

World of the Storytellers

이야기꾼의 세계

Release ver. 1.0

None([@n0n3x1573n7](#))

차 례

1 서문	2
2 이야기꾼 만들기	3
3 이야기의 진행	6
4 이야기 속에서의 역할	7
5 판정과 이야기	8
6 전투	9
7 트라우마	10
8 이야기의 [침범] 판정	11
9 이야기꾼의 성장	12
10 능력 가이드라인	13
11 스텟 가이드라인	14
12 직업군: 작가	15

제 1 장

서문

세계관 내용

제 2 장

이야기꾼 만들기

세계관 내용

[0] 이야기꾼이 가지게 될 권능과 제약을 확인합니다.

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

[1] 이야기꾼의 배경 이야기를 정합니다.

이야기꾼의 “배경 이야기”란, 이야기꾼이 [태초의 이야기]로 들어오기 이전의 삶에 관한 간단한 요약입니다. 이 생애 이야기는 크게 [성격], [생애], [모험]으로 구분됩니다. [성격] 이야기는 이야기꾼의 성격에 관련된 이야기입니다. [생애] 이야기는 이야기꾼의 성장 배경과 생물학적 특성에 관련된 이야기입니다. [모험] 이야기는 이야기꾼의 출신 세계관에 관련된 이야기입니다.

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

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

[2] 이야기꾼의 이야기들을 정합니다.

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

[3] 이야기의 능력과 스탯을 정합니다.

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

모든 이야기꾼은 위에서 언급했듯(2), 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 능력으로 취급합니다.

[4] 트라우마를 정합니다.(선택)

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

[생명의 신의 사제]

속성: 신성, 기피

능력: 모든 생명체에 의해 사랑을 받는다.

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

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

[5] 각 이야기의 개연성 코스트와 침범도를 계산합니다.

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

[6] 최대 개연성 수치와 저항도를 계산합니다.

최대 개연성은 80으로 시작합니다. 최대 개연성이 음수가 되도록 이야기를 가질 수 없습니다. 최대 개연성 수치는 다음의 경우 변합니다:

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

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.

제 3 장

이야기의 진행

세계관 내용

제 4 장

이야기 속에서의 역할

세계관 내용

제 5 장

판정과 이야기

세계관 내용

제 6 장

전투

세계관 내용

제 7 장

트라우마

세계관 내용

제 8 장

이야기의 [침범] 판정

세계관 내용

제 9 장

이야기꾼의 성장

세계관 내용

제 10 장

능력 가이드라인

세계관 내용

제 11 장

스택 가이드라인

세계관 내용

제 12 장

직업군 : 작가

세계관 내용