

Museum of Time

시간의 박물관

권장 인원: 1~2인

version 1.0

None(@n0n3x1573n7, @n0n3x1573n7_WS)

Chapter 1

시놉시스

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

Chapter 2

시간의 박물관의 이야기 (이야기꾼 공개용)

[시간의 끝]

속성: [시간]

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

[비정형의 공간]

속성: [공간]

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

[시간의 신 Chronos의 저주]

속성: [저주: 신]

시공간 이동에 관련된 모든 기술, 마법, 흑마법, 초능력 등이 이곳에서는 봉인된다.
[일부 비공개]

**스포일러 방지 및 메모용 빈 페이지 입니다.
본 시나리오를 플레이하실 분께서는 파일을
달아주세요.**

Contents

1 시놉시스	1
2 시간의 박물관의 이야기(이야기꾼 공개용)	2
3 시간의 박물관 시나리오의 흐름	5
4 시간의 박물관의 이야기	10
5 박물관 - 지상 전시실 지도와 전시물품	11
6 박물관 - 지하 수장고	16
7 헤르메스 도적단	17
8 패치 노트	20

Chapter 3

시간의 박물관 시나리오의 흐름

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

박물관 배경 지식

크로노스 박물관.

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

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

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

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

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

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

Lachesis는 언제든지 위협을 가할 여지가 있는 경우.

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

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

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

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

[태초의 이야기] (선택)

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

도입부

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

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

박물관 관람

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

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

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

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

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

헤르메스 도적단과의 조우

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

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

[도슨트]

속성: [박물관]

현재 특별 전시중인 아티팩트들의 효과를 정확하게 알 수 있다.

현재 특별 전시중인 아티팩트들을 사용할 수 있게 된다.

지하 수장고에 있는 무기를 되찾는다면 사용할 수 있다.

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

헤르메스 도적단의 목표와 행동

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

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

결말

세 가지 결론이 나올 수 있습니다.

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

[폭발]

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

Chapter 4

시간의 박물관의 이야기

이야기꾼들에게 비공개된 정보의 텍스트는 빨간색으로 표시되어 있습니다.

[시간의 끝]

속성: [시간]

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

[비정형의 공간]

속성: [공간]

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

[시간의 신 Chronos의 저주]

속성: [저주: 신]

시공간 이동에 관련된 모든 기술, 마법, 흑마법, 초능력 등이 이곳에서는 봉인된다.
박물관의 시설물을 파괴할 수 있는 기술과 무기들은 즉시 압수되어 해당 인물들이 박물관 안에 있는 동안 전시 품목으로 추가되며, 허가받지 않고 이들을 훔치고자 한 이들은 모두 즉시 시간상에서 사라진다.

Chapter 5

박물관 - 지상 전시실 지도와 전시물품

지상 전시실 지도

로비	보석 전시실	마법 전시실	서버실
	복도		
	기술 전시실	종교 전시실	

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

보석 전시실

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

기술 전시실

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

마법 전시실

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

종교 전시실

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

Chapter 6

박물관 - 지하 수장고

사다리	도적2		도적1		두목

모든 칸에 해당하는 이야기입니다:

[어지럽게 얹히고설킨 창고]

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

사다리 칸에 해당하는 이야기입니다:

[사다리]

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

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

Chapter 7

헤르메스 도적단

도적단 두목

체력: 15(2인일 시 20), 정신력: 10(2인일 시 15)

스탯: 기민 3, 도발 1, 의지 1, 전투 1, 나머지 0

[훔치기]

속성: [도적단]

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

[표적]

속성: [도적단]

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

[명령]

속성: [도적단]

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

[헤르메스의 지팡이¹]

속성: [아티팩트]

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

스탯+: 기민

¹비고: 도적단 두목의 [기민] 수치는 [헤르메스의 지팡이]가 이미 적용된 수치입니다.

[도적 두목의 단도]

속성: [아이템]

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

[활]

속성: [아이템]

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

도적 1

체력: 15, 정신력: 10

스탯: 기민 1, 나머지 0

[훔치기]

속성: [도적단]

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

[빠른 손발]

속성: [도적단]

[훔치기]를 할 때에 한해서 자신의 기민에 +1². 또한, 다른 행동을 하지 않는다면 한 턴에 아무도 없는 칸을 통해서(시작칸 기준) 2회 이동할 수 있다.

[도적의 단도]

속성: [도적단]

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

[도발]

속성: [버서커]

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

[상태 변화: 버서커] 발동시 "스탯+: 도발"을 추가로 가진다.

[상태 변화: 버서커³]

³해당 능력이 발동되면, 슯이 다음과 같이 변한다:

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

속성: [생애]

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

발동시 다음을 추가로 가진다:

스탯+: 근력, 도발

스탯-: 기만, 은신, 공감, 의지

도적 2

체력: 10, 정신력: 10

스탯: 기민 1, 나머지 0

상태: 은신 □□

[흠치기]

속성: [도적단]

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

[완벽한 은신]

속성: [도적단]

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

[초심자의 행운]

속성: [도적단]

매 턴 한 번, 주사위를 굴리는 판정에서 재굴림을 시도할 수 있다.

[도적의 표창]

속성: [아이템]

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

Chapter 8

패치 노트

2019. 07. 12. 시나리오 아이디어 생성 및 작성 시작

2019. 07. 23. 1차 베타테스트

베타테스트에 참여해주신 철화구야선생님께 감사를 드립니다.

2019. 08. 16. 2차 베타테스트

베타테스트에 참여해주신 소낙님께 감사를 드립니다.

2019. 09. 04. 배포본 완성