

World of the Storytellers
이야기꾼의 세계
version 1.0.1

None([@n0n3x1573n7](#), [@n0n3x1573n7_WS](#))

Contents

1 서문	2
2 이야기의 진행	3
3 이야기꾼 만들기	5
4 이야기 속에서의 역할과 이야기	9
5 판정과 이야기	11
6 전투	15
7 트라우마	17
8 이야기의 [침범] 판정	18
9 이야기꾼의 성장과 죽음	21
10 능력 가이드라인	23
11 스탯 가이드라인	27
12 직업군: 작가	29
13 에필로그	31
14 FAQ	32
15 패치 노트	33

Chapter 1

서문

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

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

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

하지만 이곳을 지나친 수많은 이야기꾼들은 결국 자신의 이득을 탐하여 타락한 자가 되어갔습니다. 이런 자들은 이야기를 오염시키며 자신이 원하는 결말을 위해 이야기의 [운명]을 비틀고 [진리]를 어겨 이야기를 붕괴시키고 있습니다. 이들에게 제가 가할 수 있는 최대의 제재는 그들의 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.

Chapter 2

이야기의 진행

이야기꾼의 세계는 RPG¹입니다. 여러명이 모여서 캐릭터를 만들고, 그들이 세계와 서로 상호작용을 하며 이야기를 만들어나가는 게임이죠. 이야기꾼의 세계에서는 다른 게임에서 GM²이라고 부르는 "이야기를 이끌어나가는 사람"을 시스템[System]이라고 부릅니다. 플레이어들이 조종하는 PC³라고 불리는 캐릭터들은 이야기꾼[Storytellers]이라고 부릅니다. 여러분은 시스템이 되어 이야기의 틀을 잡고 이끌어 나가거나, 이야기꾼이 되어 그 이야기 속에서 여러분의 캐릭터들이 행동하도록 할 것입니다. 다른 RPG와 이야기꾼의 세계가 다른 점은, 이야기꾼들이 단 하나의 세계에 종속되어있을 필요가 없다는 점입니다. 여러 세계에서 온 이야기꾼들이 같이 [태초의 이야기]로 들어와 풀어나가는 이야기를 볼 수 있다는 거죠.

이야기는 크게 다음 네 가지 방식으로 진행할 수 있습니다.

이야기 vs. 등장인물

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

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

이야기 vs. 이야기꾼

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

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

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

이야기꾼 vs. 타락한 자

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

변경점: 모든 룰은 이 진행 방식을 기준으로 서술되어 있습니다.

타락한 자 vs. 시스템

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

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

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

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

모두 다양하게 활용할 수 있을 것입니다.

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

Chapter 3

이야기꾼 만들기

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

[0] 이야기꾼이 가지게 될 권능과 제약을 확인합니다.

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

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

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

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

이야기꾼의 권능과 제약

[1] 이야기꾼의 배경 이야기를 정합니다.

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

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

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

이야기의 속성에는 [마법], [신성], [기술], [종족], [경험], [직업] 등 여러가지가 있을 수 있으며, 둘 이상의 속성을 가진 이야기가 있을 수 있습니다. 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(3), 세 가지 권능, 즉 [소통], [접근], [거래] 권능을 가지고 있고, 두 가지 제약, 즉 [비밀]과 [참견]을 가지고 있습니다. 이들은 모두 능력으로 취급됩니다. 이 능력들은 이야기꾼들이 하나의 세계에만 종속되어 있다면 무시합니다.

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

아이템 역시 이야기 또는 능력으로 취급합니다.

[4] 트라우마를 정합니다.(선택)

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

[생명의 신의 사제]

속성: [신성] [기피]

모든 생명체에 의해 사랑을 받는다.

효과: 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.

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

Chapter 4

이야기 속에서의 역할과 이야기

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

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

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

[깨어난 자]

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

[비폭력]

속성: [역할:사제] [광기]
트리거: 생명체에게 피해를 입힌다. 효과: 이번 씬 동안, 추방된다. “사제” 역할을 잃는다. 트리거: 생명체를 사망에 이르게 한다. 효과: 이 이야기에서 영구히 추방된다. “사제” 역할을 잃는다.

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

[비정형의 공간]

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 이야기에 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 사람에 대한 판정 +2, 자신을 인지한 사람에 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] 자연스럽지 않은 자연 피를 흘려야 하는 모든 능력에 대하여 1d8을 굴려 8이 나오면 피를 흘리지 않아도 됨.

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

Chapter 5

판정과 이야기

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

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

이야기꾼의 세계에서는 이야기별로 다른 판정 방법을 사용할 수는 있겠지만, 스탓을 사용하거나 이야기의 도움을 받을 때에는 기본적으로 "퍼지 다이스(fudge dice)"라고 불리는 주사위를 사용합니다. 퍼지 다이스는 +, 0, -의 세 가지 종류의 면이 같은 수로 존재하는 주사위를 사용합니다. 주사위를 새로 구매할 수도 있지만, 보통 많이 소지하고 있을 d6을 사용하여 1~2는 -, 3~4는 0, 5~6은 +로 취급하는 방법이 있습니다. 이 주사위를 사용하기로 선택한 이유는 평균이 0이고 분산이 작기 때문에 주사위 굴림의 운보다는 스탓 수치가 더 큰 영향을 주도록 하기 위함입니다.

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 스탓) + (도움을 준 이야기 수)가 성공치보다 얼마나 높거나 낮은지에 따라 다음이 일어납니다:

- **3 이상 작다:** 실패합니다. 대실패로 판정되어, 해당 상황에 대한 해소 전까지 지속되는 부정적 상태를 하나 받습니다.
- **1~2 작다:** 실패합니다. 단, 시스템이 지정해주는 페널티(대표적으로 1회 사용 후 소멸되는 부정적 상태)를 받는다면 성공할 수 있습니다.

- **같거나 1 크다:** 성공합니다.
- **2~3 크다:** 성공합니다. 추가적으로, 1회 도움을 받은 후 소멸되는 긍정적 임시 상태를 받습니다.
- **4이상 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 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 있습니다.

각 상태는 활용 횟수가 제외되거나, 모종의 방법에 의해 해소되거나 사라지기 전까지 계속해서 유지됩니다. 상태들은 효과나 종류에 상관없이 존재하는 동안은 이야기처럼 활용되어 판정에 도움을 줄 수 있습니다.

이야기의 [재현]

[재현]이란, 이야기 속의 상황과 현재 상황이 매우 유사한 경우 발생하는 예외사항입니다. 이 경우, 4df를 굴립니다. 모든 주사위가 -가 나온다면, 이 이야기를 일반적인 이야기의 도움으로 취급합니다. 모든 주사위가 -가 나오지 않는다면, 상황의 유사성에 따라 다음 중 하나가 선택적으로 적용됩니다:

- 어떤 상황을 극복해야 하는 경우:
 - 상황이 세부 사항을 제외하고 거의 같은 경우, 자동으로 성공합니다.
 - 상황에 유사성에 따라, 이야기의 도움을 크게 받아 한 번 이상의 도움을 받은 것으로 취급할 수 있습니다. 이 수치는 상황의 유사도에 따라서 시스템이 결정합니다.
- 다른 이야기꾼과 대결하는 경우:

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

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

(선택 규칙) “행운”의 힘

모든 행동을 할 때, “행운”의 힘을 빌리기로 결정할 수 있습니다. “행운”의 힘을 사용하고자 한다면, 이야기의 도움을 받은 횟수에 4df를 굴려 나온 값을 더해 판정합니다.

“행운”을 사용한다면, 반드시 모든 판정에 “행운”을 적용시키기로 결정할 수 있습니다.

또한, ++++은 대성공, ----는 대실패로 강제로 판정을 지정할 수도 있습니다.

판정의 예시¹

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

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

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 될 수도 있게 되는 것이죠.

¹애스크를 통해 질문 주신 익명의 질문자분께 감사드립니다.

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 5의 판정치로 판정에 성공하게 됩니다.

Chapter 6

전투

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

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

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

피해를 받을 때에는 먼저 물리 피해의 경우 체력, 정신 피해의 경우에는 정신력에 피해를 받습니다. 만약 체력 또는 정신력이 0인 경우, 해당 수치만큼이 개연성에서 감해집니다. 체력과 정신력은 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. 이외의 방법으로 개연성을 회복시킬 수 있는 방법은 이야기에서 추방되었다가 다시 진입하여

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

지형

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

Chapter 7

트라우마

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

- **트리거**

트라우마를 발동시킬 조건입니다. 이 조건을 충족시키면, 효과가 발동됩니다.

- **효과**

트라우마로 인해 발동되는 효과입니다. 이 효과에 대한 예시로는 다음과 같은 것이 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 고려하세요.

Chapter 8

이야기의 [침범] 판정

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

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

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

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

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

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

[침범] 판정의 결과와는 상관 없이, 행동은 완료할 수 있습니다.

[침범] 판정이 성공한다면 행동이 정상적으로 행해집니다.

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

[시간의 끝]

속성: [시간]

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

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

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

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

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

세계관 출신 인물의 이야기에 의한 침범 판정

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

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

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

(선택 규칙) 계속되는 이야기

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

Chapter 9

이야기꾼의 성장과 죽음

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

죽음

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

- 죽은 원인 또는 상황에 대한 [기피]. 이미 유사한 [기피]가 있다면 [공포]를, [공포]가 있다면 [광기]를 얻습니다. [광기]가 있는 경우 (관련 있는) 새로운 트라우마를 얻거나 [광기]의 효과가 더 쉽게 트리거 되거나, 효과가 심화됩니다.
- 이야기의 역할로 인해 얻은 이야기를 모두 잃습니다.
- 받은 모든 긍정적/부정적 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. 능력은 미미한 성장으로 변화시킬 수 없고, 이야기를 잃을 수는 없습니다.

작은 성장

이야기 하나가 끝날 때 마다 다음 중 하나를 할 수 있습니다:

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

중간 성장

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

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

큰 성장

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

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

Chapter 10

능력 가이드라인

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

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

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

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

아래의 수치는 성능에 따른 대략적인 개연성 비용입니다:

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

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

- **사용 빈도**

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

- **효과**

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

- **정확도**

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

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

- **트라우마**

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

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

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

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

다음과 같은 능력을 가진 이야기를 생각해봅시다:

[독으로 만들어진 신체]

속성: [생애] [기피]

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

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

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

제약: 호의적인 타인에게 고의로 직간접적 신체 접촉을 할 수 없다.

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

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

따라서 개연성 비용은 26, 침범도는 3¹이 됩니다. 하지만 시스템의 판단에 따라 다음에서 개연성 비용이 변할 수도 있습니다:

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

개연성 비용에 대한 가장 중요한 이야기

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

¹26/10을 올림한 값.

Chapter 11

스탯 가이드라인

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

스탯에는 다음이 있습니다:

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

특화 불가능한 스탯

스탯	설명	특화 예시
제작	특정한 물건, 프로그램 등의 제작, 설계	컴퓨터 바이러스, 예술품, 총
운전	탑승물에 탑승하고 조종할 수 있는 능력	자동차, 말, 우주선
전투	물리적 충격이 존재하는 모든 형태의 근접전	단도, 맨손, 개머리판
사격	물리적 충격이 존재하는 모든 형태의 중장거리 전투	활, 총기, 저격총
지식	특화된 내용에 대한 다양한 정보	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.

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

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

Chapter 12

직업군: 작가

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

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

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

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

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

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

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

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

Chapter 13

에필로그

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

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

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

도와주시겠습니까?

Chapter 14

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. 유료화 된 이후, 본 룰을 이용하여 게임을 즐기고 싶으시다면 룰북을 어떤 경로로든(온라인 pdf, 오프라인 책자 등) 구매하셔서 플레이를 즐겨주시기를 부탁드립니다.

Q2. 이야기꾼은 반드시 [깨달은 자] 인가요?

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

Chapter 15

패치 노트

2019. 02. 06. 이야기꾼의 세계 세계관 및 룰 작업 시작

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

2019. 09. 03. 최초 배포본 프로토타입 완성

2019. 09. 04. Version 1.0 배포 완료

2019. 09. 04. Version 1.0.1 수정 및 배포 완료

- ”행운”의 힘 부분을 전투에서 판정으로 이동
- 판정에 관련된 예시 추가