"진짜로 읽기 전에"

https://sites.google.com/view/unnamed-fantasy?usp=sharing

플랫폼 여기로 옮겼어요

룰북

룰북

룰북에 대하여

(해당 탭 미완)

그정도로 가치있는 룰북인지는 모르겠지만 원한다면 이 룰북을 수정해서 배포하거나, 어떤 요소를 차용하시거나, 편하실대로 재배포하셔도 별 상관은 없습니다!(상업적으로 사용하지 않는다는 전제로) 이 룰북도 여러가지 룰북에서 따온 것들이 많으니까요. 물론 출처를 남겨주신다면 감사하겠지만 안 남기셔도 상관은 없습니다.

읽기 전에

읽기 전에

룰북의 내용을 읽기 전에...

룰북에서 절반이 됩니다, 1.5배가 됩니다 등의 내용에서 특별히 명시되어있지 않다면 모두 소수점 이하를 버립니다.

D8, D20, D12 등의 용어는 각각 8면체 주사위, 20면체 주사위, 12면체 주사위를 뜻합니다. 즉 몇면체 주사위가 판정에 사용되는지 나타내는 용어입니다.

판정

판정

판정이란?

판정은 캐릭터가 어떤 행동을 할 때 그 행동의 성패 여부를 결정합니다. 기본적으로 D20을 사용하며, 난이도가 없을 시 10 이상이 나오면 성공, 10 미만이 나오면 실패입니다.
20이 나왔을 때는 대성공, 1이 나왔을 때는 대실패가 되며 수정치를 적용하지 않고 판정합니다. 대성공과 대실패의 효과는 마스터가 정합니다. 물론 대성공은 무엇이든 좋은 일이 일어날 것이고, 대실패는 무엇이든 나쁜 일이 일어날 것입니다.
전투 중에는 다른 판정 방식을 사용하며 이는 전투 탭에서 설명합니다.

수정치

수정치란 판정에 영향을 주는 요소들을 말합니다.
능력치, 난이도, 유리함과 불리함이 대표적인 수정치입니다.

판정에는 각각 사용되는 능력치가 있습니다. 판정의 결과값은 사용되는 능력치만큼 증가합니다.

난이도는 해당 행동을 할 때의 어려움과 쉬움을 뜻합니다. 판정의 난이도가 어려울수록 성공에 필요한 값이 증가(예: 난이도가 3만큼 어렵다면 성공에 필요한 값은 13이 된다.)하고, 쉬울수록 성공에 필요한 값이 감소(예: 난이도가 2만큼 쉽다면 성공에 필요한 값은 8이 됩니다.)니다.

유리함과 불리함은 해당 행동을 할 때 캐릭터의 상황이 어떤지에 따라 부여됩니다.
예를 들어 캐릭터가 다른 캐릭터의 도움을 받는다면 유리함, 사격을 할 때 안개가 자욱히 깔려 있다면 불리함이 적용될 것입니다.
판정에서 유리함이 적용될 때는 주사위를 두 번 굴려 높은 쪽을 사용하고, 불리함이 적용될 때는 주사위를 두 번 굴려 낮은 쪽을 사용합니다.

판정의 표기

‘성공에 필요한 값이 13이고 정신 능력치를 사용하며 유리함이 적용되는 판정’이라고 말하면 너무 길어질 것입니다. 그러니 [성공에 필요한 최소값(10일때는 표기하지 않음)] [사용되는 능력치] [유리함과 불리함 적용 여부] 판정이라고 부릅니다. 예를 든 문장을 이 형식에 맞춰 말하면 ‘13 정신 유리함 판정’ 이라고 할 수 있을 것입니다.

판정하지 않는 행동

신체가 8인 캐릭터가 병뚜껑을 열려고 할 때 굳이 판정을 할 필요는 없습니다. 당연히 성공하는 행동이기 때문입니다. 능력치가 어느정도 높다면 쉬운 행동들에 일일이 판정을 하면 시간도 길어지고 만약 실패한다고 해도 불쾌하기만 할 뿐입니다.

또한 신체가 5인 캐릭터가 나뭇가지를 휘둘러 성을 부수겠다고 하면 설령 대성공을 한다고 해도 불가능합니다. 그런 행동들은 굳이 판정을 하지 않고 실패하게 합니다.(나뭇가지로

성을 부수려면 신체가 8~9는 되어야 합니다. 뭐, 이런 캐릭터는 뭘 들지 않아도 주먹으로 성을 부술 수 있습니다.)

능력치가 충분하다고 하더라도 전문적인 능력이나 자격, 특성이 필요한 행동은 판정하지 않고 실패할 수 있습니다. 예를 들면 마법 사용, 뇌 수술, 복잡한 장치의 조작 등이 있을 수 있습니다.

특수한 판정

특수한 판정

특수한 판정이란?

특수한 판정이란 일반적으로 사용되는 판정이 아닌 특수한 상황에서 사용되는 판정 방식입니다.

행운 판정

특정 능력치가 사용되지 않는 판정입니다. 이름 그대로 순수한 행운을 시험할 때 사용됩니다.

대결 판정

두 캐릭터가 대립되는 행동을 할 때 사용됩니다. 도주와 추격, 팔씨름 등에서 사용됩니다. 두 캐릭터가 각각 사용되는 능력치에 따라 판정을 하고, 서로의 결과값이 서로의 성공값이 됩니다. 즉, 판정의 값이 높은 쪽이 승리합니다. 값이 같다면 다시 판정하거나 마스터의 묘사에 따릅니다.

캐릭터

캐릭터

캐릭터란?

캐릭터는 플레이어가 직접 조종하는 존재를 말합니다. 플레이어는 캐릭터를 통해 세계와 상호작용하고, 또 캐릭터를 통해 세계를 인지합니다.

캐릭터는 후술할 여러가지 능력치, 특성, 기술 등을 가지고 있습니다.

캐릭터 시트

캐릭터 시트

이름: [캐릭터 이름]

등급: [현재 등급]

체력: [현재 체력]/[최대 체력]
정신력: [현재 정신력]/[최대 정신력]
마력: [현재 마력]/[최대 마력]
돈: [현재 소지한 돈]

성장치: [현재 성장치]

장비:
[현재 장착한 무기]
[현재 장착한 방어구]

신체: [신체 능력치 값]
민첩: [민첩 능력치 값]
절제: [절제 능력치 값]
매력: [매력 능력치 값]
정신: [정신 능력치 값]
마법: [마법 능력치 값]

소지 아이템:
[현재 소지 중인 아이템]

특성:
[현재 가진 특성]

장착 기술:
[현재 장착한 기술]
비장착 기술:
[장착하지 않았지만 습득했던 기술]

(이 아래는 자유. 마스터의 지시에 따라 지정된 것만 작성.)
성별: [캐릭터의 성별]

나이: [캐릭터의 나이]

외형: [캐릭터의 외형 묘사, 혹은 캐릭터를 묘사한 이미지]

성격: [캐릭터의 성격]

과거사: [첫 세션이 시작되기 이전 캐릭터의 행적]

행적: [시나리오 중 캐릭터가 한 기록할만한 사건들]

관계: [캐릭터와 인간 관계가 있는 다른 캐릭터, NPC와 그 관계에 대한 설명]

그 외 마스터가 쓰라고 한 것들.

캐릭터 생성

캐릭터 생성

캐릭터 생성이란?

시나리오가 시작하기 전 플레이어는 마스터와 상의해 캐릭터를 만들어야 합니다. 캐릭터를 어떻게 생성할지는 마스터의 재량이지만, 아래에는 기본적으로 사용되는 캐릭터 생성 방법입니다.

1. 캐릭터의 이름을 정합니다.
2. 등급에 1을 적습니다.
3. 성장치에 0을 적습니다.
4. 캐릭터의 능력치를 등급 탭의 등급 제한에 맞춰 총합 6이 되도록 분배합니다. 캐릭터는 1등급이니 능력치는 4를 넘을 수 없습니다. 능력치는 음수가 되어도 되지만, -4 이하가 되지 않도록 합니다.
5. 마스터와 상의해 캐릭터가 가질 장비와 아이템, 돈을 정합니다. 시나리오와 캐릭터 설정에 따라 아무것도 없이 시작할수도, 제법 풍족하게 시작할 수도 있습니다.
6. 마스터와 상의해 캐릭터가 가질 특성과 기술을 제작합니다.

(이 아래로는 자유이며, 마스터의 지시에 따라 지정된 것을 합니다.)

7. 캐릭터의 성별, 나이, 외형 등을 정합니다.

8. 마스터와 협의해 세계관에 알맞게 캐릭터의 과거사와 성격, 캐릭터가 본래 가지고 있었을 관계를 정합니다.

등급

등급

등급이란?

등급은 캐릭터가 총체적으로 어느 정도 수준인지를 나타냅니다. 등급은 특성, 기술, 장비 등으로 증감되기 이전 캐릭터의 모든 능력치 값의 평균에서 소수점을 버린 값입니다.

등급에 따른 제한

등급에 따라 캐릭터가 사용할 수 있는 것들에 제한이 있습니다.
(특성, 등급 등으로 증감되기 이전)캐릭터의 능력치는 캐릭터의 등급보다 4 이상 높을 수 없습니다.
캐릭터의 특성의 등급은 캐릭터의 등급보다 2 이상 높을 수 없습니다.
캐릭터의 기술의 등급은 캐릭터의 등급보다 2 이상 높을 수 없습니다.

NPC에게는 등급에 따른 제한이 적용되지 않습니다.

자원

자원

자원이란?

자원은 캐릭터가 기본적으로 가지는 수치를 말합니다. 종류는 체력, 정신력, 마력, 돈으로 총 네가지입니다.

체력

체력

체력이란?

체력은 캐릭터의 생명력, 건강 등을 통틀어 칭합니다. 60+신체x10이 최대 체력이 됩니다. 체력이 0이 되면 한계 상태에 빠집니다.

빈사

빈사 상태에 빠지면 D8을 굴려 값만큼 정신력 피해를 받습니다.

빈사 상태에서는 피해를 받을 때마다 12 신체 판정을 하며, 성공 시 빈사 상태가 유지되고 실패 시 캐릭터가 사망합니다. 체력이 1이라도 회복되면 빈사 상태가 해제됩니다.

정신력

정신력

정신력이란?

정신력은 캐릭터가 정신적인 압박, 끔찍한 경험을 견딜 수 있는 정도 등을 통틀어 칭합니다.
30+정신x5가 최대 정신력이 됩니다.
정신력이 0이 되면 15 정신 판정을 해 실패 시 붕괴, 성공 시 각성 상태가 됩니다.

정신력 감소

빈사 상태가 되면 D8을 굴려 값만큼 정신력이 감소합니다.
아군이 사망하면 D10을 굴려 값만큼 정신력이 감소합니다.
적과 전투를 시작할 때 ([가장 등급이 높은 적의 등급]-[캐릭터의 등급]-2)x3 만큼 정신력이 감소합니다.
그 외에도 캐릭터의 정신에 부정적인 영향을 끼칠만한 일이 일어나면 정신력이 감소합니다.

붕괴

붕괴 상태가 되면 최대 정신력만큼 자아 자원을 생성합니다. 자아는 정신력 피해를 받을 때마다 대신 소모되며, 0이 되면 즉시 체력이 0이 됩니다.
붕괴 상태 동안 모든 능력치가 1 감소합니다.
붕괴 상태에서는 마스터가 캐릭터를 조종합니다. 그 후 가장 높은 능력치에 따라(가장 높은 능력치가 2개 이상이라면 무작위로 지정) 붕괴 상태 동안 어떻게 행동할 지 결정됩니다.
정신력이 1이라도 회복되면 붕괴 상태가 해제됩니다.

신체: 주변의 생명체를 공격하려 합니다.
민첩: 해당 상황에서 최대한 멀리 도망칩니다.
절제: 주기적으로 자기 자신을 공격합니다.
매력: 무작위 대상에게 주기적으로 매력 판정을 해 성공 시 다음 판정에 불리함을 부여합니다.
정신: 주기적으로 주변 아군에게 D4+정신의 정신 피해를 줍니다.
마법: 주기적으로 기술을 사용합니다.

해당 캐릭터에게 해당 캐릭터의 정신 값만큼 판정값이 감소하는 정신 판정을 해 성공 시 정신력을 1 회복시킵니다.

각성

각성 상태가 되면 최대 정신력의 절반만큼 정신력을 회복하고, 최대 정신력x2 만큼 의지 자원을 생성합니다. 체력, 정신력 피해를 받을 때 대신 의지가 감소합니다. 의지가 0이 되면 각성이 해제됩니다.
각성 상태동안 모든 능력치가 1 증가합니다.
그 후 가장 높은 능력치에 따라(가장 높은 능력치가 2개 이상이라면 플레이어가 원하는 것으로 지정) 어떤 효과를 받을지 결정합니다.

신체: 신체가 1 증가합니다. 얻는 의지가 1.5배가 됩니다.
민첩: 민첩이 1 증가합니다. 전투 시 자신의 턴 마다 행동권을 하나 더 얻습니다.

절제: 절제가 1 증가합니다. 모든 수비 행동에 유리함을 적용합니다. 수비에 성공하면 자신을 공격한 캐릭터에게 공격을 할 수 있습니다.
매력: 매력이 1 증가합니다. 턴마다 행동권을 사용하지 않고 원하는 대상 1명에게 다음 행동에 유리함을 부여할 수 있습니다. 비전투 상황에서 주변 아군의 모든 판정에 유리함을 부여합니다.
정신: 정신이 1 증가합니다. 자신의 턴마다 모든 아군의 정신력을 D4+정신만큼 회복시킵니다.
마법: 마법이 1 증가합니다. 기술에 사용되는 마력이 절반이 됩니다.

마력

마력

마력이란?

마력은 기술을 사용할 때 사용되는 자원입니다. 30+마법x5가 최대 마력이 됩니다.

돈

돈이란?

돈은 상점 등에서 물품을 구매할 때 사용되는 자원입니다. 플레이하는 시나리오에 따라 화폐가 다를 수 있겠지만, 이 룰북에서 기본으로 사용되는 화폐는 금화, 은화, 동화입니다. 대한민국의 원으로 따지면 금화는 1000000원, 은화는 10000원, 동화는 100원 정도의 가치가 있습니다.

성장치

성장치

성장치란?

캐릭터가 여정을 계속 할 수록 캐릭터의 능력은 점점 향상되고 할 수 없던 것들을 할 수 있게 될 것입니다. 성장치는 캐릭터가 성장한 정도를 나타냅니다.

성장치가 6이 되면 성장치가 0이 되고 아래의 항목을 할 수 있게 됩니다.
능력치 중 원하는 능력치를 2개 골라 각각 1 씩 올립니다.
원한다면 시간이나 돈 등을 들여 캐릭터의 등급과 같은 특성을 마스터와 협의해 추가하거나 교체합니다.(몇몇 특성은 교체가 불가능할 수 있습니다.)
원한다면 시간이나 돈 등을 들여 캐릭터의 등급과 같은 기술을 마스터와 협의해 추가합니다.

성장으로 얻는 특성, 기술은 어느정도는 캐릭터의 행적과 관련되어 있어야합니다.

성장치의 수급

성장치는 판정을 대성공할 때마다, 각성을 할 때마다, 전투가 있던 하루가 지날 때마다, 마스터가 준다고 할 때마다, 그 외 마스터가 정한 때에 캐릭터는 성장치를 얻습니다.

하지만 위 조건에 맞다고 해서 꼭 성장치를 얻는 것도, 성장치를 1만 얻는 것도 아닙니다.
검성에 다다른 캐릭터가 고블린 한마리를 죽였다고 전투가 있던 하루로 판정해 성장치를 얻진 않을 것입니다.
또한 초보 모험가가 기적적으로 마을을 침략한 뱀파이어 로드를 죽였다면 성장치를 1만 얻진 않을 것입니다.

대성공은 보통의 경우 성장치를 1씩 얻겠지만 의미 없는 행동을 하면서 대성공이 나왔다면 성장치를 얻지 않을 것입니다. 카드탑을 완벽하게 쌓았다고 해서 성장치를 주지는 않는다는 뜻입니다.

능력치

능력치

능력치란?

능력치는 캐릭터의 기본적인 능력을 총 6개로 분류한 것입니다. 판정에는 특정 능력치가 사용되며, 사용되는 능력치만큼 값이 증가합니다. 각 능력치의 최대값은 10, 최소값은 -10입니다.

능력치의 종류

신체: 육체적인 힘과 생명력을 나타냅니다. 무거운 문을 밀어젖히거나 적의 강력한 타격을 몸으로 버텨낼 때 등에 사용됩니다. 60+신체x10이 최대 체력입니다.

민첩: 신속하게 움직이는 순발력과 속도를 나타냅니다. 적보다 빠르게 행동을 선점하거나 날아오는 공격을 순간적으로 피할 때 등에 사용됩니다. d10+민첩이 회피 값이 됩니다.

절제: 고통을 참아내는 인내심과 흔들림 없는 정밀한 조작 능력을 나타냅니다. 부상을 입어도 행동을 강행하거나, 고도의 집중력이 필요한 세밀한 작업을 수행할 때 등에 사용됩니다.
d10+절제가 방어 값이 됩니다.

매력: 타인의 호감을 사고 마음을 움직이는 사회적 능력을 나타냅니다. 협상과 설득 등 사회적 상호작용에 사용됩니다.

정신: 지식의 깊이와 굳건한 정신력을 나타냅니다. 아는 정보를 떠올리거나 학식으로 문제를 해결할 때, 강한 의지로 정신적인 압박을 버텨낼 때 등에 사용됩니다. 30+정신x5가 최대 정신력이 됩니다.

마법: 마법을 사용하고 조율하는 능력을 나타냅니다. 마법의 위력을 결정하거나 주변에 흐르는 마력의 기운을 감지할 때 등에 사용됩니다. 30+마법x5가 최대 마력이 됩니다.
10+마력x2이 집중 시 회복하는 마력이 됩니다.(집중에 대한 정보는 전투 탭으로.)

능력치의 정도

-10~-8: 사실상 능력치에 해당하는 능력이 캐릭터에게 존재하지 않는다고 봅니다.
예: 민첩이 이정도라면 애초에 움직이지 않는 생물일 것입니다.

-7~-4: 능력치에 해당하는 능력에 심각한 장애가 있습니다.
예: 매력이 이정도라면 만나는 사람이 해당 캐릭터를 마물과 착각해 공격할 수도 있습니다.

-3~-2: 능력치로 하는 행동에 어려움이 있습니다.
예: 절제가 이정도라면 기계를 잦게 고장냅니다.

-1~1: 능력치로 하는 행동을 잘하지도 못하지도 않습니다. 일반인 수준입니다.

2~4: 능력치로 하는 행동을 꽤 잘합니다.

예: 정신이 이정도라면 역겨운걸 보고도 남들보다 훨씬 담담해하고, 몇개월 전에 봤던 책의 내용도 잘 떠올릴 수 있습니다.

5~8: 능력치로 하는 행동을 특출난 전문가 수준으로 잘합니다.
예: 마법이 이정도라면 지팡이를 몇번 휘적이는 정도로 집 몇채를 터트릴 수 있습니다.

9~10: 능력치로 하는 행동을 세계에서 최고 수준으로 할 수 있습니다.
예: 신체가 이정도라면 맨손으로 성 한채를 무너뜨릴 수 있습니다.

능력치의 표기

기본적으로 본래부터 갖고 있던 능력치를 씁니다. 그 후 옆에 ([여러 요소들로 증감한 값])을 씁니다.
예를 들어 신체가 원래 3인 캐릭터가 '거구: 신체가 1 증가합니다.'와 '신체 파열: 신체가 3 감소합니다.' 라는 특성을 가지고 있다면 캐릭터 시트에는 최종적으로 '신체: 3 (-2)' 라고 씁니다. 그럼 이 캐릭터는 실질적으로는 신체 능력치가 1이 되는 것입니다.

특수한 능력치

특성에 따라 특수한 능력치가 추가될 수 있고, 원래의 능력치를 대체할 수 있습니다. 특정 능력치가 있어야 사용할 수 있는 장비, 기술이 있을수도 있습니다.

특성

특성

특성이란?

특성은 캐릭터에게 상시적으로 발동하는 효과입니다. 특성에는 부하량과 등급이 있습니다.

특성의 등급

특성에는 각각 등급이 있습니다. 이는 해당 특성이 얼마나 높은 수준의 특성인지 나타냅니다.

특성의 부하량

특성에는 각각 부하량이 있습니다. 캐릭터의 등급x5+15가 캐릭터의 부하 허용량이 되며 특성의 부하량의 총합은 캐릭터의 부하 허용량을 넘을 수 없습니다.

같은 부하량을 가지고 있다고 해도 특성의 등급에 따라 효과가 천차만별일 수 있습니다.

NPC에게는 부하량 규칙이 적용되지 않습니다.

특성 템플릿

특성 템플릿

[특성의 이름]([특성의 등급]): 부하량 [부하량], [특성의 효과]

기술

기술

기술이란?

기술은 플레이어가 사용한다고 말했을 때 캐릭터가 사용하는 능력입니다.
기술을 사용할 때에는 대부분 마력이 소모되며 습득한 기술은 특수한 상황이 아닌 이상 영구적으로 보존됩니다.
캐릭터는 최대 3개의 기술을 장착할 수 있으며 장착한 기술을 바꾸려면 시간을 사용해 습득했던 기술들 중 원하는 것을 골라 장착합니다.
기술에는 각각 등급이 있습니다. 이는 해당 기술이 얼마나 높은 수준의 기술인지 나타냅니다. 기술의 등급에 따라 같은 마력 소모량을 가지고 있다고 하더라고 효과를 천차만별일 수 있습니다.

기술의 유형

기술에는 각각 유형이 있습니다. '마법', '검술', '주술', '기도' 등의 유형이 있을 수 있으며 특정 유형의 기술은 특정 특성, 장비가 없으면 사용하지 못할 수 있습니다.

비전투 상황에서의 기술 사용

기술은 대부분 전투 중에 사용될 것이며, 그에 따라 표기도 전투 상황에서 보기 적합하게 될 것입니다.
그러나 비전투 상황에서도 기술을 사용할만한 상황은 충분히 많을 것입니다.

예를 들어 '파이어볼(1): D12+2, 마법, 원거리 공격을 함. 적중 시 화상을 3 부여.'라는 기술을 가지고 있는 캐릭터가 있습니다. 이 캐릭터가 야영을 할 때 불을 피우기 위해서 이 기술을 사용할 수도 있습니다.
이럴 때에는 정확한 수치에 따라 적용하기보다는 마스터의 묘사에 따라 적용합니다. 예로 든 상황에서는 캐릭터가 마법 판정을 해 성공 시 '캐릭터는 파이어볼을 시전했고, 장작에서 불길이 피어올랐습니다. 초보 마법사답게 캐릭터는 이정도 마법을 쓰는 데에도 꽤나 힘든 듯 합니다.' 정도로 묘사할 수 있을 것입니다.

또한 전투 밸런스 상으로는 많은 마력을 소모하게 했지만 세계관 내에서는 마력을 적게 소모하거나 소모하지 않을 법한 기술도 있을 것입니다.
예를 들어 '백스텝(2): 마력 20 소모, 사용 시 사용 시점부터 해당 라운드가 끝날 때까지 근거리 무기의 공격 대상이 되지 않습니다.' 라는 기술을 가진 캐릭터가 있습니다. 이 기술은 길을 걷다가 갑작스럽게 마차가 캐릭터를 향해 달려오는 상황에서 캐릭터는 회피를 위해 이 기술을 사용할 수 있습니다.
이럴 때에는 세계관 상의 설정에 따라 마력을 사용했다는 묘사 없이 민첩 판정을 해 마차를 피하도록 하는 것이 옳을 것입니다.

사용하는 능력이지만 특성인 경우

명백히 플레이어가 원할 때 캐릭터가 사용하는 능력이지만 특성인 경우도 있습니다. 이 경우에는 그 능력이 전투에서 거의 사용하지 않을법한 능력이거나, 사용하는데 시간이 거의 들지 않는 능력일 것입니다.

예를 들어 ‘추적의 마안(5): 부하량 15, 절제 판정을 해 성공 시 원하는 대상의 최근 이동 경로를 볼 수 있습니다.’ 라는 특성을 가진 캐릭터가 있습니다. 이 특성은 상시로 발동되어 있는 능력이 아닌 플레이어가 원할 때 판정을 해 성공 시 발동하는 능력입니다. 하지만 이 능력은 전투 중에는 거의 사용하지 않을 법한 능력이므로 특성으로 분류합니다.

또한 ‘예지안(6): 부하량 0, 정신 판정을 해 성공 시 원하는 범위의 미래를 볼 수 있습니다. 보고자 하는 미래가 멀고 범위가 클 수록 난이도가 증가하고 필요한 시간이 길어집니다.’ 라는 특성을 가진 캐릭터가 있습니다.
이 능력은 숙련된다면 전투 중에 충분히 사용할 수 있을 것입니다. 하지만 전투 중에 3일 뒤 미래를 보기보단 초 단위의 미래를 볼 일이 압도적으로 많을 것이고 설명에 적힌 대로 그정도의 미래를 보기 위해 필요한 시간은 아주 짧을 것입니다. 그러니 차라리 ‘전투 중에 자신의 수비 값이 2 증가합니다. 자신이 공격하는 대상의 회피 값이 2 감소합니다.’ 같은 효과를 추가하는 것이 나을 것입니다.

기술 템플릿

기술 템플릿

[기술 이름]([기술 등급]): 마력 [소모 마력량] 소모, [기술의 효과]

공격 기술 템플릿

사용 시 대상에게 공격을 가하는 종류의 기술 템플릿

[기술 이름]([기술 등급]): 마력 [소모 마력량] 소모, [기술의 공격 값], [공격에 사용되는 능력치], [부가 효과]

NPC

NPC

NPC란?

NPC는 플레이어가 조종하지 않는 캐릭터를 말합니다. NPC는 마스터가 창조하고 조종하며, 시나리오의 일부분으로써 작동합니다.

아이템

아이템

아이템이란?

아이템은 캐릭터가 습득할 수 있는 사물을 말합니다. 후술할 장비가 대표적이고, 체력을 회복시키는 물약 같은 소모품, 보물 상자의 열쇠, 마을의 지도 등 캐릭터가 소지할 수 있는 모든 사물을 말합니다.

캐릭터가 아이템을 소지하는데에는 한계가 있습니다. 특수한 아이템을 가지고 있지 않은 이상 캐릭터가 대검 세 자루, 쌀포대, 체력 물약 55병, 상급 마법 스크롤 21개를 모두 가지고 다니진 못할 것입니다. 정확히 얼마만큼의 아이템을 한 번에 소지하고 활동할 수 있는지는 마스터의 지시에 따라 행동합니다.

장비

장비

장비란?

장비란 캐릭터가 장착할 수 있는 아이템입니다. 장비는 무기와 방어구, 기타 장비로 나뉩니다.

무기

무구

무기란?

무기는 캐릭터가 장착하여 공격을 할 때 사용하는 장비입니다. 캐릭터는 최대 하나의 무기를 장착할 수 있으며, 장착하는 무기를 전환하는데 행동권 하나가 소비됩니다.

무기에는 공격 값과 사용되는 능력치가 있습니다. 전투 중에 가하는 공격값은 무기의 공격값+무기에 사용되는 능력치 값 입니다.

무기를 장착하고 있지 않다면 '신체: D6, 신체' 무기를 장착한 것으로 간주합니다.

공격 유형

공격의 유형은 근거리, 원거리, 광역으로 나눌 수 있습니다. 이는 공격 기술에도 해당됩니다.

근거리 무기는 충분히 가까운 거리가 확보된 상태에서 공격할 수 있는 무기입니다.

원거리 무기는 근거리 무기에 비해 훨씬 먼 거리에서도 공격할 수 있는 무기입니다. 전투 시 원거리 무기 사용자는 근거리 무기 사용자보다 항상 빨리 행동합니다.

무기나 공격 기술 중에는 광역 공격을 할 수 있는 것이 있습니다. 광역 공격은 적 세력 전체를 대상으로 하는 공격입니다. 공격값을 굴린 후, 그 공격 값만큼 대상 전체에게 공격하는 것입니다.

무기 템플릿

무기 템플릿

무기

[무기 이름]: [공격 값], [사용되는 능력치], [원거리 무기라면 ‘원거리’라고 표기], [부가 효과]

방어구

방어구

방어구란?

방어구는 캐릭터가 장착할 수 있는 의복, 갑옷 등을 칭합니다. 대부분 받는 피해를 감소시키는 효과를 가지고 있지만 다른 효과가 있을 수도 있습니다. 캐릭터는 최대 하나의 방어구를 착용할 수 있습니다. 전투 중에는 방어구를 전환할 수 없습니다.

방어구 템플릿

방어구 템플릿

[방어구 이름]: [효과]

기타 장비

기타 장비

기타 장비란?

기타 장비는 무기, 방어구 중 하나로 분류되지 않지만 장착할 수 있는 아이템입니다. 반지, 목걸이 등 장신구이거나 개조한 신체, 길들인 정령 같은 것일 수도 있습니다.

기타 장비는 무기, 방어구와 다르게 룰적으로 착용할 수 있는 숫자의 제한이 없습니다. 물론 손가락은 10개인데 반지를 15개 착용하고 있는건 불가능할 것입니다. 기타 장비를 얼마나 많이 착용할 수 있는지는 마스터의 지시에 따르도록 합니다.

기타 장비 템플릿

기타 장비 템플릿

[기타 장비 이름]: [효과]

전투

전투

전투란?

전투란 시나리오 중 있을 수 있는, 어쩌면 빈번하게 일어날 무력적인 갈등 상황입니다. 전투 중에는 일반적인 판정이 아닌 특수한 판정들로 결과를 처리합니다.

전투의 용어

전투 중에는 특히 많은 용어를 사용하기 때문에 설명 전에 미리 용어의 의미를 정리하고자 합니다. 전투 중 뿐 아니라 상태 이상, 특성, 기술, 장비 등의 효과에서도 사용될 수 있는 용어입니다.

행동: 행동권을 소모하는 일을 말합니다. 전투 중에 할 수 있는 행동은 아래에 쓰여 있습니다.

행동권: 행동권은 행동을 할 수 있는 권리를 말합니다. 기본적으로 라운드를 시작할 때마다 모든 캐릭터가 세 개 씩 얻습니다.

턴: 개별 캐릭터가 능동적으로 행동할 수 있는 시간입니다.

라운드: 모든 캐릭터의 턴이 한 번씩 돌아간 시간입니다.

피해: 자원의 감소를 뜻합니다.

공격: 일반 공격과 기술의 사용으로 인해 하는 공격 모두를 포괄해 칭하는 용어입니다.

적중: 공격이 목표에게 피해를 입힌 것을 말합니다. 방어도 만을 감소시킨 피해는 적중이 아닙니다.

방어도: 체력과 의지와는 별도의 자원입니다. 피해를 입었을 때 값만큼 대신 소모되는 자원이며 최우선으로 소모됩니다. 라운드가 종료되면 모두 소멸합니다.

전투의 전개

전투가 어떤 과정으로 이루어지는지 설명합니다.

1. 전투가 시작합니다.

2. 라운드가 시작하면 캐릭터가 어떤 행동(일반 공격, 회피, 기술 사용 등)을 할 지 결정합니다.

3. 라운드가 시작합니다.

4. 모든 캐릭터에게 행동권을 3개 씩 지급합니다. 일부 캐릭터는 특성, 기술, 장비 등의 효과에 따라 추가로 지급합니다.

5. 원거리 무기 사용자가 먼저 자신의 턴이 되고, 그 후 근거리 무기 사용자의 턴이 됩니다. 같은 유형의 무기 사용자 사이에선 민첩 값이 높은 순으로 캐릭터가 자신의 턴이 되며, 자신의 턴에 행동권을 모두 사용할 수 있습니다.

5. 모든 캐릭터가 행동권을 모두 소모했다면 라운드가 끝납니다. 사용하지 않은 행동권은 라운드가 끝날 때 소멸합니다.

6. 전투에 참가한 세력 중 하나 이하의 세력을 제외한 모든 세력의 캐릭터가 사망, 항복, 기절, 도주 등 전투 불능이 되었는지 확인합니다.

7. 맞다면 전투를 끝냅니다. 아니라면 2번부터 다시 반복합니다.

전투 중 행동

일반 공격: 자신이 착용한 무기의 공격값+무기에 사용되는 능력치 값을 공격 값으로 해 원하는 대상을 공격합니다. 적중 시 값만큼 체력 피해를 입힙니다.

집중: 10+마력x2 만큼 자신의 마력을 회복합니다.

회피: 라운드가 시작할 때 사용되며, 사용 후 라운드가 끝나거나 회피가 소멸할 때까지 자신에게 공격이 향할 때마다 자동으로 발동되어 D10+민첩으로 판정합니다. 판정값이 공격값보다 높거나 같다면 해당 공격을 무효화하고 회피가 유지되며, 공격값보다 낮다면 공격이 적중하며 회피는 즉시 소멸합니다.

방어: 라운드가 시작할 때 사용되며, D10+절제 값으로 판정해 값만큼 방어도를 얻습니다. 방어도는 라운드가 끝나면 모두 소멸합니다.

기술 사용: 자신이 장착한 기술 중 하나를 사용합니다. 기술 사용에는 명시되지 않았다면 기본적으로 하나의 행동권을 사용하지만 기술에 따라 행동권을 사용하지 않거나 행동권을 여러개 사용하는 기술이 있을 수 있습니다.

기타 행동: 떨어진 무기를 줍거나, 장착한 무기를 전환하거나, 소모품을 사용하거나 하는 행동입니다.

행동권을 사용하지 않는 일: 눈을 깜박이거나, 동료에게 소리치거나 하는 등 별다른 시간이 필요하지 않거나 다른 일을 하며 동시에 할 수 있는 일은 행동권을 소모하지 않고 할 수 있습니다.

전투하지 않을 때

캐릭터와 싸우려는 적이 전투 능력이 없는 일반인이거나, 강함의 차이가 현격히 나거나, 반응할 새도 없이 암살을 시도한다면 굳이 전투로 판정하지 않고 일반적인 판정을 통해 사살, 제압 등의 여부를 결정합니다.

적

적

적이란?

적은 전투 상황에서 플레이어의 아군이 아닌 캐릭터를 말합니다. 플레이어의 캐릭터들끼리 전투하는 시나리오도 있을 수 있겠지만 여기선 적 중 NPC에 해당하는 적만 지칭합니다.

적의 표기

적의 특성, 장비 등은 전투에 관련된 것만 표기합니다. 미친 과학자 적과 전투할 때 '제약 지식(3): 약물을 제조할 때 판정값이 3 증가합니다.' 같은 특성까지 표기하면 보기 어렵고 굳이 의미가 없으며 RP에도 방해가 될 것입니다.

적 템플릿

적 템플릿

이름: [적 이름]

등급: [현재 등급]

체력: [현재 체력]/[최대 체력]
정신력: [현재 정신력]/[최대 정신력]
마력: [현재 마력]/[최대 마력]

장비:
[현재 장착한 무기]
[현재 장착한 방어구]

신체: [신체 능력치 값]
민첩: [민첩 능력치 값]
절제: [절제 능력치 값]
매력: [매력 능력치 값]
정신: [정신 능력치 값]
마법: [마법 능력치 값]

특성:
[현재 가진 특성]

기술:
[현재 장착한 기술]

상태 이상

상태 이상

상태 이상이란?

상태 이상은 전투 중 캐릭터에게 부여될 수 있는 일시적인 효과를 말합니다. 이 효과는 이로울 수도, 해로울 수도 있습니다. 대부분의 상태 이상은 전투 중에만 유지되며, 전투가 끝나면 사라집니다. 전투가 끝나도 유지되는 효과는 일시적인 특성으로 추가하는 것이 나을 것입니다.

상태 이상의 유형

상태 이상은 세계관에 따라, 시나리오에 따라 여러가지 상태 이상이 있을 수 있습니다.
아래는 공통적으로 사용할만한 상태 이상의 예시를 적어두었습니다.

화상: 라운드가 끝나면 수치만큼 피해를 입고 수치가 절반이 됨.
출혈: 공격을 시도할 때마다 수치만큼 피해를 입고 수치가 절반이 됨.
마비: 다음 판정에 불리함을 부여함. 판정을 할 때마다 수치가 1 감소함.
파열: 공격에 적중될 때마다 수치만큼 피해를 입고 수치가 절반이 됨.
힘: 공격값이 수치만큼 증가함. 라운드가 끝나면 소멸함.
허약: 공격값이 수치만큼 감소함. 라운드가 끝나면 소멸함.
인내: 수비값이 수치만큼 증가함. 라운드가 끝나면 소멸함.
보호: 받는 피해가 수치만큼 감소함. 라운드가 끝나면 소멸함.
취약: 받는 피해가 수치만큼 증가함. 라운드가 끝나면 소멸함.
도발: 수치만큼 자신의 턴에 지정된 대상에게 공격 행동으로 행동권을 소모해야 함.
라운드가 끝나면 소멸함.

마스터를 위한

마스터를 위한

마스터를 위한이란?

이 탭의 정보들은 마스터가 이 룰을 어떻게 사용할 지에 대해 안내하는 것들입니다.
플레이어를 할 사람이 봐도 되지만 굳이 보지 않아도 됩니다. 만약 마스터라면 보는 것을 권장합니다.

룰북 정보

룰북 정보

룰북 정보란?

룰북 탭에 관한 정보입니다.

시나리오 제작 및 전개

이 룰북은 앞서 말했듯이 캐릭터들이 고난과 역경을 힘겹게 이겨내는 시나리오에 알맞습니다.

이 룰북을 만들 때 많이 참고한 것이 게임 '다키스트 던전'과 '라이브러리 오브 루이나'입니다. 둘 다 랜덤성이 꽤 짙고, 플레이어가 힘든 게임이라는 공통점이 있습니다.

어쨋든 이런 게임과 시나리오의 좋은 점은 소위 '뽕맛'이 좋다는 겁니다.

막강한 보스가 아군 NPC들을 모두 살해하고 빈사 상태의 캐릭터가 정신력이 0이 되어 주사위를 굴리자 20이 나오며 각성 상태에 돌입한다! 상상만 해도 짜릿하지 않습니까? 플레이어도 그럴겁니다.

어쨋든 하고 싶은 말은 적어도 이 룰북에서는 이런 상황이 만들어질만한 시나리오가 좋다는 겁니다.

이런 뽕맛 유발의 연장선으로, 주사위는 플레이어가 직접 굴리게 하는 것이 좋습니다. 물론 마스터가 주사위를 보여주지 않고 진행하는 것의 이점은 확실합니다. 시나리오의 진행을 꼭 성공해야 하는 판정을 어처구니 없이 실패하거나, 승리해야 하는 전투를 패배해버려 앞으로의 전개에 심각한 장애가 생기는 그런 상황을 확실하게 방지할 수 있죠. 이렇게 터지는 시나리오가 꽤 많습니다.

하지만 이런 경우는 자칫하면 전개가 작위적으로 보일 수 있다는 단점이 있습니다. 마스터링 실력이 뛰어나 이런 단점을 충분히 보완할 수 있다고 해도 도저히 보완할 수 없는 것이 있습니다. 같은 대성공, 같은 각성, 같은 승리여도 플레이어가 직접 주사위를 굴려 결과값이 나오는 것과 마스터가 말로써 결과를 전해주는 것에서 느낄 수 있는 희열에는 큰 차이가 있습니다.

어쨋든 이 룰북으로 시나리오를 진행할 때는 주사위를 직접 플레이어가 굴리게 하고, 결과값도 직접적으로 플레이어가 볼 수 있게 하는 것을 매우 권장합니다.

각성이나 빈사 상태에서 버티는 등의 상황이 플레이어의 캐릭터가 아닌 적 캐릭터에게 일어난다면 다 잡은 적이 갑자기 발악을 하다고 받아들여질만한 불쾌한 상황이 벌어질 수 있습니다. 'NPC와 적 정보'에서 자세히 말하겠지만 적 NPC들에겐 빈사 상태, 각성 상태가 되지 않도록 특성 등을 통해 조정하는 것이 좋습니다.

그리고 혹시나 해서 언급해두건데, 이 룰북은 고난과 역경이 주가 아닙니다. 고난과 역경을 '극복'하는 것에 맞춰져 있죠. 마스터는 플레이어의 열렬한 지지자가 되어야 한다는 말이 있듯이 너무 높은 난이도로 플레이어들의 의욕을 꺾고 캐릭터들이 빈번하게 붕괴하고

죽어나가게 해서는 안될 것입니다. 그런 시나리오를 원한다면 크툴루의 부름 같은 룰북을 선택하는걸 추천드립니다.

룰북의 수정

룰북 탭에서 설명했듯 이 룰은 '전투, 모험 중심의 판타지 장편 시나리오'에 걸맞습니다. '전투, 모험 중심'은 이 룰북의 근간이기 때문에 사회적 상호작용이나 미스테리, 호러 위주의 시나리오를 만들고 싶다면 다른 룰북을 찾는 것이 좋습니다.

하지만 '판타지 장편 시나리오' 라는건 적절히 수정함으로써 사용처를 바꿀 수 있습니다. 판타지 세계관이 아닌 다른 세계관에 이 룰북을 쓰고 싶다면 마법 능력치와 마력 자원만 적절히 삭제하거나 다른 능력치로 대체하면 됩니다.

이 룰북을 단편 시나리오에 사용하고 싶다면 세계관을 바꾸는 것보다는 건드릴 것이 조금 많습니다.

일단 성장치와 등급을 삭제하고, 특성의 부하량도 삭제하는 것이 좋을 것입니다. 원한다면 캐릭터를 생성할 때 기본적으로 주어지는 능력치 총량을 더 높여도 되겠습니다. 혹은 능력치도 주사위를 굴려 정할 수 있습니다. 전 이 룰북으로 단편 시나리오를 할 때 6D10을 굴려 각각의 값을 순서대로 능력치에 넣고 거기서 4를 빼는 식으로 능력치를 정했습니다.

캐릭터 생성의 랜덤성을 더하고 싶다면 특성과 기술을 플레이어와 상의해 제작하는 것이 아닌 캐릭터 생성용으로 여러가지의 특성과 기술을 만들어놓고 주사위를 굴려 정해진 것을 갖게 해도 되겠습니다.

능력치와 등급 정보

능력치와 등급 정보

능력치와 등급 정보란?

능력치 탭과 등급 탭에 관한 정보입니다.

너무 낮은 능력치

등급에 따른 제한을 통해 능력치의 상한은 정해져있지만 능력치의 하한은 정해져있지 않습니다. 이건 하한점을 룰북으로써 정하기 힘들기도 하고 마스터가 어떻게 잘 쓰면 재밌는 요소가 될 수도 있기 때문입니다.

만약 성장을 할 때마다 플레이어가 신체를 낮추고 민첩을 높이는 식으로만 특성을 추가해 신체는 -5인데 민첩은 8에 달한다고 해봅시다. 이런 경우에는 따로 효과를 만들어 둘 수 있습니다. 신체가 너무 낮다면 '무기와 방어구의 무게를 견딜 힘이 없어 장비를 장착할수 없다.' 정도의 효과가 있으면 꽤 재밌을 것입니다.

물론 갑작스럽게 이런 효과를 적용하지는 말고, 특정 능력치를 너무 낮추는 플레이어가 있다면 미리 '특정 능력치가 너무 낮으면 캐릭터에게 심각한 장애를 초래할 수 있습니다.' 정도로 말해두는게 좋을 것입니다. 무시하고 그런 플레이를 강행한다면, 어쩔 수 없습니다. 경고를 무시한 대가는 철저할 것입니다.

너무 높은 등급

이론상으로 캐릭터의 등급은 최대 10등급이지만 플레이어가 이정도로 길게 한 캐릭터로 시나리오를 이끌어가는건 좋지 않습니다. 적으로 나와도 9~10 등급 적은 초장편 시나리오의 최종 보스나 애초에 이기지 못하게 설정한 적 정도가 적합합니다.

초장편으로 잡아도 캐릭터의 등급이 7~8등급 정도가 되면 캐릭터들을 새로 만들고 새로운 시나리오를 시작하는 것이 좋습니다. 만약 같은 세계관으로 시나리오를 재시작한다면 플레이어의 전 캐릭터를 출현시키는 것도 꽤 재밌을 것입니다.

특성 정보

특성 정보

특성 정보란?
특성 탭에 관한 정보입니다.

특성의 제작
특성이 얼마나 강력한 효과를 가지게 할지는 특성의 등급과 부하량, 이 두 가지로 정해질 것입니다. 이미 말했듯 같은 부하량을 가지고 있더라도 등급에 따라 효과가 천차만별일 수 있습니다. 다르게 말하면 등급마다 부하량 1의 가치가 다릅니다. 이걸 어느정도로 설정할지는 마스터의 재량이지만 기본은 대략적으로 이정도입니다.

2등급 특성의 부하량 1은 1등급 특성의 부하량 1.5와 비슷한 효과를 가집니다.
3등급 특성의 부하량 1은 1등급 특성의 부하량 2와 비슷한 효과를 가집니다.
4등급 특성의 부하량 1은 1등급 특성의 부하량 2.5와 비슷한 효과를 가집니다.
5등급 특성의 부하량 1은 1등급 특성의 부하량 3과 비슷한 효과를 가집니다.
...

이런 식으로 1등급 특성의 부하량의 가치:n등급 특성의 부하량의 가치를 대략적으로 정해두는게 좋습니다. 기본적으론 0.5 씩 가치가 올라가게 설정하였습니다.

이렇게 설정되었다고 해서 특성의 부하량을 소수점 단위로 설정하는건 좋지 않습니다. 소수점이 나오면 마스터의 재량으로 반올림을 하던 버리던 해 정수로 맞추는 것이 효율적입니다.

또한 1등급 특성을 기준으로 특성에서 자주 쓰일만한 효과의 부하량을 정해두는 것도 좋습니다. 아래는 제작자가 1등급 특성을 기준으로 정한 몇가지 효과의 부하량입니다.

특정 능력치가 n 증가한다.-부하량: nx15
넓은 범위의 특정 행동(설득, 조사, 은신 등)을 할 때 판정값이 n 증가한다.-부하량: nx10
좁은 범위의 특정 행동(제약, 기계 조작, 노래 등)을 할 때 판정값이 n 증가한다.-부하량: nx5
공격값(혹은 회피값이나 방어 값)이 n 증가한다.-부하량: nx15
특정 무기를 들었을 때 공격값이 n 증가한다.-부하량: nx12
기술의 판정값이 n 증가한다.-부하량: nx12
넓은 범위의 기술 유형(마법, 기도, 무술 등) 기술의 판정값이 n 증가한다.-부하량: nx10
좁은 의미의 기술 유형(화염 마법, 검술 등) 기술의 판정값이 n 증가한다.-부하량: nx7
공격 대상의 회피값이 n 감소한다.-부하량: nx10
최대 체력이 n 증가한다.- 부하량: nx1
최대 정신력이 n 증가한다.-부하량: nx3/2
최대 마력이 n 증가한다.-부하량: nx3/2
받는 피해가 n 감소한다.-부하량: nx8
전투 중 라운드마다 얻는 행동권이 n개 증가한다.-부하량 nx60

이정도가 있겠습니다. 계속 말하는거지만, 이 책정법이 마음에 들지 않는다면 마스터가 만들어도 문제없습니다.

플레이어가 원한다면 부정적인 효과를 가진 특성을 추가해 음수의 부하량을 부여하여 부하량을 확보할 수 있도록 하는 것도 좋습니다.

캐릭터가 시작할 때 받는 특성은 저 위의 기준보다 조금 더, 원한다면 훨씬 더 강하게 설정하는 것이 좋습니다. 플레이어의 캐릭터는 시나리오의 주인공이니까요. 주인공 보정이란 말도 있지 않습니까?

기술 정보

기술 정보

기술 정보란?
기술 탭에 관한 정보입니다.

기술의 제작
특성의 강함이 등급과 부하량으로 정해진다면, 기술의 강함은 등급과 소모 마력량으로 정해집니다. 몇몇 기술은 사용하는 행동권의 수도 포함할 수 있겠습니다. 이것도 특성과 비슷하게 1등급 기술의 소모 마력량의 가치:n등급 기술의 소모 마력량의 가치를 등급마다 지정해서 책정하는 편이 좋습니다.

2등급 기술의 소모 마력량 1은 1등급 기술의 소모 마력량 1.2와 비슷한 효과를 가집니다.
3등급 기술의 소모 마력량 1은 1등급 기술의 소모 마력량 1.4와 비슷한 효과를 가집니다.
4등급 기술의 소모 마력량 1은 1등급 기술의 소모 마력량 1.6과 비슷한 효과를 가집니다.
5등급 기술의 소모 마력량 1은 1등급 기술의 소모 마력량 1.8과 비슷한 효과를 가집니다.
6등급 기술의 소모 마력량 1은 1등급 기술의 소모 마력량 2와 비슷한 효과를 가집니다.
...

마법 능력치, 집중의 마력 회복 값 등을 고려해서 대략적으로는 맞게 책정했습니다. 하지만 특성 정보 탭에서 말했듯, 이 가치는 절대적인 것이 아닙니다. 전적으로 마스터의 재량입니다. 이게 아닌것 같으시면 자신만의 책정법을 만드셔도 됩니다.

기술의 효과 별 소모 마력량을 지정하는건 특성처럼 효과에 맞게 딱딱 지정하는게 힘들었습니다. 기술 중 큰 비율이 공격 기술이라 공격값을 소모 마력량으로 책정하는게 애매했고, 공격 기술이 아닌 기술들의 효과도 특성에 비해 특히 자주 보이는 효과가 없었습니다. 때문에 특성처럼 효과 별 소모 마력량을 책정하지는 못했습니다. 예시 기술 목록 탭을 보면 책정에 도움이 될 수 있습니다.

기술 사용의 묘사는 전투 상황에서보단 비전투 상황에서 훨씬 많이 이루어질 것입니다. 전투 중에 기술을 사용할 때마다 일일이 묘사하는건 마스터도 힘들고 전투의 시간도 길어질 것입니다. 비전투 상황에서의 기술 묘사는 기술 탭에 설명되어 있습니다.

성장 정보

성장 정보

성장 정보
성장 탭에 관한 정보입니다.

성장치 지급
성장 탭에선 대성공이라고 하더라도 의미 없는 행동이라면 성장치를 얻지 않을 것이라고 쓰여 있습니다.

이 '의미 없는 행동'의 기준은 아주 높아야 합니다. 시나리오 진행에서 없어도 될 행동이었다고 해도 플레이어의 입장에서 해볼만 했다면 마땅히 성장치를 주어야 합니다. 성장치를 주지 않는 대성공은 정말로 플레이어에게던 마스터에게던 그 당시 시점으로 봐도 아무 의미가 없었고, 지나가는 농담거리 밖에 쓰임새가 없는 행동들입니다.

또한 전투가 있던 하루라고 해도 성장치를 주지 않거나, 성장치를 여러개 줄 수 있다고 쓰여 있습니다.

이것의 기준은 마스터의 재량에 달려 있습니다. 캐릭터가 얼마나 빠르게 성장하게 할 지에 달려 있으니까 말입니다. 여기서 중요한 것은 모든 캐릭터에게 일관되게 기준을 적용하는 것입니다. 기준으로 삼을만한건 조우한 적의 수, 적의 등급과 캐릭터의 등급의 차이, 그 날 있었던 전투의 수 등입니다.

마스터가 플레이어에게 직접 성장치를 주는 경우에는 플레이어가 RP를 뛰어나게 해냈거나, 정말 기발한 생각으로 위기 상황을 헤쳐 나갔거나, 그 외에도 업적이라고 할만한 일들을 했을 때입니다. 성장치는 마스터가 플레이어에게 특정 행동을 독려시키고 싶을 때 줄 수 있습니다.

성장으로 얻는 것
성장치가 6이 될 때마다 캐릭터는 시간과 돈 등을 들여 특성과 기술을 얻을 수 있습니다. 그 뒤에는 성장으로 얻는 특성, 기술은 어느정도는 캐릭터의 행적과 관련되어 있어야한다고 되어있습니다.

만약 캐릭터가 검을 들고 싸워 성장치를 얻어냈는데 갑자기 마법 관련 특성을 추가하거나, 마법사 캐릭터가 갑자기 무술 유형의 기술을 습득하는건 부자연스럽습니다. 마법 능력치가 증가하는 특성을 얻고 싶다면 적어도 마법 판정으로 어떤 일을 했던 전적은 있어야 할 것입니다.

캐릭터의 대단한 업적을 특성이나 기술로 제작하는걸 제안할 수 있습니다. 이런 경우에는 통상적인 동급의 특성, 기술에 비해 효과가 강력하게 하는 것이 좋습니다.

예를 들어 패배 직전, 캐릭터가 아군의 버프, 적과의 상성, 행운 등이 종합해 보스의 체력을 일격에 절반 이하 가까히 떨어뜨렸다고 승리했다고 해봅시다. 이런 업적은 분명 대단한 일이기에 기술로 '사력의 일격(3): 마력 20 소모, 2D8+5, 적중 시 입히는 피해가 2배가 됨.'

이라는 기술을 제작할 수도 있습니다. 이 기술은 분명 등급과 소모 마력량에 비해 훨씬 강력한 효과를 가지고 있지만 캐릭터의 업적이 이 기술의 강력함을 납득시킬 수 있습니다.

아이템과 장비 정보

아이템과 장비 정보

아이템과 장비 정보란?
아이템 탭과 장비 탭에 관한 정보입니다.

아이템의 가치
아이템에는 부하량, 소모 마력량처럼 공격값이나 효과를 정량적으로 책정할만한 요소가 없습니다. 따라서 아이템의 가치는 아이템의 가격으로 책정합니다. 가치를 대략적으로 가격을 통해 책정할 뿐 사용하려면 특정 능력치가 몇 이상이어야 한다던가, 사용하려면 처음 들어올릴때 특정 판정을 성공해야 한다던가 하는 식으로 제약을 줄 수 있습니다.

무기의 제작
무기는 공격값, 사용되는 능력치, 부가 효과로 이루어져 있습니다. 공격값, 부가 효과 모두 가격으로 딱딱 맞게 책정하기가 힘들기 때문에 대신 예시를 보이려 합니다.

30은화 철제 장검: D10+2, 신체
30은화 철제 장창: D8 +3, 신체
20은화 철제 단검: D10+1, 민첩
30은화 장궁: D10+1, 절제, 원거리
40은화 나무 스태프: D8+2, 마법, 원거리, 기술 값 1 증가
40은화 일반 마법서: D8+2, 마법, 원거리, 턴마다 마력 3 회복.

이정도가 초반에 쓸 무기들의 가격과 효과입니다. 원거리 무기는 같은 가격의 근거리 무기보다 조금 더 공격 값을 낮게 하는 것이 좋습니다.

마법과 관련된 무기들은 기본적인 공격값을 낮게 하는 대신 기술의 값이 증가한다거나, 턴마다 마력을 회복한다거나 하는 효과를 추가하는 편이 좋습니다.

광역 공격 효과를 무기에 가지게 하는건 자칫하면 밸런스에 큰 위협을 줄 수 있습니다. 광역 공격은 강력한 공격 기술 같은 곳에 부여하는 것이 좋습니다.

만약 플레이어가 두 개의 무기를 동시에 장착하고 싶어 한다면(쌍검 같은) 두 개의 무기를 합쳐 '롱소드-망고슈: d12+3, 신체' 같은 형태로 만들거나, 기타 장비로 추가해 공격 적중 시 왼손의 무기로 공격해 추가 피해를 주는 식으로 구현할 수 있습니다. 물론 캐릭터가 장착한 무기가 한손에 들만한 무게일 때의 이야기입니다.

방어구의 제작
방어구는 대부분 피해 감소 효과를 갖고 있습니다. 비율로 피해 감소량을 정하거나('받는 피해가 50% 감소합니다.' 같은.) 고정 수치로 피해 감소량을 정할 수('받는 피해가 4 감소합니다' 같은.) 있습니다.

단편 시나리오라면 높은 비율의 피해 감소량을 책정해도 괜찮겠지만 장편 시나리오에서는 비율을 적게 책정해야 합니다. 또한 장편 시나리오의 중후반 방어구에는 꽤 높은 고정

수치의 피해 감소량을 책정해도 되겠지만 단편 시나리오에서는 무적에 가깝게 될 것입니다. 이처럼 시나리오의 길이가 얼마나 되느냐에 따라 방어구마다 어떤 식으로 피해 감소량을 정할지 고민해야 합니다.

기타 장비의 제작

기타 장비는 다른 장비와 다르게 여러개를 장착할 수 있습니다. 캐릭터마다 반지의 장착을 2~3개 쯤으로 제한할지 해외 래퍼처럼 열 손가락 전부에 반지를 장착할 수 있게 할지는 마스터의 마음대로입니다.

다만 기타 장비의 효과는 다른 장비보다 더 약하게 하는 것이 좋습니다. 어쨋든 중첩해서 장착할 수 있어 밸런스에 위협을 줄 수 있으니까요.

위의 무기의 제작에서 말했던 것처럼 주로 사용하지 않는 손에 드는 장비를 기타 장비로 추가할 수 있습니다. 기타 장비의 장착 제한은 마스터의 묘사에 달려있기에 제작이 꽤나 자유로우니까 말입니다. 보조 무기를 '망고슈: 공격 적중 시 대상에게 D8+1, 신체 공격을 가한다.' 같은 느낌으로 제작할 수도 있습니다.

주로 사용하지 않는 손에 들 수 있는건 방패 같은 것도 있습니다. 이 때는 방어의 주사위 값을 올리거나 고정 수치로 올릴 수도 있고, 방어의 방식 자체를 바꿀 수도 있으며, 방어에 부가 효과를 부여할 수도 있습니다. 어떻게 할지는 마스터의 마음대로입니다.

소모품의 제작

소모품에는 여러가지 종류가 있겠지만 가장 기본적인 소모품은 체력 회복 아이템과 정신력 회복 아이템일 것입니다.

10은화 체력 회복 물약(소): 사용 시 체력 3D4 회복, 일회용
30은화 체력 회복 물약(중): 사용 시 체력 3D10 회복, 일회용
50은화 체력 회복물약(대): 사용 시 체력 6D10 회복, 일회용

10은화 정신력 회복 물약(소): 사용 시 체력 2D4 회복, 일회용
30은화 정신력 회복 물약(중): 사용 시 체력 2D10 회복, 일회용
50은화 정신력 회복물약(대): 사용 시 체력 3D10 회복, 일회용

저는 가격을 이정도로 책정하였습니다. 정신력 회복 아이템은 같은 값의 체력 회복 아이템의 절반 정도로 회복 값을 책정하는게 좋습니다. 최대 정신력 계산식이 최대 체력 계산식의 절반이기 때문입니다.

1금화 마법공학점멸기: 사용시 반경 50m이내의 원하는 장소로 순간이동함, 알회용
전투자극제: 사용시 일시적으로 신체, 민첩, 절제 +2, 체력 20 회복. 지속 시간이 끝나면 체력 -20, 특성: 혹사됨(신체, 민첩, 절제 -1) 을 일시적으로 얻음, 일회용
60은화 기분이 좋아지는 무언가: 정신력 6D10 회복, 특성: 마약 중독 획득, 일회용

이런 식으로 여러가지 효과를 가진 소모품이 있을 수 있습니다.

NPC와 적 정보

NPC와 적 정보

NPC와 적 정보란?

NPC 탭과 적 탭에 관한 정보입니다.

NPC의 제작

평범한 상인이나 행인, 공무원 같은 단역 NPC들은 간단한 설정들만 부여해둬도 좋습니다.

하지만 한 세션을 이끌어나갈만한 NPC나 어쩌면 시나리오의 대부분을 함께할 NPC라면 플레이어의 캐릭터 시트 형식으로 정보를 써두는 것이 좋습니다. 캐릭터와 NPC가 같이 무엇을 했는지 간단히 기록해두면 좋겠죠. 적이라고 하더라도 비중이 큰 적은 이렇게 제작하는 것이 좋을 것입니다.

적의 제작

평범한 적, 이를테면 고블린이나 와이번 같은 소위 '잡몹' 적을 제작할 때는 일단 기본적으로 넣어야 할 특성이 있습니다. '체력이 0이 되면 빈사 상태가 되지 않고 바로 사망한다.' 와 '정신력이 0이 되면 반드시 붕괴 상태가 된다.' 입니다. 이 특성들이 없이 모든 적들이 빈사 상태와 각성 상태가 될 수 있다면 전투가 지나치게 길어질 수 있습니다.

보스라고 하더라도 난이도 설정을 어떻게 할 지에 따라 저 특성들을 넣을 수도, 넣지 않을 수도 있습니다. 저런 특성은 의지가 돋보이는 적이라던가, 서사가 있는 적 등에게만 빼는 것이 좋습니다.

세션을 진행하기 전에 간단하게 잡몹으로 사용될만한 적을 몇가지 만들어두는 것이 좋습니다. 캐릭터들은 언제 어디서 전투가 일어날지 모르지만, 이런 의도치 않은 전투는 네임드가 아닌 길거리 좀도둑 같은 단역과의 전투일 때가 많습니다. 이럴 때 이름만 적어 넣고 출현시킬 것이 필요합니다.

아주 많은 적, 예를 들어 몬스터 군락이나 군대 같은 적과 싸울 때는 적 하나하나를 다 전투에 참여시키기에는 전투의 시간이 비정상적으로 길어질 것입니다. 따라서 이런 적은 '왕국의 군대' 식으로 강력한 적으로 만들어 출현시키는 것이 좋습니다.

캐릭터와 1대1로 싸울만한 적이라면 등급을 같은 등급 내지 최대 한 등급 더 높게 제작하고, 4명 정도의 캐릭터가 단체로 레이드를 할만한 적이라면 캐릭터들의 평균 등급에서 3등급 더 높게까지는 제작할 수 있지만 더 높아지면 과도하게 어려워질 수 있습니다.

특성의 부하량과 등급 제한은 NPC와 적에게는 적용되지 않습니다. 이는 마스터가 이들을 제작할 때 효과별 부하량을 하나하나 계산하고 등급 제한 때문에 능력치를 재조정하는 그런 힘든 일들을 하지 않게 하기 위해서입니다.

하지만 대략적으로는 저 규칙에 맞게 NPC들의 특성, 기술, 능력치를 제작하는 것이 좋습니다. 세세하게 설정하는 것은 귀찮겠지만 어느 정도 밸런스가 맞게는 설정할 수 있지 않겠습니까?

NPC와 적의 사용

NPC와 적은 플레이어의 캐릭터가 돋보이게 해주는 역할이어야 합니다. NPC는 캐릭터의 조력자 내지 행동 동기 정도에 그쳐야 하고, 적은 캐릭터에게 역경을 주고 결국은 쓰러지는 역할이어야 합니다.

당신이 애착이 가는 캐릭터가 있을 수 있습니다. 최대한 멋있게 연출하고 싶은 적이 있을 수 있을 겁니다. 그럴 수 있습니다. 창작자는 자신의 창작물에게 애정을 가지는게 당연하고, 적을 멋있고 압도적으로 묘사할수록 그걸 이겨낼 때의 성취감이 높아질테니까요.

하지만 그게 과도해지면 큰 문제가 됩니다. 만약 아군 NPC가 혼자서 상황을 해결하고 캐릭터들을 돕는 전개가 계속되거나 NPC의 행동, 대사에만 집중해 묘사하면 플레이어에게 부여될 서사가 사라집니다. 적의 묘사를 너무 강하게 해버리면 그걸 이겨내게 할만한 서사를 만들기 힘들어집니다. 소위 말하는 '자캐딸'이 되버린다는 거죠.

이건 더 강조하고 싶으니 저보다 훨씬 말 잘하는 친구를 데려와봅시다.

"TRPG 마스터링을 할 때 강력하거나 매력적인 NPC를 투입해 서사를 이끌어나가고 싶은 유혹은 흔히 찾아옵니다. 하지만 말씀하신 것처럼 NPC가 독자적으로 상황을 해결하거나 묘사가 NPC에게만 쏠리면, 게임의 본질인 **'플레이어의 경험'**이 심각하게 훼손될 수 있습니다.

이러한 전개가 반복될 때 발생하는 주요 문제점들을 정리해 드립니다.

---

1. 플레이어의 소외감과 **'**들러리화**'**

TRPG의 주인공은 어디까지나 플레이어 캐릭터(PC)들입니다. 하지만 NPC가 위기를 해결하고 대사를 독점하면 플레이어는 서사의 중심에서 밀려나 **'GM이 혼자 북 치고 장구 치는 연극을 구경하는 관객'**으로 전락하게 됩니다.

- 무력감**:** "우리가 없어도 이 세계는 잘 돌아가겠네?"라는 생각이 드는 순간, 플레이어는 의욕을 잃습니다.
- 수동성**:** 어려운 상황이 닥쳐도 직접 해결책을 고민하기보다 "어차피 NPC가 도와주겠지"라며 의존적인 태도를 보이게 됩니다.

2. 성취감의 결여 **(**데우스 엑스 마키나의 부작용**)**

플레이어가 TRPG에서 가장 큰 카타르시스를 느끼는 순간은 '자신들의 선택과 주사위 결과로 위기를 극복했을 때'입니다.

- NPC가 나타나 상황을 정리해 버리면, 그 승리는 플레이어의 것이 아닌 NPC(즉, GM)의 것이 됩니다.
- 아무리 화려한 연출로 NPC가 적을 물리쳐도, 플레이어 입장에서는 노력 없이 얻은 결과이기에 금방 흥미가 식습니다.

3. '자문자답**'**으로 인한 템포 저하

NPC의 행동과 대사에 지나치게 집중하다 보면, GM이 NPC A와 NPC B(혹은 적)를 연기하며 혼자 대화하는 시간이 길어집니다.

- 몰입 깨짐**:** 플레이어들은 자기 차례가 오길 기다리며 스마트폰을 보거나 멍하게 있게 됩니다.
- 정보 과부하**:** NPC의 대사 위주로 진행되면 플레이어가 직접 탐색해서 얻어야 할 정보까지 일방적으로 주입될 위험이 큽니다.

4. 게임적 긴장감의 소멸

아군 NPC가 지나치게 유능하면 게임 내의 **'리스크'**가 사라집니다.

- 어떤 위험한 선택을 해도 NPC가 수습해 줄 것이라는 믿음이 생기면, 플레이어는 신중하게 전략을 짜거나 캐릭터의 감정에 몰입할 필요를 느끼지 못합니다.
- 결과적으로 주사위 판정 하나하나에 담긴 긴장감이 증발해 버립니다.

💡 요약하자면?

NPC는 플레이어를 빛나게 하는 **'조명'**이나 길을 제시하는 **'표지판'**이어야지, 본인이 무대 중앙에서 춤추는 **'댄서'**가 되어서는 안 됩니다.”

> 좋아요. 이 친구가 저보다 훨씬 조리있게 잘 말하는군요.
>
> 어쨋든 하고 싶은 말은 이겁니다. 시나리오를 이끌어가는건 플레이어의 캐릭터들이고, 서사도 그에 맞게 캐릭터를 중심으로 진행되어야 합니다. 왜냐하면 플레이어들이 시나리오의 주인공이니까요.

템플릿

제목

소제목

내용

소제목

내용

설정과 데이터

설정과 데이터

설정과 데이터란?

세계관의 설정,

소제목

내용

예시 특성 목록

예시 특성 목록

소제목
내용

소제목
내용

예시 기술 목록

예시 기술 목록

예시 기술 목록이란?

예시 기술 목록은 제작자가 예시로써 적어둔 기술들입니다.

목록

휘석 돌팔매(1): 마력 5 소모, D8+3, 마법, 원거리
화염구(1): 마력 10소모, D12+1, 마법, 적중시 화상을 2 부여함.
수탄(1): 마력 10 소모, D12+1, 마법, 적중시 이번 턴과 다음 턴 동안 대상의 민첩 -1
뇌정(1): 마력 10 소모 D12+1, 마법, 적중시 무작위 대상에게 재시전 됨.(최대 1회)
암석포(1): 마력 10 소모, D12+2, 마법

낙뢰(4): 마력 20 소모, 2D8+3, 마법, 원거리
 전기장(4): 마력 20 소모, 마법 판정, 사용시 다음 3라운드 동안 모든 적에게 D6 피해를 줌. 회피, 방어가 불가능함.
 전신감전(4): 마력 15 소모, D8+3, 마법, 원거리, 적중 시 마비 2를 부여함,
 꿰뚫린 하늘(6): 마력 40 소모, 2D20+2, 마법, 광역 공격, 행동권을 세 개 소모함

난도질(2): 마력 20 소모, 장착 중인 무기로 공격, 적중 시 같은 대상에게 한번 더 공격함
찢어발기기(5): 마력 15 소모, D10+2, 신체, 적중 시 '과다 출혈'을 1 부여한다. (과다 출혈: 행동권을 사용 할 때마다 수치만큼 피해를 입음.)
검강 발현(7): 마력 30 소모, 사용한 턴과 다음 3턴 동안 공격값 +3

수정 예정

수정 예정

수정 예정이란?

룰북의 제작자가 추가, 수정하고 싶은 요소가 있지만 어떤 식으로 쓸 지 고민하고 있는 것들을 적어놓은 탭입니다. 언젠가는 추가될 수도 있고, 마음이 바뀌어 빠질 수도 있습니다.

목록

-독창성
-전투 전략성
-기술 유형 목록
-설정, 세계관, 데이터
-가독성
-룰북 탭에서 이 세계관과 룰북에 대한 소개