**페어리 인터링크 TRPG 룰북**

제작팀 : 김빠방 팬 디스코드 TRPG부

**목차**

TRPG란?

페어리 인터링크?

페어리 인터링크 TRPG의 진행방식

* 시나리오 개시 전
* 시나리오 중 (탐색 상황과 전투 상황)
* 시나리오 종료 후

캐릭터의 스테이터스

페어리의 스테이터스

판정의 정의

판정의 종류

도구 카드의 범주

탐색 맵 / 전투 맵

캐릭터 시트와 페어리 시트 제작

부록

* 대실패 표
* 상태 이상 표
* 도구 카드 일괄
* 범용상점
* 이벤트 예시
* 세계관 부록
* 샘플 캐릭터 시트
* 샘플 페어리 시트
* 추천 툴 및 사용 방법
* 샘플 시나리오

크레딧

**TRPG란?**

TRPG를 간단하게 정의하자면 주사위를 통한 즉흥극, 과 같은 놀이라고 볼 수 있습니다. 플레이어는 각자의 캐릭터를 통해 시나리오 속으로 들어가게 되고, 이 내부에서 롤플레잉과 같은 즉흥적인 연극이나 행동에 대한 주사위 판정으로 시나리오를 진행해 나갑니다. 즉, 행동을 하고 싶어도 그 행동이 잘 되어서 좋은 결과가 나올지는 주사위가 결정하게 되는 운 적 요소가 필수불가결이라는 것이죠. 이 과정에서 TRPG 플레이어들은 주사위에서 나오는 드라마틱한 전개, 캐릭터들의 롤플레잉을 통한 갑작스러운 개그코드, 또는 시나리오의 감동적인 전개, 이러한 예측불허의 변수를 즐겨줬으면 하는 바람입니다.

TRPG에서 기본적으로 사용하는 용어들을 예시로 들자면 이러한 것들이 있습니다. (괄호 안의 영어 약자는 다른 룰북들에서도 자주 보이기에 같은 개념임을 알리기 위해 임의로 적은 것입니다. 해당 룰 북에서 영어 약자를 통해 다음의 용어들을 지칭하지는 않습니다.)  
 플레이어(PL) : 자신의 캐릭터를 가지고 게임에 참여하는 사람을 말합니다.   
 게임마스터(GM) : 게임의 진행을 맡는 사람을 말합니다. 게임을 진행하기 위해서 필요한 룰북과 시나리오를 보며 플레이어들과 캐릭터들이 행동을 하고 싶다고 할 때, 이에 적절한 판정을 제시하고 상황을 묘사해주는 사회자와 같은 존재입니다. 플레이어는 시나리오에서 일어나는 사건의 정보를 게임마스터를 통해 전달받아야 하기 때문에, 게임마스터와 플레이어가 원활한 소통이 되지 못할 경우 정보전달에 에로사항이 있을 수 있으니 게임마스터는 가능한 룰북과 시나리오의 모든 내용을 숙지해주시면 좋을 것 같습니다.  
 플레이어 캐릭터(PC) : 플레이어들이 시나리오 내에 등장시키는 캐릭터, 자신들의 대변인과 같은 존재입니다. 페어리 인터링크 TRPG에서는 플레이어 캐릭터도 기본적으로 현대 인간과 같은 수준의 신체능력, 상식을 가지고 있다고 정의합니다.  
 논 플레이어 캐릭터(NPC) : 플레이어 캐릭터와는 다른 시나리오 내에 존재하는 임의의 캐릭터들을 총칭합니다. 기본적으로 NPC는 시나리오에 상세 정보가 기재되고, 게임마스터가 이 캐릭터들의 롤플레잉 등을 담당하게 됩니다.  
 롤플레잉 : 캐릭터들의 목소리로 행동을 표현하는 모든 행위를 말합니다. 플레이어가 직접 캐릭터의 목소리로 대사를 생각해 말해도 좋고, 간접적인 묘사로 “제 캐릭터는 당신을 째려보며 싫어하는 듯한 목소리로 말합니다”같은 식의 표현도 좋습니다.  
 시나리오 : 룰북은 해당 세계관의 포괄적 묘사지만, 시나리오는 그 내부에 있는 하나의 이야기를 표현하는 것 입니다. 룰북보다 상세하게 각각의 상황에 대한 묘사와 게임마스터의 대처방법, 스토리의 엔딩 등이 적혀있고, 플레이어들은 게임을 플레이할 때 “ㅁㅁ시나리오를 갔다~”라고 표현하는 경우가 많습니다. \* 해당 TRPG 룰에서 시나리오는 “세계 간 워프를 사용 시” 갱신되는 것으로 취급합니다.  
 세션 : 세션은 게임마스터와 플레이어가 진행하는 게임 그 자체 한 단위를 말합니다. 보통 시나리오를 정해서, 사람들이 모이고 게임이 시작되면 그걸 세션이라고 칭합니다. 시나리오와 다르지 않냐고 느끼실 수 있지만, 시나리오는 게임마스터가 가지고 있는 책에, 세션은 게임마스터와 플레이어가 함께 하는 행위에 초점을 두고 있어서 구별해서 쓰는 것이라고 생각하면 좋습니다. \* 해당 TRPG 룰에서 세션은 “기존의 베이스로 돌아올 시” 갱신되는 것으로 취급합니다.  
 ndr, nbr : n과 r은 임의의 숫자이며, ndr은 r면 주사위를 n번 굴리고 그 값을 합한다, nbr은 r면 주사위를 n번 굴려 그 값들을 모두 표시한다 라는 뜻입니다. 만약 1d6이라고 기재되어 있다면 6면 주사위를 1번 굴려 결과값을 확인한다라는 뜻이 되겠습니다.  
 턴과 라운드 : 모든 플레이어들이 행동을 1번 씩 돌아가면서 하는 단위를 라운드, 각 플레이어들의 자신의 차례를 턴이라고 셉니다. 그래서 1라운드는 아군, 적군의 턴을 모두 합친 만큼을 의미합니다.

**페어리 인터링크?**

페어리 인터링크 TRPG의 세계관은 유희왕이라는 카드게임을 알고 있다면 이해하기 편할 것 입니다. 유희왕은 테마군에 따라 다양한 세계관을 가지고 이들 사이의 유기적인 연결관계가 카드의 스토리를 만들고 있습니다. 이러한 테마에서 착안점을 얻어 페어리 인터링크 TRPG는 시공간적 배경이 다른 여러 세계관을 지정해, 이들을 여행해 나가는 것을 주제로 삼고 있습니다. 플레이어들은 자신의 캐릭터를 통해 유희왕 카드와 관련된 세계관을 탐험해 나가고, 그 중에서는 몬스터 카드에 있는 캐릭터들을 적 또는 아군으로 만난다거나, 마법/함정 카드들의 배경을 눈앞에서 마주하고 위기를 극복하는 이야기도 존재할 수 있겠죠. 시나리오가 시작할 경우 특별한 일이 없으면 시나리오가 지정하는 세계관으로 플레이어들은 워프를 통해 이동해, 해당 지역에서 모종의 목적을 달성하는 것이 주가 될 겁니다(세계관의 유기적 연결에 관해서는 부록의 **세계관 정리도**를 참조해주세요).   
 페어리 인터링크라는 용어는 해당 TRPG에서 가장 중요하게 다룰 두 개념입니다. 먼저 페어리란, 여러분들의 캐릭터가 일반 현대인의 신체능력을 가진 이상 세계관 내의 몬스터들과 직접 마주해서 전투를 하게 되면 살아남을 수 없기 때문에 이를 보조하는 시스템입니다. 페어리라는 개념 자체는 유희왕의 몬스터들이기도 하면서, 듀얼링크에서 나오는 메이트의 개념과도 유사합니다. 시나리오 개시 시점에 자신이 가지고 있는 페어리 중 한 개체를 지목해, 해당 개체와 플레이어 캐릭터가 인터링크 선언을 하는 것으로 시나리오 내에서 해당 캐릭터의 힘을 쓸 수 있게 됩니다. 여기서 인터링크는 단순히 힘을 받는 것이 아닌 해당 페어리와 일체화 된다는 개념이기 때문에 롤플레잉에 있어서 조금 더 페어리의 성격과 비슷해진다는 느낌을 주는 것도 좋은 방법이겠죠. (페어리와 인터링크 했을 때의 상세한 변경 사항이라거나 기타 정보들은 **페어리의 스테이터스** 등의 정보를 참조해주세요.)  
 플레이어 캐릭터들은 일종의 여행자로 “페어리 등록증”이라는 것을 통해 정식적으로 페어리와 인터링크가 가능하고 세계 간의 이동이 자유로워질 수 있습니다. 이러한 등록증을 소지하지 않은 여행자는 “불법 인터링커”로 제재를 받을 수 있습니다. 페어리 등록증이란 플레이어들이 작성하게 되는 캐릭터 시트와 페어리 시트를 전부 의미합니다.   
 세계 간의 이동이란 멜허브 코퍼레이션(이하 M사)가 진행하는 사업으로, 해당 회사는 과학 기술이 발전하면서 세계의 시공간+a의 좌표 분석에 성공한 이후, 이 세계들을 테라포밍하기 위해 “프로젝트 M”을 진행한 회사입니다. 처음 프로젝트 M이 진행되던 도중 기존의 세계와는 다른 신비한 존재들이 각 월드 내에 있다는 것을 파악하게 되고, 이에 대한 조사 인원을 확보할 수 있도록 “여행자”라는 직업을 만들어내 사람들에게 홍보하기 시작합니다.   
 이러한 M사와 함께 협력을 맺어서 세계 간 이동을 도와주는 회사로 비타 코퍼레이션(이하 V사)도 있습니다. 해당 회사는 “여행자 보험 제도”를 운영하는 것으로 M사의 워프를 이용함에 있어 본래 세계로 돌아오는 것에 이상이 생기는 것을 방지해줍니다. 여행자 보험제도에는 일반 보험, 프리미엄 보험으로 2가지 클래스가 있으며, 이에 따른 보장 내용은 확연한 차이를 보입니다. 일반 보험은 최소한의 조건을 보장해주는 것으로, 본래의 세계관으로 여행자를 워프시키기만 할 뿐, 그 외의 어떠한 후속 처리도 해주지 않습니다. 프리미엄 보험에서는 V사가 해당 여행자를 위해 최선을 서비스를 보장해 부활에 가까운 기적을 선보인다고도 평이 유명합니다. 하지만 일반 보험과 프리미엄 보험 모두 일반적인 여행자에게 값싼 금액은 아니기 때문에 개중에서는 불만의 목소리가 올라오기도 합니다.

**페어리 인터링크 TRPG의 진행방식**

페어리 인터링크 TRPG의 시나리오에는 일반 시나리오 / 레이드 시나리오 두 종류가 있습니다. 일반 시나리오는 여행자는 세계 간 워프에 대해 목적성을 가지고 있기보다는 해당하는 세계로 워프 후 그 세계를 탐험하고 돌아온다는 흐름이 주가 됩니다. 레이드 시나리오는 M사에서 여행자들에게 페어리의 제압을 요청하게 됩니다. 레이드 시나리오는 워프 전 워프 장소(세계관 코드로 기재) / 타겟의 이름 / 타겟의 사진 / 권장 인원, 유대 / 보수 / 현재까지 관측된 정보들 (백스토리, 기믹에 대한 추상적 서술 등, 만약 아무런 정보가 없을 경우 해당 정보는 공란일 수 있음)을 M사에서 여러분들에게 전달해줍니다. 레이드 시나리오는 기본적으로 페어리의 제압 여부에 따라 시나리오 클리어 성공/실패 여부가 바뀝니다만, 클리어 실패에 대해서 M사는 큰 제재를 하지는 않습니다.  
  
(↑레이드 시나리오 정보 틀 예시)  
 페어리 인터링크 TRPG 진행은 시나리오의 종류에 관계없이 크게 3개의 단원으로 구성되어 있습니다.  
 세션 개시 전 : 플레이어의 캐릭터와 페어리를 정합니다. 플레이어의 캐릭터인 여행자와 그 여행자가 가지는 페어리는 기존의 시트나 이미 사용한 적 있는 시트를 사용해도 무방합니다. 단, 리타이어 상태의 지속으로 인해 사용 불가능하게 된 여행자는 사용할 수 없습니다. 또한, 기본적으로 플레이어는 한 세션 중 하나의 페어리만을 지정해 자신에게 인터링크시 시킬 수 있기 때문에 이를 선택하는 작업 도 시나리오 시작 전 수행합니다.  
 세션 중 : 플레이어의 캐릭터들이 세계 간 워프를 통해 특정 세계관으로 이동하고, 시나리오를 플레이 하게 되는 본 단계입니다.  
 워프 사용 전에는 상점에서 인벤토리 확장권이나 도구 카드 등을 구매해서 앞으로의 여행에 대비를 할 수 있도록 합니다. 기본적으로 여행자들은 초기 소지금 500G(빠방골드, 1G는 한화 약 1000원)을 소지하게 되며, 구입 가능 품목과 가격에 대해서는 시나리오에서 제시를 해주는 것으로 합니다. 그 외에도 보험 제도나 워프 목적지의 설명에 대해서도 간략하게 들을 수 있습니다. 워프를 사용하기 직전에 플레이어들은 각자의 페어리와 인터링크를 합니다. 워프를 하고 나서는 GM의 묘사에 맞춰서 시나리오를 탐험해 나가게 됩니다.   
 시나리오 종료 후 : 시나리오가 종료되면 여행자들의 생존 여부를 판단하면서 스테이터스의 변동치를 적용시킵니다. 크게 LP/SP, 유대, 보험, 칭호, 획득 페어리에 대해서 기재된 순서대로 정리를 진행해야 합니다.   
 LP와 SP는 세션 종료 후 다른 세션으로 넘어갈 때 최대치로 회복하는 걸로 취급합니다.   
 유대는 시나리오 종료 시 리타이어 상태가 아니였다면 이 시점에 1이 증가합니다. 최애의 페어리일경우 추가로 1 증가하기 때문에 한 세션을 통해 룰 상 얻는 페어리와의 최대 유대는 인터링크 1 + 세션 종료 생존 1이라 도합 2이고, 최애의 정령일 경우 최대 4가 됩니다.   
 유대 판정을 종료하고 나서는 보험과 관련된 수칙을 적용시킵니다. 구입한 보험에 따라서 해당하는 수칙을 적용시킵니다. 보험의 종류는 2가지, 일반 보험과 프리미엄 보험이 있습니다. 일반 보험은 500골드를 지불해 가입할 수 있으며, 이 세션에서 불의의 사고로 인해 본 세계선으로 워프가 불가능할 시 보험사측에서 강제적으로 워프 시킵니다. 프리미엄 보험은 1000골드를 지불해 가입할 수 있으며, 이 세션 종료 시에 리타이어 상태이더라도 본 세계선으로 워프함과 동시에 리타이어 상태를 회복시킵니다. 단, 이 경우 정령과의 유대가 1 감소합니다.  
 이후 기억의 증표의 기입을 진행합니다. 칭호는 세션 도중에 얻을 경우 세션 종료 후 자신의 여행자/페어리 시트의 이름 앞에 기입하고, 메모란에 해당 칭호의 효과를 기입합니다.  
 세션 도중에 새로운 페어리와의 인터링크에 성공했을 경우 시나리오 종료 후 자신의 페어리 칸에 기입이 가능합니다. 새로운 페어리의 획득 방법은 두 가지로, 적 페어리를 마지막으로 공격해 리타이어 시키거나 일부 아군 페어리와의 상호작용으로 시나리오 내 조건을 만족 시킨 경우 획득 가능합니다. 단, 시나리오에서 보스로 지정하는 보스 류의 페어리는 이러한 경로로 획득 할 수 없습니다. 또한, 세션 종료 시 얻게 되는 페어리와의 유대 증가는 적용시키지 않습니다. 그렇기 때문에 해당 페어리와의 유대는 최소치인 1로 기입합니다.



**캐릭터의 스테이터스**

캐릭터의 스테이터스는 다음과 같은 수치들이 존재하며, 각각의 상세 설명은 아래에 기재되어 있습니다.  
 근력 : 캐릭터 고유의 물리적인 힘을 나타냅니다. 1d10으로 정하며, 해당 스테이터스의 최소치는 1, 최대치는 10입니다. 근력은 공격 판정을 통해 상대에게 공격을 명중시키거나 탐색 판정 중 물리적인 힘으로 해결할 수 있는 문제일 경우 해당 수치를 판정 기준으로 사용하게 됩니다.  
 속도 : 캐릭터의 민첩함을 나타냅니다. 1d10으로 정하며, 해당 스테이터스의 최소치는 1, 최대치는 10입니다. 전투나 탐색에서 행동 순서는 속도 수치가 높은 사람 순으로 정해집니다. 또한, 해당 수치는 탐색 판정 중 민첩한 행동이나 섬세한 행동을 요구하는 상황일 경우 판정 기준으로 사용하게 됩니다.  
 건강 : 캐릭터의 신체적, 정신적 튼튼함을 나타냅니다. 2d5으로 정하며, 해당 스테이터스의 최소치는 캐릭터 시트 제작 때 2, 세션 진행에서 최소치는 1이며, 최대치는 10입니다. 상태이상을 입게 될 때 해당 수치를 이용한 상태이상 저항 판정에서 성공할 경우 상태이상을 받지 않게 됩니다.  
 지능 : 캐릭터의 상황 분석 능력이나 지식 등등을 나타냅니다. 1d10으로 정하며 최소치는 1, 최대치는 10입니다. 탐색 판정 중 함정을 분석하거나, NPC들과의 상호작용을 통해 흥정 같은 사회적 행위를 할 경우 해당 수치를 이용한 판정을 진행하게 됩니다.  
 공격력 : 캐릭터가 상대를 공격할 때 들어가는 데미지 수치를 일컫습니다. 전투에서의 공격력은 (자신의 근력)d2 + (페어리의 파워 수치) 로 계산합니다., 도구 카드와 스킬에 의한 공격력의 변동은 패시브 스킬-> 도구 카드 -> 버프/디버프 -> 크리티컬 효과 순으로 산출하고, 한 종류에서의 배율은 합연산으로 계산합니다. (ex ) 히로익의 사기(장착시 공격력이 2배)와 티아라의 사기(장착시 공격력이 3배)를 동시에 장착할 경우 도구에 의한 공격력 증가 배율은 2+3=5로 5배가 된다.)  
 수비력 : 전투 시 수비력은 (자신의 건강 수치) + (페어리의 내구 수치)로 정해집니다. 전투에서의 수비력은 피격 받았을 때 공격력의 최종 데미지에서 수비력만큼 피해를 감합니다.  
 예시 상황으로 아군 A의 공격력이 30, 도구 카드 ()로 공격력을 10 증가, 패시브 효과() 로 공격력이 2배, 디버프 효과()로 공격력이 절반인 상태에서 수비력이 10인 적 1을 공격한다고 가정할 경우, 아군 A가 공격에 성공했을 때 데미지는 { ( 30 x 2 + 10 ) / 2 } – 10 = 25 가 됩니다.

이후 캐릭터 시트에서 사용되는 파라미터는 다음과 같은 4개로 정의합니다.   
 LP : 캐릭터의 현재 체력입니다. 0이 될 경우 리타이어 상태가 됩니다. (리타이어 상태 : 일종의 가사 상태를 일컫으며, 리타이어 상태를 치료하는 도구 및 스킬의 효과를 세션 내에서 받지 못할 경우 반영구적으로 그 캐릭터는 이후 세션들에서 사용이 불가능합니다.) LP는 기본적으로 자동 회복이 없습니다.   
 SP : 캐릭터가 스킬을 사용할 때 사용하는 포인트입니다. 탐색 파트에서는 1라운드에 10포인트 씩 회복하고, 전투에서는 기본적으로 자동 회복이 없습니다.  
 행동력 : 한 턴에 이동할 수 있는 칸 수를 말합니다. (속도) – (건강)으로 정하며, 최소치는 1, 최대치는 5입니다. 한 턴이 지나면 행동력은 기본적으로 최대치로 회복합니다.  
 우선도 : 라운드 시작 시 행동의 우선 순위를 정하는 수치입니다. {(속도)\*10+(건강)}-10 으로 계산하며, 최소치는 1, 최대치는 100입니다. 수치가 높을수록 라운드 내에서 먼저 행동 가능하며, 같은 우선도를 가진 경우 속도가 높은 사람이 우선적으로 행동을 하게 됩니다. 속도도 같은 경우 GM이 임의의 다이스를 굴려서 먼저 행동할 사람을 정합니다.

**페어리의 스테이터스**

페어리는 한 플레이어당 최대 3체 까지 보유할 수 있으며, 탐색/전투 페이즈에서 적용가능한 페어리의 효과는 1 개체 뿐입니다. 시나리오 개시 시 페어리 1체를 지정해 해당 시나리오에서는 그 페어리만 “인터링크”를 해서 페어리의 힘을 빌릴 수 있습니다.

페어리 시트에 적혀있는 기본 정보는 다음과 같습니다.

페어리 본연의 이름 : 페어리의 카드 명으로 작성. 페어리를 작성하기 위해 사용한 모델 카드 이름을 적으면 됩니다. 해당 카드 명을 기준으로 파워 수치와 내구 수치, 스킬의 밸런스가 조정됩니다.  
 페어리와 여행자의 서로간의 호칭 : 페어리와 여행자가 서로 상호작용 할 때 어떠한 이름으로 부르는 지를 나타냅니다. 롤 플레잉에 조금이라도 도움이 되고 각 여행자/페어리의 개성을 나타내기 위한 장치입니다.  
 페어리와의 유대 : 일종의 호감도와 같은 개념입니다. 처음 정령과 인터링크 시 유대는 1로 합니다. 이후 새로운 시나리오를 가기 위해 다시 인터링크 할 때 마다 유대를 1 증가, 시나리오 종료 시에 리타이어 된 상태가 아닐 경우 추가적으로 유대를 1 증가 시킵니다. 최소치는 0, 최대치는 10이며, 최애의 페어리로 지정되어 있는 경우 획독하는 유대가 2배가 됩니다.  
 인터링크 시 영창 : 시나리오 개시 시 (또는 인터링크를 임의적으로 갱신하는 타이밍에) 사용하는 영창입니다.   
 페어리의 출신 지역/테마군 : 페어리가 어느 세계에서 나왔는지, 테마군 지정이 어떻게 되어있는지 나타냅니다. 정령의 테마군과 시나리오의 테마군이 일치할 경우 지식 판정에 보너스 보정을 30 얻습니다.  
 페어리를 얻은 시나리오/시점 : 페어리를 얻게 된 시나리오와 날짜를 적습니다. 만약 여행자와 페어리 모두 처음 만들었다면 –로 칸을 비워두고, 시나리오 도중 얻게 되었다면 시나리오 명과 해당 날짜를 적습니다.  
 최애의 페어리 지정 여부 : 유대 설명란에 적혀있는 최애의 페어리 지정 여부를 나타냅니다.

페어리에게 있는 스테이터스와 다음과 같습니다.  
 파워 수치 : 모델이 되는 카드의 공격력 + 유대 수치 입니다. 해당 수치는 세션 내에 유대가 증가 혹은 감소할 경우 변동할 수 있습니다.  
 내구 수치 : 모델이 되는 카드의 수비력 + 유대 수치 입니다.   
 기본 공격 사거리 : 사거리 표시 그림을 통해 표현합니다.

스킬 종류 : 스킬 1, 2, 3 규정에 맞춰서 표시(스킬 규정에 대해서는 후술할 페어리 스킬의 분류 및 샘플 페어리 시트에 기재되어있는 스킬 기준을 참조하세요.)

페어리 스킬의 분류 :   
패시브/액티브 : 패시브는 발동 판정 필요없이 상시 적용되는 효과, 액티브는 특정 조건과 판정 성공일 경우에 발동되는 효과.  
 판정 기준이 되는 수치 : 여행자의 근력/속도/건강/지능 중 어느 수치를 기준으로 판정을 하는 지 정함. 공통적으로 \*5를 기준으로 하되, 해당 정령과의 유대가 10이 될 경우 모든 판정 기준 수치가 10 올라감.  
 사거리 : 사거리 그림을 사용해 표시합니다. 해당하는 칸에 있는 적을 타겟으로 지정할 수 있습니다.  
 스킬의 분류 : 공격/수비/보조/회복으로 분류합니다.  
공격 – 직접적인 데미지를 주는 스킬  
수비 – 직접적으로 데미지 감소 효과가 생기는 스킬  
회복 – LP나 SP, 또는 행동력을 회복시키는 능력  
보조 –결과값에 영향을 주거나 상태이상 관련 등 공격, 수비, 보조 외의 모든 내용들.

**판정의 정의**

기본적으로 판정은 1d100을 굴리게 되며, 결과값이 기준치 이하일 경우 판정에 성공하게 됩니다. 만약에 판정치나 결과값에 소수점 이하 단위가 생길 경우, 소수점 첫번째에서 반올림합니다. 단, 판정치와 관계없이 1~5는 대성공, 96~100은 대실패 상태가 되며, 일반적인 성공/실패보다 극단적인 결과가 나오게 됩니다.

공격 판정에서 대성공은 상대의 회피 불가   
공격 판정에서 대실패는 랜덤 아군 공격

회피 판정에서 대성공은 반격(자동 성공)  
회피 판정에서 대실패는 데미지 2배

탐색 판정에서 대성공은 "행운티켓"을 획득(주사위를 다시 굴림)  
탐색 판정에서 대실패는 "대실패표"를 바탕으로 주사위 1d10을 굴려 해당하는 상황을 대실패가 나온 캐릭터에게 적용한다. (대실패표는 부록의 **대실패표** 참조)

**판정의 종류**

공격 판정 : 전투 상황에서 진행되는 판정입니다. 근력\*10을 기준치로 1d100의 결과값이 이 기준치 이하면 공격에 성공하게 됩니다.

회피 판정 : 전투 상황에서 진행되는 판정입니다. 자신이 수비 상태가 아닐 때 피격 당할 경우 회피 판정을 굴릴 수 있습니다. 기준치는 속도\*5 이며, 회피 판정에 성공할 경우 공격으로 인한 데미지와 효과를 받지 않습니다.

탐색 판정 : 탐색 상황에서 진행되는 판정입니다. 주어진 상황에서 요구하는 능력에 따라서 해당하는 스테이터스의 n배수를 판정치로 사용합니다.   
 힘 : 물리적인 힘으로 해결하는 수단의 경우 등 (ex ) 문을 박차고 들어간다)  
 속도 : 민첩하고 은밀한 행동을 취할 경우 등 (ex ) 문고리를 살짝 연다, 열쇠 구멍으로 안을 들여다 본다)  
 건강 : 상태이상, 트랩 등 판정이 필요한 경우 등 (ex ) 함정에서 독가스가 나왔을 때, 독 상태이상에 걸리는지 확인)  
 지능 : 함정을 분석하고 해체하거나, 사람들간의 대화 / 흥정을 할 경우 등 (ex ) 함정의 원리를 분석해 터지기 전에 해제한다, 미믹인지 확인한다, 상점주인한테 포션 가격을 싸게 해달라고 흥정한다.)

공격력과 수비력, 그리고 최종 데미지 계산은 다음과 같습니다. 기본적으로 패시브 -> 도구 -> 버프/디버프 순으로 계산이 진행되며 같은 %종류의 계산은 합연산으로 계산합니다.  
 공격 선언 후 성공 시 데미지 = ((((공격력) x (패시브%) + (패시브)) x (도구%) + (도구)) x (버프/디버프%) + (버프/디버프))  
 수비 시 데미지 감량치 = ((((수비력) x (패시브%) + (패시브)) x (도구%) + (도구)) x (버프/디버프%) + (버프/디버프))  
 최종 데미지 = (공격 판정 성공 후 데미지) – (수비 시 데미지 감량치)

**탐색 상황 과 전투 상황**

세션이 진행될 때 상황은 크게 탐색 상황과 전투 상황으로 나눌 수 있습니다.

적과 조우하지 않은 모든 상황을 탐색 상황이라고 말합니다. 탐색 상황은 기본적으로 속도가 높은순서 대로 행동을 하며, 같은 속도의 사람이 2명 이상 있을 경우 건강이 더 높은 사람이 우선이 됩니다. 만약, 속도와 건강, 두 수치가 모두 같은 경우 GM이 다이스를 굴려 우선 순위를 정합니다.   
 각 플레이어는 행동력을 소모해서 전투/탐색에서의 이동의 액션을 취할 수 있습니다. 스탠 페이즈에서 자신은 처음 이동은 행동력을 소모하지 않고, 이후 한 칸 당 행동력 1을 소모합니다. 만약 리타이어 상태의 아군을 업고 가는 등의 선언을 할 경우, 행동마다 2의 행동력을 소모하는 대신, 행동이 가능합니다.  
 \*휴식 : 탐색 파트에서 1턴간 아무 행동을 못하는 대신 LP 3d10 SP 5d10 회복합니다. 또, 휴식을 통해 회복 가능한 상태이상도 회복 가능합니다.  
 \* 기본적인 탐색 페이즈의 시야는 자기 중심으로 3x3. 하지만 도구나 비전투계 스킬을 통해서 시야나 특정 행동에 대한 결과에 보정값을 가질 수 있습니다.  
 탐색 상황에서 자신의 행동 선언에 대해, 그리고 행동 선언 후 일어나는 이벤트와 결과에 대해 해당 플레이어는 플레이어들과 상의 후 결정을 해도 좋습니다. 이 과정에서 플레이어가 자신의 목소리로 다른 플레이어들과 소통해도 좋고, 해당 캐릭터에 이입해 다른 캐릭터들에게 정보전달들의 과정을 거쳐도 좋습니다. 또한, 롤플레잉 등의 행동으로 보다 최적의 선택지를 생각해내서 판정을 시행하는 경우 판정치에 +5까지의 보정을 넣어서 성공률을 올리는 것도 GM의 재량껏 가능한 것으로 합니다. 단, 전투 상황에서의 판정치는 GM의 재량껏 바꾸지 못하되, 시나리오에 기재가 되어있으면 OK로 합니다. (해당 판정 관련 내용이 이해가 안 될 경우 **판정의 정의** 챕터를 확인해주세요.)

전투 상황은 적과 마주했을 때 라운드가 시작됩니다. 전투 상황에서 각 플레이어들은 자신의 차례에 다음과 같은 페이즈를 가지게 됩니다.   
 스탠바이 페이즈 : 이동 관련 페이즈로, 행동력을 소모해 배틀 맵을 이동할 수 있습니다. 행동력 1당 1칸을 이동할 수 있으며, 구조물에 대한 상호작용들은 이후 탐색/전투 맵 챕터에서 후술하겠습니다. 행동력의 사용 수치는 자유며, 다음 자신의 턴 시작 시 행동력은 최대치로 회복됩니다.  
 메인 페이즈 : 스킬/도구 관련 페이즈로 스킬과 도구를 각각 1회 씩 사용할 수 있습니다.   
 \*패시브는 스킬 마다 SP지불/발동 타이밍을 정해야함.   
 \*액티브는 메인 페이즈에만 발동할 수 있는것으로 통일.  
 또한, 1턴에 1번 공격/수비 상태를 지정해서 배틀 페이즈 때 공격 상태로 진행할 것인지, 수비 상태로 다음 자신의 턴 까지 진행할 것인지 정할 수 있습니다.   
 배틀 페이즈 : 공격 페이즈로서, 지정된 사거리 내에 있는 적 1명을 공격할 수 있습니다. 공격 선언 시 공격 판정을 진행하며, 공격 판정에 성공 (필요한 경우 피격자의 회피 판정 실패 이후) 했을 경우 공격 데미지 판정을 진행한다. 이 결과값만큼 피격자의 LP에 데미지를 입힙니다.

**도구 카드의 범주**  
소비 / 장착   
 소비 도구 카드는 1회용으로 사용 후 카드는 인벤토리에서 사라진다. 장착 도구 카드는 임의의 페어리에게 장착할 수 있으며, 한 페어리에게 1장만 장착할 수 있습니다. 효과는 (기재가 없는 한) 반영구적으로 지속됩니다. 탐색 상황에서만 장착 도구 카드를 사용할 수 있으며, 장착 도구 카드가 이미 장착되어 있는 상태에서 새로운 장착 도구 카드를 사용할 경우 기존의 카드는 소멸하게 됩니다.  
전투 / 비전투  
 전투 도구 카드는 전투 상황의 메인 페이즈 때만 사용할 수 있는 카드입니다. 비전투 도구 카드는 탐색 상황 때만 사용할 수 있는 카드입니다.  
일반 / 히든 피스 / 전용  
 이 항목은 도구 카드의 레어도를 의미하며, 일반 카드는 인벤토리 1칸에 지정된 개수만큼 넣을 수 있고 종류에 대한 제약은 없습니다. 히든 피스 도구 카드의 경우 전체 인벤토리에서 1개만 보존 가능하며, 이미 히든 피스 도구 카드가 인벤토리에 있는데 새로운 카드를 획득할 경우 기존의 카드는 소멸하게 됩니다. 전용 카드의 경우 일부 페어리의 특정 스킬을 통해서 얻을 수 있는 카드로, 전투가 종료되거나 인벤토리에서 벗어나면 사라지게 됩니다.

**탐색 맵 / 전투 맵**

**공통 아이콘**

벽 : 1x1 칸에 지정, 해당 아이콘이 있는 곳은 물리적으로 막혀있기 때문에 지나갈 수 없다. 시야도 차단되어서 너머의 정보를 확인할 수 없다.

문 : 벽과 같은 형태로 1x1 칸에 지정. 개폐가능 여부는 모름. 열 수 있는 문의 경우 이동 시 행동력의 사용 없이 지나갈 수 있으며, 문이 열려 있는 경우 너머를 시야로 확인 가능. 닫혀 있는 경우 시야 확인 불가능.

창문 : 벽과 같은 형태로 1x1 칸에 지정. 창문을 통한 이동은 불가능하지만 너머의 시야를 확인 가능.

장애물 : 칸을 임의의 개수로 지정 가능, 해당 칸들은 이동 불가.

와드 : 해당 와드를 중심으로 nxn의 위치를 밝혀서 시야가 확인 가능해짐. 지속시간은 와드가 유지되는 동안이고 이는 와드의 종류에 따라 다를 수 있다.

퀘스트 : 외부 정보 칸에 배치. 해당 캠페인에서 주가 되는 퀘스트 내용을 확인 가능

전리품 : 일반 전투나 보스 전투에서 승리 후 획득 가능한 전리품. 내용물 확인 가능

워프게이트 : 1x1 칸에 지정. 세계간의 이동을 가능하게 하는 게이트. 탐색의 시작과 끝을 의미하는 용도이기도 함.

나침반 : 외부 정보 칸에 배치. 세계관 지정 후 해당 세계관의 간략한 정보를 계속 표시해줌.

상태이상 : 캐릭터의 효과 란에 등재. 마킹되어 있을 경우 해당 상태이상이 현재 캐릭터에게 지속되고 있음을 의미.

**탐색 아이콘**

전투 개시 아이콘 : 1 칸을 지정, 해당 칸에 플레이어가 도착할 경우 전투 상황으로 이행.

보물상자 : 1 칸을 지정, 해당 칸에 플레이어가 도착할 경우 보물상자를 확인 후, 행동 가능.

랜덤 이벤트 : nxn 칸을 지정, 해당 칸에 플레이어가 도착할 경우 랜덤한 “이벤트 칸” 이벤트가 발생. 칸의 아이콘에 의한 랜덤 이벤트 외에도 “긴급”, “히든”, “노말” 과 같은 이벤트의 분류기준이 존재하며, 각각 라운드 제한, 히든 피스 발견, 그 외의 일반적인 이벤트를 의미한다. 이벤트의 판정 정보도 명시되어있는 정보에 따라서 플레이어들에게 공개하기도, 비공개하기도 한다.

상호작용 가능 NPC : 1x1 칸을 지정, 해당 칸에 플레이어가 도착할 경우 특정 npc와 롤 플레잉을 통한 상호작용이 가능. 이를 통한 랜덤 보상도 확률적으로 획득 가능.

상점 : 1x1 칸을 지정, 해당 칸에 플레이어가 도착할 경우 상점 거래 가능.

캠프 : nxn의 칸을 지정, 해당 구역을 캠프 구역으로 지정. 해당 지역에서는 전투 불가능.

**전투 아이콘**

아이템 : 전투 상황 도중 필드에 존재하는 아이템 전부를 표시한다. 해당 아이템에 대한 표시는 상세 보기로 지정한다.

특수기믹 : 전투 상황 도중 진행되는 특수 기믹 관련 상황을 전부 표시한다. 필드 위에 사용할 수도, 필드 외부에 상황 표시 용으로도 사용할 수도 있다.

사거리 : 공격의 유효 범위를 표시한다. 근거리는 파란색, 원거리는 빨간색, 특수의 경우 보라색으로 표시한다.

**대실패표**

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | 데미지를 1d5 받는다. |
| 2 | 가지고 있는 도구 카드를 1개 잃어버린다. |
| 3 | 패시브 스킬 하나를 탐색 페이즈 동안 무효화한다. |
| 4 | 액티브 스킬 하나를 다음 전투 동안 무효화한다. |
| 5 | 필드 위의 랜덤 칸으로 이동한다. |
| 6 | 다음 자신의 턴, 아무런 행동을 취할 수 없게 된다. |
| 7 | 이번 탐색 페이즈 동안 탐색 판정 시 판정치가 랜덤(시크릿다이스)이 된다. |
| 8 | 이제껏 확인한 모든 지도 데이터가 리셋된다! |
| 9 | 소지금을 1d10\*100 잃어버린다. |
| 10 | 몬스터에게 기습당한다. (이때 첫 라운드는 몬스터가 무조건 우선 행동한다.) |

**상태이상 표**

다른 종류의 상태이상은 효과가 중복 적용됩니다. 같은 종류의 상태이상은 중복 적용이 되지 않고 지속시간이 갱신됩니다.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | 절망감 | 지능이 1d5라운드 간 절반(소수점 반올림)으로 감소하고, 판단력이 흐려집니다. |
| 2 | 광란 | 1d3라운드 간 배틀 페이즈 때 전투를 무조건 진행하며 이때 대상은 피아구분없이 랜덤으로 정해집니다. |
| 3 | 분노 | 도발당해 도발한 상대만 공격 할 수 있습니다. (분노의 지속시간은 도발의 지속시간과 같음) |
| 4 | 버프해제 | 현재 적용되어 있는 이로운 버프류가 제거되고 1d10라운드 간 새로운 이로운 버프가 적용되지 않습니다. |
| 5 | 피로 | 전체능력치가 1d3 감소합니다. 하급 이상의 LP 포션을 마시거나 휴식(1턴에 아무 행동도 선언하지 않음)을 취할 경우 피로 상태이상은 해제됩니다. |
| 6 | 골절 | 신체가 절반(소수점 반올림)으로 감소합니다. 중급 이상의 LP 포션을 마실 경우 골절 상태 이상은 해결됩니다. |
| 7 | 상처 | 포션을 통한 라이프 회복이 불가능 해집니다. |
| 8 | 실명 | 1d4라운드 동안 탐색 판정 및 공격 판정에 -10의 패널티가 부여됩니다. |
| 9 | 맹독 | 1d4라운드 동안 매턴 1d10의 LP 데미지를 받습니다. |
| 10 | 화상 | 1d4라운드 동안 수비력이 1d3 감소합니다. |
| 11 | 출혈 | 1d5라운드동안 모든 행동마다 1 LP 데미지를 받습니다. |
| 12 | 부식 | 3라운드간 상태이상 해제를 못했을 시 3라운드 째 자신의 턴 종료 시 랜덤 도구 카드 한 종류(인벤토리 한 칸)가 제거됩니다. |
| 13 | 침묵 | 2라운드간 스킬을 발동할 수 없습니다. |
| 14 | 수면 | 1d10라운드 간 행동 불가. 대신, 수면 상태 이상이 라운드 경과로 상태이상 해제가 되었을 경우 LP를 20 회복합니다. |
| 15 | 기절 | 1라운드 동안 어떠한 행동도 할 수 없습니다. 시야적인 정보도 차단되어서 롤플레잉 등도 불가합니다. |
| 16 | 빙결 | 몸이 얼어 2d3라운드 동안 전투 행동을 할 수 없습니다. 비전투계 스킬은 사용 가능하며, 얼음이 30데미지를 받을 경우 해제 가능합니다. |
| 17 | 무기력 | 1d3라운드 동안 턴 시작 시 SP를 2d50으로 만듦니다. |
| 18 | 취약 | 1d5라운드 동안 건강을 1d5 감소시킨다. (건강은 1 미만이 될 수 없다.) |
| 19 | 방향상실 | 방향상실 : 2d3라운드 동안 자신의 이동 방향은 "x{행동력} choice(동, 서, 남, 북)"으로 정해진다. |
| 20 | 봉인 | 1d5라운드 동안 도구 카드를 사용할 수 없게 된다. |

**범용 상점**

처음 소지금은 지능d100 입니다. 그리고 상점 판매 품목은 다음과 같은 예시를 가집니다.

인벤토리 확장(세션 종료 후에도 지속)  
1칸 째 : 100G  
2칸 째 : 300G  
3칸 째 : 900G  
4칸 째 : 2700G  
5칸 째 : 8100G

인벤토리 수리(사용 불가능해진 인벤토리를 원상 복구 시키는 기능)

1칸 : 50G  
2칸 : 100G  
3칸 : 300G  
4칸 : 1200G  
5칸 이상 : 6000G 씩

포션[소비/비전투/일반]  
하급 LP 포션 : 5~10G : 회복량 10 : 1칸 소지 수 4개  
중급 LP 포션 : 25~50G : 회복량 30 : 1칸 소지 수 3개  
상급 LP 포션 : 100~250G : 회복량 50 : 1칸 소지 수 2개  
하급 SP 포션 : 10~20G : 회복량 10 : 1칸 소지 수 4개  
중급 SP 포션 : 50~100G : 회복량 30 : 1칸 소지 수 3개  
상급 SP 포션 : 200~500G : 회복량 50 : 1칸 소지 수 2개

포션[소비/전투/일반]  
하급 LP 포션 : 10~20G : 회복량 10 : 1칸 소지 수 4개  
중급 LP 포션 : 50~100G : 회복량 30 : 1칸 소지 수 3개  
상급 LP 포션 : 200~500G : 회복량 50 : 1칸 소지 수 2개  
하급 SP 포션 : 20~40G : 회복량 10 : 1칸 소지 수 4개  
중급 SP 포션 : 100~200G : 회복량 30 : 1칸 소지 수 3개  
상급 SP 포션 : 400~1000G : 회복량 50 : 1칸 소지 수 2개

무기 [장착/전투/일반]  
평범한 검 : 100G  
- 거리가 1인 적에게 공격 시 1d2의 추가 데미지.  
평범한 창 : 100G  
- 거리가 2인 적에게 공격 시 1d2의 추가 데미지.  
평범한 지팡이 : 100G  
- 거리가 3인 적에게 공격 시 1d2의 추가 데미지.  
평범한 활 : 100G  
- 거리가 4인 적에게 공격 시 1d2의 추가 데미지.  
평범한 방패 : 100G  
- 피격 시 데미지를 1 감소시킨다. 한번의 공격에 10이상의 데미지를 입을 경우 파괴된다.  
\*내구 수치를 적용한 최종 데미지를 기준으로 파괴 여부를 결정한다.

식사 [소비/비전투/?] - 1칸 소지 수 1개  
드로우빵[소비/비전투/일반] : 15G "내용물이 다양한 빵"  
- 1d100을 굴려 다음과 같은 효과를 지정한다. 2~100 : 회복량 15 / 1 : 황금 드로우빵 획득  
(황금 드로우빵[소비/비전투/히든 피스] : 회복량 55 "황금알을 사용한 귀중한 빵"   
레드 데몬즈 누들[소비/비전투/일반] : 45G " "킹"의 최애 라면"  
- 회복량 25   
헝그리 버거[소비/비전투/일반] : 90G " "아 따블르"의 간판 음식  
- 회복량 35   
군관 오마카세 도시락[소비/비전투/일반] : 150G "전함 모양의 군관 모음"  
- 회복량 45

기타 탐색용품 [?/?/?]  
모닥불[소비/비전투/일반] : 100G : 1칸 소지수 1개  
- 휴식 선언 시 사용가능, 이 휴식에서의 LP와 SP의 회복량을 2배로 적용한다.  
와드[소비/비전투/일반] : 300G : 1칸 소지수 3개  
- 탐색 도중 사용 가능, 와드 주위의 3x3 범위를 밝힌다. 5라운드동안 유지된다.  
피킹 툴 [장착/비전투/일반] : 2000G : 1칸 소지수 1세트  
- 잠긴 문을 {지능} 판정에 성공하면 열 수 있다. 판정을 하기 위해 행동력이 1 필요하다.

그 외  
시나리오에서 필요한 상품이나 추가할 상품이 있을 경우 상점에 등록하는 것도 가능.

**이벤트 예시**

이벤트 이름, 이벤트 분류, 지역, 발동 조건, 판정 조건, 정보, 보상, 이벤트 설명 및 기믹을 정리해야 합니다. 특정 월드에서 이벤트 발판으로 이동했을 때 다이스를 통해 랜덤한 이벤트가 일어나도록 합니다.  
 예시로는 이벤트 이름 : 보물상자 발견? / 이벤트 분류 : 히든 / 지역 : 아쿠아 월드 / 발동 조건 : 특정 맵의 이벤트 칸에서 / 판정 조건 : 관찰력 판정 성공 시 / 정보 : 공개 / 보상 : 골드 ?? / 이벤트 설명 : 유적을 탐사한 결과 보물상자를 발견하였고 상자를 열어본다. / 이벤트 기믹 : 판정 성공 시 : 보물상자 발견, 실패 시 몬스터 페어리 “탐욕의 곰치”와 전투. 같은 식으로 적을 수 있을 것이다.

**세계관 부록**

세계관을 명시할 때 세계 간 워프 회사인 M사는 이용하는 여행자들의 안전을 위해 도착지점의 배경을 명시해야하는 규정을 가지고 있습니다. 기본적으로 공간적 세계배경, 시간적 세계배경, 그리고 그 외로 (숫자)(알파벳)-(기호)순으로 나타낸다.

공간적 세계 배경 : 세계 간 워프의 공간 좌표를 의미합니다. 공간마다 주요 생태계 특징이 다르기 때문에, 크게 다음과 같이 정의합니다.

1. 베이스(Base)   
    베이스는 여러분이 탄생시킨 피조물이 기본적으로 거주하게 되는 공간으로, 이곳의 풍경은 여러분이 사는 지구와 매우 유사하게 생겼습니다. 인족들이 주로 살고 있으며, 종종 다른 세계에서 넘어온 페어리들이 목격되는 신비로운 장소 중 하나입니다. 세계들을 유람하기 위해 거쳐가야 하는 일종의 '정거장'의 역할을 가지고 있으며, 그에 따라 그것과 관련된 사업을 하는 몇몇 회사들도 존재하고 있습니다.
2. 에이션트 월드(Ancient world)   
    에이션트 월드는 흔히 '공룡'으로 명명되는 개체들이 거주하는 차원으로, 이곳에서는 공룡족 몬스터들이 탄생하고 살아갑니다. 그다지 문명이 발달하지 않은 원시적인 이들이 대다수를 차지합니다만, 극소수의 일부 집단은 상당한 발전을 이루어 베이스보다 더욱 기술이 진보되어 있으니 결코 낮잡아봐서는 안됩니다.
3. 포레스트 월드(Forest world)   
    포레스트 월드는 이름처럼 숲으로 우거진 대산림 지역으로, 곤충족 / 식물족 / 파충류족 몬스터들이 존재하는 차원입니다.  
   숲뿐만 아니라 늪지대와 유사한 장소도 다수 분포해있는 등 자연환경이 매우 잘 보존되어 있으며, 고대의 유적이 다수 존재하여 이곳을 방문하여 연구하는 것을 평생의 목표로 가지는 학자들도 존재합니다.
4. 메타 월드(Meta world)   
    메타 월드는 사이버스족 / 사이킥족으로 분류되는 몬스터들이 거주하는 차원으로, 베이스가 계속 발전할 경우에 도달하 수 있는 미래의 모습으로 추정되는 곳입니다.  
    이곳에 사는 두 종족은 각각의 강점을 가지고 있는데, 사이버스족은 끊임없이 발전한 덕택에 뛰어난 기술력을 가지고 있으며, 사이킥족은 '사이킥'이라는 미지의 힘을 사용하여 과학적인 상식으로는 설명할 수 없는 초월적인 능력을 발휘합니다.  
   여담이지만, 이곳 메타 월드의 지하 어딘가에는 거대한 비밀 연구소가 존재한다는 이야기가 존재합니다. 여러분이 한 번 찾아보는 것도 나쁘지 않겠죠.
5. 네거티브 월드(Negative world)   
    네거티브 월드는 대부분이 무덤과 폐허, 흉가들로 이루어져있는 차원으로, 악마족 / 언데드족 / 환상마족 몬스터들이 출몰하는 곳입니다.   
    아직까지도 그 정체를 명명할 수 없는 위험지역인 '언노운 월드'와 비슷한 수준으로 위험하기 때문에, 통상적으로 숙련되지 않은 여행자들의 행선지로는 적절하지 않다고 생각되는 장소 중 하나입니다. 워프 게이트를 관리하는 기업인 멜허브 코퍼레이션, 통칭 M사는 이곳을 여행하기 전 보험에 가입해두는 것이 나을 것이라 권장하고 있습니다.
6. 디바인 월드(Divine world)  
    디바인 월드는 온통 구름으로 뒤덮혀 '천상의 세계'라고도 불리는 차원으로, 천사족 몬스터 카드들이 살아가는 공간입니다. 천국을 생각하면 떠올리기 수월하죠. 이곳은 크게 세 개의 영역으로 나뉘는데, 그 주인은 각각 날씨 / 연주 / 노래와 관련된 환상의 존재들입니다. 아주 먼 과거, 고대에는 죄를 사해주는 성스러운 신전이 존재했었다고 전해지지만, 현재 그 자리에는 악기의 천사들이 거주하고 있기 때문에 진실을 알아내는 것은 여의치 않아 보입니다.
7. 디제스터 월드(Disaster world)   
    디제스터 월드의 중앙에는 거대한 화산이 존재하며, 그 상층부는 커다란 뇌운으로 뒤덮여있는 차원입니다. 여기에는 번개족 / 화염족 몬스터들이 대부분의 공간을 차지하고 있지만, 학자들을 이 두 종족이 공존하기 시작한 지는 그리 오래되지 않은 것으로 추정하고 있습니다.   
    그들은 이곳에서 환상에서나 나올 법한 개체부터 현대의 배터리를 떠올릴 만한 진보한 문명까지 다양하게 관측되고 있는 것을 그 이유로 들었습니다.
8. 비스트 월드(Beast world)  
    비스트 월드는 드넓은 평야와 푸르른 하늘이 펼쳐진 차원으로, 비행야수족 / 야수족 / 야수전사족 몬스터들이 살아가고 있습니다. 상당히 많은 종족이 살아가기에 영역 싸움이 빈번하게 일어나고는 있지만, 서로가 서로를 견제하는 탓에 아슬아슬하게 균형을 이루고 있어 거대한 격돌은 일어나지 않고 있습니다.  
    고대의 문헌에 따르면 용의 형상을 띄는 별이 존재했었다고는 하나, 이는 아직 명확하게 밝혀지지는 않은 사실 중 하나입니다. 학자들은 이를 두고 열띤 토론을 진행 중에 있습니다.
9. 아쿠아 월드(Aqua world)  
    아쿠아 월드는 해룡족 / 물족 / 어류족 몬스터가 살아가는 곳으로, 어딘가에는 '전설의 도시'라 불리우는 해저도시가 존재한다 전해지는 차원입니다. 바다에 잠긴 초 고대의 유물이나 침몰한 보물선의 잔해를 노리고 이곳을 찾는 트레저 헌터들도 다수 존재하기 때문에 초보자에게는 권장되지 않는 장소 중 하나입니다.  
    그 중에는 감히 값을 매길 수 없는 천문학적인 가치를 지닌 보물이 존재한다고 하니, 여러분 또한 자신의 피조물이 그것들을 찾아낼 수 있게 응원하는 것도 나쁘지는 않겠네요.
10. 시빌 월드(Civil world)  
     시빌 월드는 이름 그대로 도시(civil)의 형태를 띈 차원입니다만, 이곳은 현대의 그것보다는 판타지 창작물 속의 그것과 더욱 유사합니다.  
     이곳에서는 전사족 / 마법사족 몬스터가 살아가고 있으며, 소설처럼 모험가 길드나 마탑같은 구조물들도 존재합니다.  
     도시 어딘가의 골목에는 뛰어난 실력을 가진 마법 공예사들도 살아가고 있다고 하니, 기회가 된다면 그녀들을 찾아가보는 것도 좋은 선택이겠죠.
11. 마이닝 월드(Mining world)  
     마이닝 월드는 오랜 시간동안 퇴적되어 만들어진 절벽이 많은 차원으로, 공생 관계인 것으로 보이는 기계족 / 암석족 몬스터들이 살아가고 있습니다.   
     이들이 캐내는 양질의 석탄은 과거에 수많은 기업들이 이곳을 찾는 이유가 되었습니다만, 대체 에너지가 많아진 요즘은 그 인기가 상당히 시들해진 상태입니다. 그럼에도 불구하고 이곳에 묻혀 있는 것이 광물만인 것은 아닌 까닭에, 학자들과 보물 사냥꾼들은 아직도 이 차원을 찾아오고 있습니다.
12. 드래곤 월드(Dragon world)  
     드래곤 월드는 가파른 계곡과 산, 그리고 그 사이의 강과 호수들로 이루어진 차원으로, 드래곤족 / 환룡족 몬스터들이 살아가는 곳입니다.  
     하지만 그들의 포악하고 호전적인 성향 탓에, M사는 이곳을 절대 초보자에게 추천하지 않고 있습니다.
13. 임페리쉬 월드(Imperish world)  
     임페리쉬 월드는 불규칙적이고 몽환적인 차원으로, 아직 그 상당 부분이 베일에 쌓인 장소입니다.   
     이곳은 워프 기술에서 1, 2위를 다투고 있는 M사조차도 무려 7할에 달하는 확률로 워프에 실패하는 탓에 절대다수의 이들은 임페리쉬 월드에 가는 것을 꺼립니다.  
     하지만 만약 여러분의 피조물이 이 세계에 성공적으로 도달했고, 또 이곳에 대한 정보를 성공적으로 가지고 나갈 수만 있다면 여러분이 얻게 될 부와 명예는 짐작할 수조차 없겠죠.
14. 언노운 월드(Unknown world)   
     언노운 월드는 기존 차원들과는 아주 다른 개념을 갖는 차원입니다. 아니, 정확하게는 차원'들'이라 하는 것이 옳겠군요.   
     이것은 관측 불가능한 다중 세계들을 총칭하는 이름입니다. 이들 중에는 완전히 새로운 곳도, 앞서 설명한 13개의 차원과 유사하게 생긴 평행 세계도 존재합니다만, 간혹 '완전하지 않은 차원'이나 '과거의 역사적 순간을 재현하는 차원' 또한 존재하기 때문에 그 위험성은 결코 말로 전부 설명할 수 없을 정도입니다. 최악의 경우에는 차원의 통로에 갇히게 되어 영원히 아무것도 존재하지 않는 공간을 떠돌아다니게 될 수도 있는 까닭에, M사는 결코 일반인에게 이곳으로의 워프를 허용하지 않고 있습니다.

시간적 배경 : 세계 간 워프의 시간적 배경으로 어느 시대로 워프 하는 지를 의미합니다. 하지만 세계 마다 정의하는 시간의 개념이 다를 수도 있다는 것을 고려해, 단순히 시간의 개념을 적용하는 것이 아닌 문명의 발달 정도를 기준으로 대략적인 시대를 정해서 구별합니다. 자세한 시간적 배경을 시나리오 측에서 지정해 줄 수 있지만 기본적으로 M사가 활용하는 코드는 다음과 같습니다.

1. 원시

농업 혁명 이전

1. 중세

산업 혁명 이전

1. 현대

문화 혁명 이전

1. 근미래

특이점 이전

1. 미래

특이점 이후

특수 배경(평행 세계) : 특수 기호를 통해 평행 세계를 표현. 이를 시나리오에서 명시함으로서 다른 시나리오들과의 충돌을 없애는 용도입니다. 시나리오 작가용 정보이며, 이 기호를 기믹으로 사용해 시나리오 도중 세계가 바뀌는 것을 연출하는 용도로 사용하는 것도 시나리오 작가의 재량으로 지정합니다. 플레이어들은 기본적으로 –O(오) 세계선에 있는 것으로 정의합니다.

**샘플 캐릭터 시트**

캐릭터 / 페어리 시트 공란 (스프레드 시트)  
<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1ZcleO3Zvzi33U5dNcAH3NAEfA-_A3xr8YTZiqK9LlxI/edit?usp=sharing>

캐릭터 시트(코코폴리아 자동화)

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1KeFYlTwGCu13sJLRSB_4XOFcCI3Q8-bzm9th0Kt4tO4/edit#gid=458244036>

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1KeFYlTwGCu13sJLRSB_4XOFcCI3Q8-bzm9th0Kt4tO4/edit#gid=1434275911>

\*사용 방법 : 사본 만들기로 자신의 구글 문서로 이식 후 편집하기.

세계관 시트  
<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1qCWu19wvhnMDumPYkPDsPgI20ykJ24SKTp3S_XYan98/edit#gid=1261024731>

용어 관련 시트

캐릭터 샘플

**샘플 페어리 시트**

페어리 샘플

**추천 툴 및 사용 방법**

CCfolia  
<https://ccfolia.com/>

자료 모음집  
<https://pixabay.com/ko/>  
<https://stone-whale.postype.com/post/4912082>

**샘플 시나리오**

---------여기까지가 정제된 정보-----------

이후에는 아직 업데이트 되지 못했지만, 앞으로 업데이트를 할 예정이거나 업데이트 준비 단계에 있는 내용들에 대해 후술합니다. 실질적인 룰북의 내용은 아님으로 무시해도 관계 없습니다.

1. 용어 정리
2. 스킬의 분류 및 자체적인 제작에 있어서의 룰 규정

스킬 쿨다운 분류 - 라운드 / 전투 / 세션

스킬 효과 분류 – 턴 / 라운드 / 전투 / 세션

스킬 쿨타운 기준 [대상 수 / 지속 시간 / 상태이상 등에 영향받음]

- ? / ? / ? / ? / ? ~ ?

스킬 코스트 기준[키워드로 분류 예정]

- {[(2d2)\*10] + [(1d3)\*3]} =< 100

사거리 기준

※파워 < 1 => 1 ※내구 < 1 => 1 {[기본 파워 / 기본 내구] =< n} => 근거리 / 사거리 1 or 원거리 / 사거리 3

스킬 사거리 그림은 위가 앞을 보는 것을 기준으로 한다.

판정 기준

- 1d100 =< (판정 스탯)\*10

특수한 판정의 경우 상한치, 하한치 규정 또는 임의의 숫자 지정.

