다. 이는 [태초의 이야기]로 되돌아가면 초기화된다.

개연성 코스트: -10

대포

[대포]

속성: [생애] [소환수]

내구 10을 가진다.

자의적인 소환 해제가 불가능하다. 소환된 씬이 종료되면 즉시 소환이 해제된다.

내구 1을 소모한다. 한 구역에 피해 3을, 주변 구역에 방사 피해 1을 준다.

개연성 코스트: 20

[파괴된 무기]

속성: [공포]

무기가 파괴되면 소환은 해제되며, 선장의 [해적 선장] 이야기에 " **스탯 -**: 자금[2] "이 추가된다. 이는 [태초의 이야기]로 되돌아가면 초기화된다.

개연성 코스트: -20

해적선

[해적선]

속성: [생애] [소환수]

내구 40을 가진다.

자의적인 소환 해제가 불가능하다. 씬이 종료되어야 소환을 해제하기로 선택할 수 있다.

바다 위를 자유롭게 항해할 수 있다.

해적선 밖에서 안으로 피해를 줄 때, 내부에 있는 인원에게 피해를 주지 못하는 대신, 피해량의 반 만큼 해적선의 내구도가 감소한다.

해적선상의 전투에서 누군가 피해를 받으면 해적선의 내구가 1 감소한다.

해적선에 타 있는 동안, 피해를 주는 대상을 해적선을 설정하여 직접 해적선의 내구에 피해를 줄 수 있다.

개연성 코스트: 30

[파괴된 해적선]

속성: [광기]

해적선의 내구도가 0이 되면 소환은 해제되며, 선장의 [해적 선장] 이야기에 " **스탯 -**: 자금[3] "이 추가된다. 이는 [태초의 이야기]로 되돌아가면 초기화된다.

해적선이 파괴될 때 선상에 있던 모든 이들은 즉시 해적선이 존재하던 표면 상(바다 위, 땅 등)으로 낙하하며, 해적선을 파괴시킨 이를 제외한 모든 선상에 있던 이들은 상태이상 [패닉]을 얻는다.

개연성 코스트: -30

5.4 네크로맨서(Necromancer)

[죽음을 반쯤 경험한 자]

속성: [종족: (이야기꾼의 종족)] [종족: (언데드 종족 중 하나)]

필요 조건: *언데드 종족 중 하나를 선택한다.*[a]

종족이 반은 본래의 종족, 반은 해당 언데드 종족이 된다. 해당 언데드 종족의 이야기를 전부 가진다. 단, 해당 이야기들로 인해 다른 살아있는 이들의 종족을 변하게 할 수는 없다.

개연성 코스트: 20

[a]서플리먼트를 기준으로, [종족: 뱀파이어], [종족: 귀신], [종족: 좀비], [종족: 스켈레톤]이 있습니다.

[언데드 부활]

속성: [클래스: 네크로맨서]

필요 조건: *클래스: 네크로맨서,* [죽음을 반쯤 경험한 자]

시체가 있다면, 그를 전투중이 아닐 때 [죽음을 반쯤 경험한 자]에서 선택한 종족으로 변화시킬 수 있다. 해당 시체에게 선택한 언데드의 모든 이야기를 준다. 해당 시체는 생전의 이야기를 모두 가진 채로 이야기꾼의 [소환수]로서 행동한다. 이 이야기의 코스트에 소환수로 만들어질 때의 비용이 더해지나, 이미 존재하는 시체를 소환수로서 사용한 것이기 때문에 소환수의 비용이 25% 감소한다.

개연성 코스트: 20

5.5 꿈꾸는 자(The Dreamer)

[잠]

속성: [클래스:꿈꾸는 자]

잠을 자는 것을 너무나도 좋아한다.

언제 어디서든, 한 턴을 소모하여 잠을 잘 수 있다. 잠을 자는 동안, 모든 상태이상의 작용이 멈추며, 정신력에 피해를 받을 수 없다. 잠에서 깨어나면 상태이상의 작용이 재개된다.

개연성 코스트: 20

[꿈]

속성: [클래스: 꿈꾸는 자]

꿈 속에서는 무엇이든 할 수 있었다.

잠을 자는 동안, 한 턴을 소모해 꿈을 꾸기로 선택할 수 있다. 꿈을 꾸면, 다음 [소환수] 중 하나를 소환할 수 있다:

소환 대상	코스트
양 한마리	10
유니콘	15
그림자 괴물	15

소환수의 기본 스탯은 꿈꾸는 자의 스탯과 동일하나, 소환수에 따라 추가 스탯을 받게 될 수 있다. 단, 개연성은 0으로 취급하며 체력 또는 정신력이 0에 다다르면 강제로 디스폰된다.

소환수의 시야는 꿈꾸는 자와 공유된다.

꿈을 꾸는 동안이라도 소환자는 피해를 받을 수 있으나, 피해를 받아 소환자가 추방되더라도 소환수는 사라지지 않는다.

개연성 코스트: 10+X[a]

[a] 소환수에 따라 코스트가 달라집니다.

[악몽]

속성: [클래스: 꿈꾸는 자] [공포]

필요 조건: [잠], [꿈]

트리거(공포): [꿈]에 의한 소환수가 타의에 의해 디스폰된다.
효과: 즉시 [잠]에서 깨어난다. 이번 씬 동안, [잠]들기 위해 필요한 턴이 한 턴 증가하고, [꿈]꾸기 위해 필요한 턴도 한 턴 증가한다. 이가 여러번 일어나면 이 턴 수는 누적된다.

개연성 코스트: -15

양 한마리

[양 한마리]

속성: [꿈]

소환될 때, 꿈꾸는 자가 있는 구역에 소환된다. 꿈꾸는 자가 있는 구역에 다른 누군가가 있다면 해당하는 이들은 강제로 즉시 인접한 구역으로 이동해야 한다.

[양 두마리, 양 세마리]

속성: [꿈:양 한마리]

한 턴을 소모하여, 양이 있는 구역과 인접한 빈 구역 중 하나에 추가로 양을 소환한다. 또는, 한 턴을 소모하여 소환되어 있는 양 전부 또는 일부를 디스폰한다.

양이 모두 디스폰되면, [꿈]에서 깨어나지만, [잠]에서는 깨어나지 않는다.

양은 꿈꾸는 자와 구역을 공유할 수 있으나, 다른 이들과는 구역을 공유할 수 없다. 꿈꾸는 자와 구역을 공유한 동안에는, 꿈꾸는 자를 향한 모든 공격은 그 구역에 있는 양을 향한다.

양은 체력을 모두 공유하며, 공격 또는 방어할 수 없다.

[편안한 꿈]

속성: [꿈:양 한마리]

타인의 공격으로 인해 소멸되더라도 [악몽]의 트리거를 발동시키지 않는다.

개연성 코스트: 20

유니콘

[상상속의 말]

속성: [꿈]

소환될 때, 꿈꾸는 자가 있는 구역에서 꿈꾸는 자를 태운 채로 소환된다.

[가속하는 말]

속성: [꿈:유니콘]

유니콘은 소환될 때와 매 턴이 시작될 때, [가속] 상태를 2회 받는다. [가속] 상태는 최대 7회까지 누적되며, 한 턴에 얼마든지 소모할 수 있다.

유니콘은 [가속] 상태 1회를 소모함으로서 한 구역을 이동할 수 있다.

[비행하는 말]

속성: [꿈:유니콘]

유니콘은 [가속] 상태 2회를 소모함으로서 공중으로 떠오를 수 있다. 다시 바닥으로 내려오것은 언제든지 가능하다.

유니콘은 떠 있지 않는 동안 꿈꾸운 자를 태우거나, 내리게 할 수 있다. 이를 하는 데에 한 턴이 소요된다. 소환한 꿈꾸는 자 본인이 아닌 이는 태울 수 없다.

공중에 떠오른 동안, [가속] 상태 1회를 소모하여 두 구역까지 이동할 수 있다.

[말발굽 차기]

속성: [꿈:유니콘]

유니콘은 [가속] 상태 1회를 소모함으로서 1회당 같은 구역에 있는 한 대상에게 피해 2를 줄 수 있다. [비행하는 말]으로 떠오른 동안은 공격을 할 수 없으나, 바닥으로 내려오는 동시에 사용한다면 피해량이 3으로 증가한다.

[회피 기동]

속성: [꿈:유니콘]

유니콘은 방어할 수 없다. 대신, [가속] 상태를 소모하여 1회당 피해량 2를 경감시킬 수 있다. [비행하는 말]으로 떠오른 동안은 피해량 3이 경감되나, 꿈꾸는 자를 태운 동안이라면 피해량 경감량이 1 감소한다.

개연성 코스트: 30

악몽의 산물

[그림자 괴물]

속성: [꿈]

소환될 때, 꿈꾸는 자를 집어삼킨 채로 등장한다.

[악몽]

속성: [꿈: 그림자 괴물]

제약(기피): 자의적으로 소환을 해제하더라도 [악몽]의 트리거를 발동시킨다.

제약(공포): 소환을 한 후부터 해제하기 전까지 매 턴, 꿈꾸는 자는 의지 판정을 해 0 이상의 값이 나오지 않으면 정신력을 0보다 낮은만큼 잃는다.

[퍼져가는 악몽]

속성: [꿈: 그림자 괴물]

그림자 괴물은 시야 안에 들어오는 어떤 곳으로도 이동할 수 있다. 이동한 직후, 누군가가 눈치채기 전까지 **스탯 +**: 은신 [2] 를 얻는다.

누군가를 [집어삼킨] 채로도 이동할 수 있다. 이 경우, 스탯의 추가는 없다.

[발목 붙잡기]

속성: [꿈: 그림자 괴물]

그림자 괴물은 같은 구역에 있는 자신을 인식하지 못한 모든 이의 발목을 붙잡아 놀래키기로 시도할 수 있다. 이 경우, 그림자 괴물의 은신에 대항하여 모든 대상은 인식 판정을 한다. 인식 판정에 실패한 모든 대상에게 그림자 괴물은 다음 중 두 개를 적용시킨다:

- 체력에 피해 1
- 물리적 상태 [넘어짐 ☐]
- 정신력에 피해 1
- 정신적 상태 [깜짝 놀람 ☐]

[집어삼키기]

속성: [꿈: 그림자 괴물]

그림자 괴물은 같은 구역에 있는 대상 하나를 집어삼키기로 할 수 있다. 이 경우, 그림자 괴물의 은신에 대항하여 대상은 인식과 기민 중 낮은 쪽으로 판정한다. 그림자 괴물이 판정에서 이겼다면, 대상은 악몽의 세계로 집어삼켜진다. 누군가를 집어삼킨 동안, **스탯 −**: 은신 [2] 를 얻는다.

집어삼켜진 대상은 그림자 괴물이나 악몽의 세계 밖의 이에게 영향을 줄 수 없으며, 자신의 턴이 시작할 때 체력과 정신력에 피해를 1 입는다. 매 자신의 턴에 한번씩, 그림자 괴물에게서 다음 방법으로 빠져나가고자 시도할 수 있다:

- 그림자 괴물의 근력에 대항한 근력 판정에 성공시, 악몽의 세계를 힘으로 찢으며 탈출한다.
- 그림자 괴물의 의지에 대항한 의지 판정에 성공시, 악몽의 세계를 정신으로 부정하며 탈출한다.
- 한번에 그림자 괴물의 남은 체력과 정신력의 합의 반 이상의 피해를 주는 능력을 사용하면, 악몽의 세계가 불안정해지며 집어삼켜진 이를 토해낸다.

꿈꾸는 자는 자의적으로 집어삼켜질 수 있으며, 이로 인한 추가적인 부정적인 효과는 없다.

그림자 괴물은 턴이 시작할때 누군가를 집어삼키고 있었다면 자의적으로 뱉어낼 수 있다. 이 경우, 이미 이번 턴에 한 번 이동했더라도 다시 이동할 수 있다.

개연성 코스트: 29

꿈꾸는 자 심화 이야기

[기면증]

속성: [클래스:꿈꾸는 자] [심화] [기피]

필요 조건: [잠], [꿈]

트리거(기피): 씬이 시작한다.
효과: [잠]에 빠져든다.

개연성 코스트: 0

[몽유병]

속성: [클래스:꿈꾸는 자] [심화]

필요 조건: [잠], [꿈]

[잠]을 자거나, [꿈]을 꾸면서도 이동할 수 있으나, 두 턴에 한 구역만을 이동할 수 있다.

개연성 코스트: 15

[깊은 잠]

속성: [클래스:꿈꾸는 자] [심화] [기피]

필요 조건: [잠], [꿈]

제약(기피): 전투 상황이 아니라면, [잠]에서 깨어날 수 없고, 한번 잠들면 [꿈]을 통해서만 다른 이들과 소통할 수 있다.

개연성 코스트: 0

Chapter 6

상태

상태는 횟수나 시간(특히 턴 수) 제한이 있는 상태로서 주는 방법도 있지만, 특정한 효과를 가진 이야기를 통해 줄 수도 있습니다. 스켈레톤 종족의 [삐그덕거리는 관절] 이야기가 [산송장] 이야기를 주는 것이나, 형태 없는 자 종족의 [공허한 첫인상] 이야기가 [머리가... 없어?] 이야기를 주는 것을 예로 들 수 있습니다. "상태를 가진 동안 특정 효과가 적용됩니다" 종류의 이야기의 경우, 이러한 상태 이야기를 주는 이야기로서 할 수 있으나, 간단한 효과의 경우에는 이야기의 능력에 적어두는 것으로 가독성을 높일 수도 있습니다 [1].
이런 상태 이야기를 주는 이야기를 만들 때에는 횟수나 시간 제한을 두는 것을 추천드리며, 상태 이야기가 개연성에 직접적인 타격을 주지 않도록 하는 것을 권장드립니다. 코스트는 다른 상태를 주는 이야기와 동일하게 계산합니다.
영구적인 상태의 경우, 특히 현대인 캐릭터에게 어울리는 현대인의 만성질환을 주는 경우에는 캐릭터의 이야기를 보다 풍성하게 만들어줄 수 있고, 메타적인 측면에서는 개연성에 대한 부담을 조금 덜어줄 수 있을 것입니다.

6.1 물리적 상태

[출혈]
속성: [상태이상:물리]
피해를 받을 때 마다, 추가로 피해를 1 받는다.

[중독]
속성: [상태이상:물리]
매 턴, 피해를 1 받는다. 이 피해로 인해 개연성에 피해를 받을 수 없다.

[1] 서플리먼트에서는 위 두 경우를 제외하고, 짧은 시간동안만 적용되거나, 일회성이거나, 상태를 주거나 받은 이 하나에게만 적용되기 때문에 이야기의 능력에 적어두는 식으로 적용했습니다.

6.2 정신적 상태

[두려움]

속성: [상태이상:정신]

정신적인 저항 판정에 대해 -2를 받는다.

6.3 현대인의 만성질환

[스마트폰 중독]

속성: [만성질환] [중독]

제약(중독): 아이템 [스마트폰]을 의도적으로 양도할 수 없으며, [스마트폰]과 다른 구역에 있다면 이를 다시 획득하기 전까지 모든 행동은 [스마트폰]을 획득하기 위해서만 행할 수 있다.

개연성 코스트: -10

Chapter 7

마법

마법사, 음유시인, 그리고 드루이드와 같이 마법을 사용할 수 있는 이들이 존재합니다. 마법의 사용에는 크게 세 가지 방법이 있습니다:

[마나]

속성: [마법] ☆

마법을 사용할 때에 재료가 필요하지 않다고 하더라도, [마력]을 소모해야만 한다. 마법을 사용할 수 있는 이들은 [마력]을 가지고 있고, 이는 특정 정신과 관련된 스탯[a]에 비례한다. 이는 마력의 운영 방법에 따라 다른 스탯을 사용할 수 있다. 마력은 시간이 지나면 충전된다.

[a] 마력의 운용 방식에 따라, 정신적 침습을 버티며 사용해야 하는 경우에는 의지, 마나에 대한 지식을 사용한다면 지식:마나, 노래를 통해 운용한다면 제작:음악 등 다양한 스탯에 연관지을 수 있습니다.

[집중]

속성: [마법] [기도] ☆

마법을 사용할 때에 재료가 필요하지 않다면, 별도의 자원 소모가 없는 대신, 모든 마법에는 부작용이 있다. 마법을 사용하는 매 턴 의지 판정을 해 0 초과의 수치가 나오지 않으면 마법의 부작용이 적용된다.

[기]

속성: [흑마법] ☆[a]

마법을 사용할 때에 재료가 필요하지 않다고 하더라도, 체력 또는 정신력을 소모해야만 한다. 소모된 체력 또는 정신력 1당 [기]를 일정량 충전해 사용할 수 있다.

[a] 통상적인 체력 또는 피 만을 소진하는 흑마법의 경우에는 [피의 마법]으로, 정신력을 소모하는 마법의 경우에는 [타락의 마법]으로 [기]의 이름을 바꿀 수도 있을 것입니다.

7.1 마나

[마나]는 가장 기본적인 마법의 사용 방법입니다. 마법사들이 주로 사용하는 방법으로, 보통 마나 친화력과 같은 특별한 능력을 요구합니다.

7.2 집중

[집중]은 마나 친화력이 없는 이들도 마법을 사용할 수 있도록 해주는 방법 중 한가지입니다. 성기사나 사제의 경우 신의 힘을 기도로서 빌려오는 방식으로 신의 마법을 사용할 수 있고, 드루이드 역시 자연과 대화를 하며 자연 마법을 사용할 수 있습니다. 음유시인의 경우에는 여러 매체별로 노래를 통해 마나를 사용하는 것으로 묘사되기도, 노래를 통해 기운을 복돋는 것으로 묘사되기도 하지만 노래가 끊기면 효과 역시 끊긴다는 점이 동일하기 때문에 집중형 마법으로 분류할 수 있습니다.

7.3 기

[기]는 마나 친화력이 없는 이들도 마법을 사용할 수 있도록 해주는 다른 방법입니다. 자신이나 타인의 일부, 특히 이야기꾼의 세계에서는 체력, 정신력, 또는 개연성을 소모함으로서 강력한 주문을 사용할 수 있게 하는 것입니다. 이는 마법을 사용할 수 없는 이들에게는 마법을 사용할 수 있게 해 준다는 사실은 매력적으로 다가올 것이나, 결국은 많은 이들이 이 힘에 취해 타락하게 되었다는 사실을 간과해서는 안됩니다.

Chapter 8

아이템

8.1 1회용 아이템

8.1.1 스탯 변화

[XX의 물약]

속성: [포션: 음용]

1시간동안 다음 효과를 받는다:
스탯 +: XX[a]

이 포션으로 얻은 스탯은 개연성 최대치에 영향을 끼치지 않는다.

개연성 코스트: 15

[a]이름의 XX는 스탯명 대신, 그에 관련된 단어가 들어갈 수도 있습니다. 예를 들어, [속도의 물약]은 기민을 올려주고, [힘의 물약]은 근력을 올려주는 식이죠.

8.1.2 공격용

[폭발하는 얼음]

속성: [포션: 투척] [폭발] [냉기]☆

이 포션이 든 병을 시야에 보이는 최대 두 구역 떨어진 구역까지 던져 깨트릴 수 있다. 이 포션이 든 병이 깨지면, 해당 구역에 폭발이 일어나는 동시에 해당 구역에 [얼음 바닥: 3턴] 상태를 적용시킨다. [얼음 바닥] 상태가 유지되는 동안 이 구역을 통해 이동할 때에는 별도의 도움이 되는 이야기가 없다면 미끄러운 바닥으로 인해 해당 구역을 통과해서 이동하게 된다.

폭발에 휘말린 이들 중 [냉기 저항] 속성이 없는 이들은 피해를 3 받고, [얼어붙음 □□] 상태를 받는다. [얼어붙음] 상태가 있는 동안, 이동을 할 때 한 구역 덜 움직인다.

폭발에 휘말린 이들 중 [냉기 저항] 속성이 있는 이들은 피해를 1 받는다.

개연성 코스트: 31

[성불(成佛)]

속성: [부적: 부착]

필요 조건: *주먹, 무기 등에 이 부적을 부착한다.*

일반적으로 피격하거나 피해를 줄 수 없는 대상[a]에게 이 부적이 부착된 것을 통해 접촉하거나 피해를 줄 수 있다.

개연성 코스트: 15

[a] [종족: 귀신] 등을 예시로 들 수 있습니다.

8.1.3 회복용

[인고(忍苦)]

속성: [부적: 파괴]

필요 조건: *부적을 찢거나 태운다. 찢거나 태운 이에게 아래 효과가 적용된다.*

체력, 정신력, 또는 개연성이 0이라면 1으로 회복한다. 다음에 체력, 정신력, 또는 개연성이 0 이하에 이르게 하는 피해를 받는다면, 해당 수치를 1으로 조정하고, [인고(忍苦)] 부적의 효과가 종료된다.

개연성 코스트: 20

8.1.4 기타

[성수]

속성: [포션: 활용] [신성]

이 포션이 든 병은 한 구역 떨어진 곳 까지 던질 수 있다.

이 포션이 뿌려진 구역 안의 모든 언데드가 아닌 대상은 상태 [정화됨 □]을 받는다. 이 상태를 1회 소모함으로서 1회의 공격에 [신성]속성을 부여할 수 있다.

성수가 묻은 언데드 또는 [신성] 속성에 의해 피해를 받는 이들은 다음에 받는 피해를 1 추가로 받는다.

개연성 코스트: 15

[정화(淨化)]

속성: [부적: 투척-부착]

이 부적을 한 구역 떨어진 곳에 던져 붙일 수 있다.

이 부적이 붙은 구역에 있는 모든 [신성] 속성에 의해 피해를 받는 이들은 이 부적이 제거되기 전까지 턴 중에 해당 구역을 지나가거나 해당 구역에 존재했다면 피해를 1 받는다.

이 부적이 붙은 구역에 있는 이는 이 부적을 제거할 수 있다.

개연성 코스트: 15

Chapter 9

다른 이야기들

[무아지경]

속성: [마법:집중]

필요 조건: [집중] *메커니즘을 사용하는 마법을 사용할 수 있다.*

[집중] 메커니즘을 사용하는 마법을 사용할 때, 집중 해제 판정에 의지 대신 인식으로 판정할 수 있다. 인식으로 판정하는 경우, 실패 또는 대실패해야 집중을 이어갈 수 있다. 인식 판정에 성공한 경우, 집중은 해제되나 [위협을 느낌 □: 1턴]을 얻는다.

개연성 코스트: 20

[능숙한 이야기꾼]

속성: [이야기꾼]

이야기꾼의 극의에 달한 자.

한 서사에서 단 한 번, 이야기의 진리, 즉 물리적인 사실 등을 무시한 일을 한 번 행할 수 있다. 이를 사용한 판정은 자동으로 대성공한다.

이야기로부터 도움을 받을 때, 일반적인 도움일 때에도 추가 +1을 받는다.

개연성 코스트: 30

Part IV

정리

FAQ

내용에 대한 질문 사항이 있으시다면, 트위터 @n0n3x1573n7_WS의 DM, 혹은 해당 계정에 연결되어있는 ask.fm으로 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 계정으로 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 컨텐츠에 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 서사의 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, 서사 vs. 등장인물의 흐름에서 이야기꾼은 [깨달은 자]가 아닌 등장인물로서 서사 속의 역경을 헤쳐나갑니다. 그 외에도 외부의 [깨달은 자]들이 등장인물의 세계에 들어와서 일어나는 일들을 이야기할수도 있습니다.

Q3. ORPG를 위해 제공된 시트를 사용하려고 합니다. 어떻게 해야 하나요?

A3. 먼저, 구글 계정에 로그인 한 후 [이야기꾼의 세계] 또는 [이야기의 방랑자들] 시트에 들어갑니다.
다음으로, 상단 메뉴에서 "파일 – 사본 만들기"를 선택해 구글 드라이브에 사본을 만듭니다. 이 때에 모든 설정이 복사되는 것이 정상이지만, 특히 [이야기꾼의 세계] 시트에서 #REF!라는 순환 종속 오류가 있는 칸이 존재한다면 "파일 – 스프레드시트 설정 – 반복 계산" 설정을 사용으로 설정함으로서 해결할 수 있습니다.
[이야기꾼의 세계] 시트에서 붉은 색으로 표시된 부분들은 초록색으로 표시된 부분들과 스탯+, 스탯–, 코스트 열들을 자동으로 인식해 계산되어 채워지는 부분들입니다. 특화 스탯의 경우 퓨어(Pure) 예시 시트와 같이 '스탯: 특화'의 초록색 칸에 채워넣으면 인식해서 채워넣어 줍니다.

특화 스탯이 기본 스탯 A에 대한 특화형으로서 A:B의 형태라면, A와 :의 사이를 붙여줘야만 '스탯: 기본'에 있는 A에 집계되지 않는다는 점을 기억해주세요.

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.

2020. 03. 09. Version 2.0.0

2020. 08. 05. Version 2.0.7

트라우마의 심각도를 결정하는 방법에 대한 가이드라인을 추가했습니다.

이야기 찾아보기

1인칭 등장인물 시점, 72
XX의 물약, 126
가속하는 말, 118
개연 희생, 70
거래, 8, 37, 48
계산, 38
계속되는 이야기, 72
고용 관계, 115
고해성사, 42
공학의 대가, 78
공허한 첫인상, 94
관계의 이야기, 74
그림자 괴물, 119
긍정적 주사위, 74
기, 124
기계 모듈, 91
기도, 42
기면증, 121
기회 공격, 70
깊은 잠, 121
깨어난 자, 16, 53
꿈, 117
나, 화났다, 98
나만 힘드냐?, 73
나쁜 첫인상, 79
날랜 추적자, 78
날렵한 신체, 94
낮은 농도의 마나, 43
내 꼬리에 손 대지 마, 82
뇌물, 74
늑대의 저주, 84
능숙한 이야기꾼, 128
다이스 블랙잭, 105
다중지능, 76
단거리 달리기 선수, 57
대자연의 전사, 77
대지 강타, 98
대포, 115
더 이상 살아있지 못한 자, 86
도박 중독, 106
독으로 만들어진 신체, 32
돌진 사냥꾼, 113
동성간 행위, 41
되돌리기, 104
두 개의 영혼, 88
두려움, 123
등잔 밑이 어둡다, 81
떡대, 80
랜덤의 신, 69
랜덤의 신의 가호, 69
마나, 124
마법의 사용자, 97
만능 캐릭터?, 101
말발굽 차기, 119
머리가... 없어?, 95
명예로운 삶, 80
모 아니면 도, 75
몽유병, 121
무기 던지기, 99
무아지경, 128
무자비한 돌진, 98
미션스쿨백합, 41
미신, 108
민첩하지만 연약한 몸, 83
밑장빼기, 106
바위손, 92
발목 붙잡기, 120
백만스물하나, 백만스물둘, 79
뱀파이어의 키스, 85
벌점과 벌칙, 72
변신: 구미호, 82
변신: 뱀파이어, 85
보름달, 84
부활, 103
분리 가능한 뼈, 90
불운의 힘, 69
블랙박스, 91
비밀, 8, 37, 48
비열한 습격, 100
비정형의 공간, 17, 53
비폭력, 16
비행하는 말, 119
빙의, 87
뼈 무더기, 89
삐그덕거리는 관절, 90
사냥감 추적, 112
사피엔스, 76
산송장, 90
살아 있지 못한 자, 88
상상속의 말, 118
생명의 신의 사제, 9
설산의 동료들, 79
성공적인 도박사, 107
성물함, 108
성불(成佛), 127
성수, 127
성스러운 빛을 믿고 분노를 제어하십시오, 99
소통, 8, 37, 48
소환수, 110
숲의 수호자, 111
숲의 전령, 113
숲의 친구들, 112
스마트폰 중독, 123
시간 가속, 105
시간의 끝, 27, 72
신성한 일격, 100
신의 권능, 102, 103
신의 축복, 102, 103
아홉개의 꼬리, 82
악몽, 117, 119
암흑과의 일체화, 95
야간시, 21
양 두마리, 양 세마리, 118
양 한마리, 118
양철 나무꾼, 90
어눌한 말솜씨, 80
어진가 조금 모자란 친구들, 114
언데드 부활, 116
엄청난 독서광, 49

엘레멘탈 차지, 100
여우 구슬, 82
역린, 93
열린 이야기, 71
영광스러운 죽음, 81
영면, 86
영물 드루이드, 111
영체, 87
영혼 수확(The Reaping), 109
오만과 거만(꼰대기질), 78
오버 테크놀로지, 81
올인, 106
와일드카드, 70
완벽한 시간적응, 104
완벽한 은신, 95
용의 비늘, 94
움직이는 돌더미, 92
원소 특화: (원소명), 94
웨어울프화, 83
위협적인 근육, 107
육감, 78
은, 84
음악의 마술사, 58
음악의 치유사, 101
이그나이트, 93
이도류 도적, 101
인고(忍苦), 127
자가 수리, 91
자연 드루이드, 111
자연과 소통, 112
자연의 영, 112
자연주의, 93
잠, 117
잭 더 리퍼의 가호, 37
적대적 이야기, 71
전사의 기술, 97
전사의 소양, 96
접근, 8, 37, 38, 48
정신 감응, 83
정화(淨化), 127
제대로 놀아 볼까, 101
존재와 비존재 사이의 형태, 94
주마등, 105
죽어 있지 못한 자, 88
죽음을 반쯤 경험한 자, 116
죽음을 불사한 용맹, 38, 60
죽음의 그림자를 몰고 다니는 자, 109
죽음의 손길, 89
중독, 122
지능적 진화, 80
직감, 78
집어삼키기, 120
집중, 124
참견, 8, 37, 48
참을성, 107
철로 만들어진 몸체, 91
최선의 공격은..., 96
최후의 의식, 104
추격자, 73
추위 따윈 두렵지 않아, 79
추출, 38
축복받은 힘, 99
출혈, 122
충족되지 못하는 굶주림, 89
카지노의 VIP 고객, 108
커다란 송곳니, 85
크기가 곧 힘, 92
클래스, 17
타임 패러독스, 105
튜토리얼, 70
파괴된 무기, 115
파괴된 해적선, 116
퍼져가는 악몽, 120
편안한 꿈, 118
폭발하는 얼음, 126
폴터가이스트, 87
피에 굶주림, 98
하나의 거대한 카지노, 71
하울링, 84
한 발이면 충분하지, 113
할퀴기, 84
해적 선장, 114
해적선, 115
행운의 힘, 69
향수병, 77
현명한 선택, 110
현실 조작, 104
호감도, 74
회피 기동, 119
흡혈, 86
힘의 대가, 97

This work is licensed under a Creative Commons "Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International" license.