

CORDIS

성인기간 안내 가이드

추가된 시스템: 상점, 보급품, 통솔력 스탯

모의전과 달라진 전투 시스템: 첫날 일정, 성벽 난이도 향상, 치유 판정 가능 시간대와 그 외 디테일 서술

본 커뮤니티는 방송통신심의위원회의 SafeNet 기준 심의등급 기준 성장 전 1122등급을, **성장 후 2133**(부분 노출, 격렬한 키스, 살해, 심한 비속어)을 따릅니다. 살해를 제외하곤 해당 범위 안에서 자유로운 역극이 가능하나 상대방에게 민감하게 받아들여질 수 있는 행동은 오너간의 갈등이 없도록 **반드시, 적절히, 조율해주시기 바랍니다.**

또한, 성인 기간동안에는 모든 캐릭터의 계정에 플텍을 걸어주세요. 사망자 언팔제를 사용하기 위함으로 부탁드립니다.

설정 가이드

> 이번 전쟁의 배경

성인기간 인트로 직전의 시점에서, **혁명군의 본거지를 침략하겠다는 계획**을 세운 황실군은 북부에 본거지가 있다는 정보를 입수하고 북부에 대대적인 수색을 펼치고자 이례적으로 많은 마법사들을 파견했습니다. 그러나 이 정보는 혁명군이 일부러 둔 잘못된 정보였습니다. 중앙에 남아있던 황실군, 그리고 천운과도 같은 기회를 틈타 보조 장치를 설치한 후 코어를 파괴하려는 혁명군. 마지막 전쟁입니다.

제국력 310년 1-2월 경(2차 러닝 기간), 황실군의 주요 전력 가운데 상당수는 '반란군'을 진압하려는 목적 하에, 주요 전선인 북부 히베르니스 지역에 투입되어, 주로 외곽 지역을 포함하는 경계 부근에 포진했습니다. 혁명군의 수장 안셀을 비롯해, 혁명군의 주요 전력인 마법사들은 쇄도하는 황실군을 막아내기 위해 북부에 발이 묶인 상황입니다. 계절의 문제로 인해 **여러분을 제외한 혁명군과 제국군의 상당수 병력은 북부에 머무르고 있는 형국**입니다.

> 캐릭터 설정

황실군 캐릭터들의 계급은 그리 높은 편은 아닙니다. 운 좋게도 북부 지역에 투입되지 않아 혁명군이 코어를 급습하려는 정보를 알아챈 **여러분들의 목표는, '황실군의 주요 병력이 중앙으로 귀환할 때까지 코어를 수비하는 것'** 입니다. 혁명군의 습격으로 인해 코어가 훼손되고 제국의 심장부가 피해를 입는다면, 300년의 시간 동안

공중섬을 지탱해 왔던 안정과 평화는 돌이킬 수 없는 길을 건널지도 모릅니다. 여러분이 지키고자 하는 것은 코어와 제국의 운명이 걸린 질서입니다.

혁명군 캐릭터들은 혁명군의 몇 안되는 마법사들로, 소수의 정예 병력입니다. 혁명군의 수장 안셀이 여러분에게 전한 목표는 **'항실군의 주요 전력이 복귀하기 전까지 코어로 향하는 길을 뚫음과 동시에, 코어에 보조 장치를 설치하고 코어를 파괴하는 것'**입니다. 다만 보조 장치를 설치하고 코어를 파괴하는 과정에서, 공중섬이 균형을 잃고 완전히 붕괴할 가능성이 있어 혁명군 내에서도 수장 안셀의 사상을 비판하는 등, 다양하게 의견이 갈리고 있습니다. 혁명군의 수장 안셀이 북부에 발이 묶인 상황에서, 결정을 내릴 수 있는 것은 여러분뿐입니다.

➤ 그 외

혁명군이 만들어낸 보조 장치는 연구 결과에 따르면 그야말로 '코어를 대체할 수 있는' 효과를 가졌습니다. 코어와 다른 점은 더 이상 마법사를 만들어내지 못하게 된다는 것이겠죠. 혁명군의 수장 **안셀이 추구하는 최종적인 목표는 제국의 지배와 신분 제도를 붕괴시키고, 코어를 대체할 장치를 설치한 후 코어를 완전히 파괴해 더 이상의 희생을 막는 것**입니다. 이번에 설치하는 보조 장치를 유지하면서 '코어가 파괴된 후에도 공중섬을 유지할 수 있는 새로운 장치'를 개발하는 것을 목표로 합니다.

점령전

● 회의방

점령전, 전투에 대한 회의를 위해 오픈채팅방을 제공합니다.

- 카르미나(정부군) 진영 회의방 : <https://open.kakao.com/o/geX2Fn1e>
- 메테시스(혁명군) 진영 회의방 : <https://open.kakao.com/o/gHmN4m1e>

카르미나 채팅방 입장시 이름 양식 : C (체력) (이름)

메테시스 채팅방 입장시 이름 양식 : M (체력) (이름)

ex. C 130 베른 베카리아 / M 130 안셀 로레토 벨레너스

- 회의방은 팀원 전원(SYSTEM계정포함16인)이 모두 들어왔을 때부터 사용 가능합니다.
- 전투&연설에 참여하는 동안 당사자는 회의방에서 발언할 수 없습니다.

- 전투&연설이 벌어지는 동안 전투&연설에 참여하는 캐릭터들에 대한 메타발언을 금지하고 있습니다. (ex. 누가 죽을 것 같은데 괜찮은 거야? 등)
- 전투&연설에 참여하지 않는 캐릭터들은 자유롭게 회의 및 사담이 가능합니다.

● 대표 정하기

각 진영별로 배치도를 제출할 대표자 1인, 대표자가 부재할 시 배치도를 제출할 부대표자 1인, 총 2인을 선출해주세요.

- 대표는 캐릭터들의 의견을 모아 SYSTEM에게 배치도를 제출합니다.
- 원활한 회의, 제출을 위한 포지션으로 이는 직급과 연관이 없습니다. 진영 회의방에서 합의를 거쳐 뽑아주세요.
- 대표, 부대표가 모두 부재할 시 다른 캐릭터가 배치표를 제출해도 괜찮습니다.

● 구역표

모의전과 달리 첫날부터 전투 & 연설이 진행됩니다.

전투 시작	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3						
4						
5						
6						

*진한 색으로 칠해진 부분이 비전투 구역입니다.

> 전투 구역 / 비전투 구역

전투 구역에서 적을 조우했을 경우, 성대 진영의 전투 구역 땅을 밟았을 경우 방어/점령을 위한 ‘전투’가 이루어집니다.(성벽전 포함)

비전투 구역에서 상대편과 조우할 경우 ‘연설’이 이루어집니다.

자세한 시스템은 아래 ‘일반 전투’, ‘성벽 전투’, ‘연설’란을 참고하여 주시기 바랍니다.

- 전투구역: 빈 땅에 들어가더라도 성벽과의 전투에서 승리해야 점령에 성공한 것으로 간주합니다.
- 비전투구역: 적과 조우하지 않았을 경우 자동 점령됩니다.

● 점령전 룰

1. 초기 배치도에서부터 회의를 통해 인원을 옮기고, 발표된 이동 결과에 따라 점령 전투가 시작됩니다. 전투에서 승리하면 전투가 일어난 구역에서 점령/혹은 수비에 성공한 것이 됩니다.
2. 전투는 총 2턴으로 턴수 제한이 존재하며 승패는 2턴이 끝난 후 상대에게 입힌 데미지의 총량으로 결정합니다. 비전투 구역의 경우 턴수 제한 없이 고정 신뢰도를 먼저 채우는 진영이 해당 구역의 점령/수비에 성공한 것이 됩니다.
3. 마지막 날 더 많은 구역을 차지한 진영이 승리합니다. 만약 동점이라면 생존자 수, 잔여 체력을 차례로 기준으로 삼아 카운트합니다.

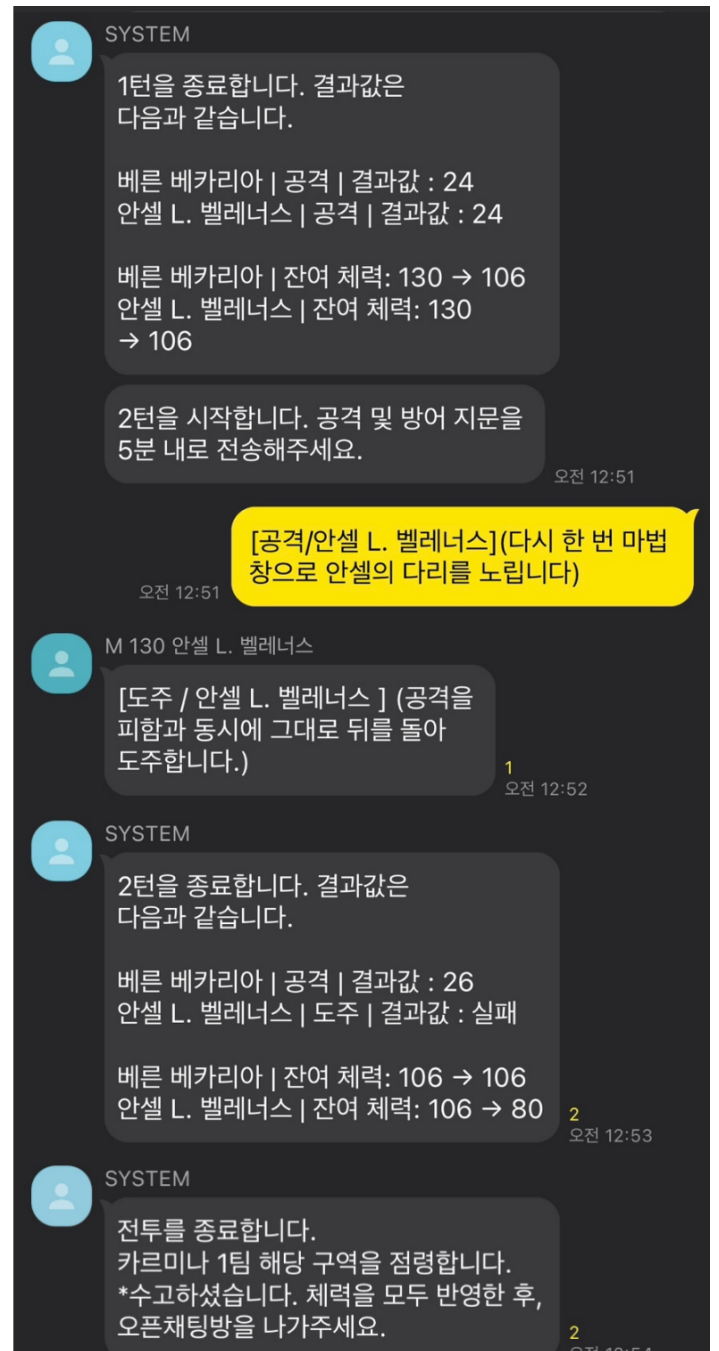
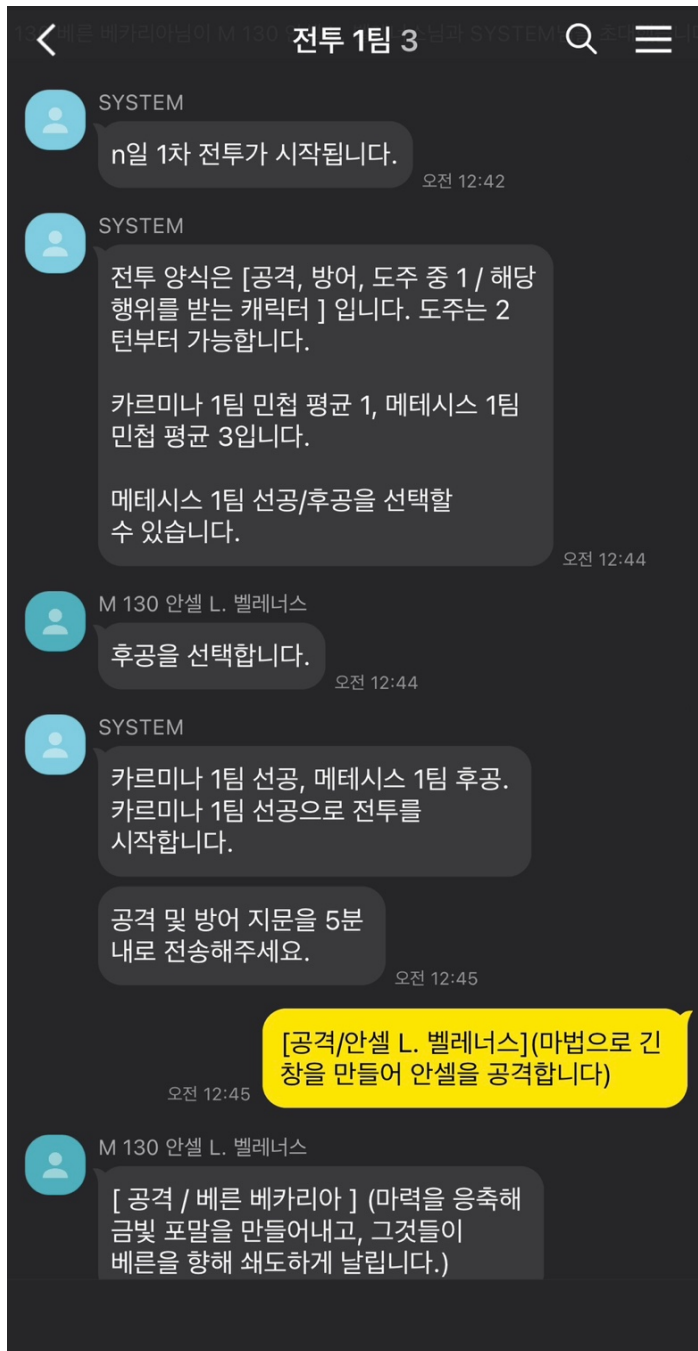
- 모의전과 달리 첫날부터 전투 & 연설이 진행됩니다.
- 초기 배치표는 운영진 측에서 공개합니다. 초기 배치 구역 및 인원은 정해져있으며 각자 어디에 배정되는지는 랜덤입니다.
- **한 칸당 최대 2명을 배치할 수 있습니다.** 따라서 전투는 2대2 / 2대1 / 1대1 로 이루어질 수도 있습니다.
- **기본적으로 한 번에 이동할 수 있는 칸은 상하좌우로는 최대 2칸, 대각선으로는 최대 1칸입니다.**
 - ↳ 승리했을 경우에는 상하좌우 한 칸까지만 이동할 수 있다는 제약이 생깁니다.
 - ↳ 전투에서 패배했을 경우 다음 이동에서 본인 진영의 가장 후방 -황실군의 경우 1행, 혁명군의 경우 6행이 기준- 으로 이동해야 한다는 제약이 생깁니다 (비전투 구역의 패배는 해당되지 않습니다. 자유로운 이동이 가능합니다)
 - ↳ 만약 점령 결과에 따라 가장 후방의 열이 각각 1열, 6열이 아니게 되었다면 그 다음 열에 배치해야 합니다. 가장 후방의 열이 1칸이라도 남아있다면 그 칸에 배치해야 하며, 후방에 배치해야 할 인원수에 비해 칸 수가 부족할 경우에만 그 앞 열에 배치됩니다
- **본인 진영에 인원이 최소 5명 이상은 남아있어야 하며, 비전투 구역에 최소 2인이 남아있어야 합니다.**

● 진행 순서

1. 각 진영의 **1차 이동 배치표 제출** (오후 7시 50분까지) ->
2. 1차 통합 배치표, 전투조 공개 (오후 8시 내로 공개) ->
3. 전투/비전투 구역 점령전 진행 (오후 8시 30분 전투 시작, 대략 30분 소요) (2턴) ->
4. **1차 전투 종료 후 점령결과 발표**
5. 각 진영의 **2차 이동 배치표 제출** (오후 9시 50분까지) ->
6. 2차 통합 배치표 공개 및 전투조 준비(10시 내로 공개) ->
7. 전투/비전투 구역 점령전 진행 (오후 10시 30분 시작, 대략 30분 소요) (2턴) ->
8. **2차 전투 종료 후 점령결과 발표**

● 일반 전투 >

- **오픈카톡**에서 진행됩니다. 전투는 총 **2턴**간 진행됩니다.
- **선공/후공 여부는 1,2턴 모두 동일합니다.** (ex. 선공을 선택할 경우 1, 2턴 모두 선공)
- 선공이 전투 지문을 작성한 경우, 후공은 바로 이어서 전투 지문을 작성해주시면 됩니다. 선공이 지문 작성을 끝낸 직후, 후공은 5분 안에 지문을 작성해야 합니다. (ex. 선공이 10시 40분까지 지문을 보냈을 경우, 후공은 10시 45분까지 지문을 작성해 보내주셔야 합니다.)
- **2대2일때, 아군 1인이 도주해도 피해량으로 승패가 결정됩니다. 둘 다 도주했다면 패배합니다. / 2대1, 1대1일때, 1인인 측이 도주하면 도주한 측의 패배입니다. / 2대2일 때, 아군 한 측이 도주해도 전투에서 승리한 경우에는 둘 모두 위치를 유지하고 이동 제약을 받습니다. (상하좌우 1칸)**
- **민첩 수치**의 평균이 같을 경우, 랜덤으로 한 진영이 선택권을 얻습니다.

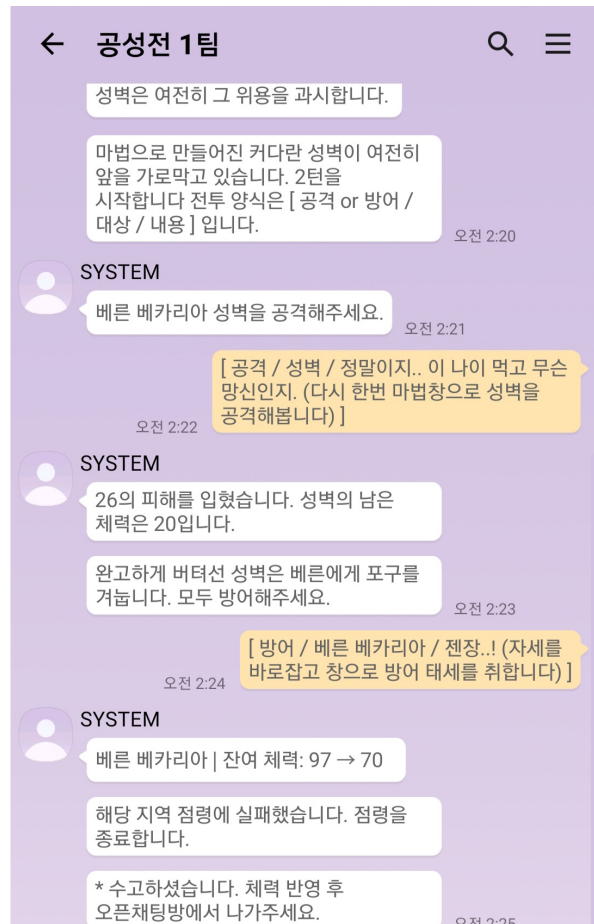
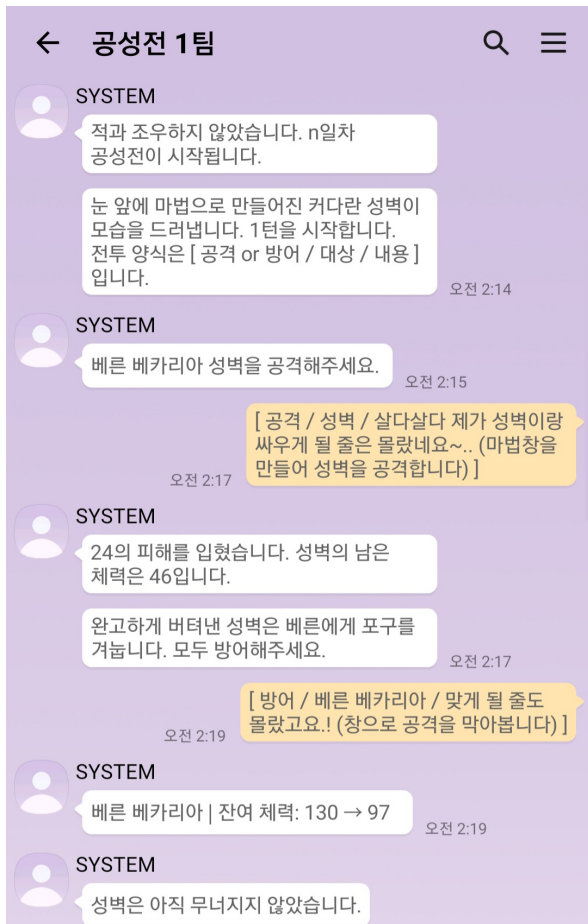


▲1대1 전투가 벌어졌을 때를 가정한 예시

● 성벽 전투 >

- 도착한 상대 진영이 빈 땅일 경우, 성벽을 부숴야만 점령이 가능합니다. 전투는 일반적인 전투와 마찬가지로 2턴간 진행됩니다.
- 성벽의 **체력은 80**입니다.

- 성벽은 랜덤 1인을 1턴에 1회, 70의 데미지로 공격합니다. 해당 공격은 방어가 가능합니다. (방어 판정이 필요한 쪽으로 지문이 통일되었습니다.)
↳ 2명이 성벽과 조우했을 경우 2인이 1인을 동시에 방어하는 것으로 판정합니다.
- 성벽은 전투가 진행됨에 따라 데미지가 조정될 수 있습니다. 해당 사항에 관해서는 최소 전날 전투가 끝난 후에는 공지가 이루어질 예정입니다.
- **성벽과의 전투에서 승패는 피해량이 아닌 성벽의 파괴 여부로 결정됩니다.** 고정 체력 70을 다 깎아 성벽을 파괴하였을 경우 해당 지역을 점령한 것으로 처리되며, 적팀과 조우해서 승리했을 경우와 마찬가지로 그 다음 이동은 상하좌우1칸씩만 이동할 수 있다는 제한이 걸립니다. (본인이 있던 칸에 머무르는 것도 가능합니다.)
- 성벽 전투에서는 **통솔력 스탯이 보너스 다이스로 적용**됩니다. 공격스탯이 방어스탯보다 높거나 같을 경우 방어에 보너스를, 방어 스탯이 공격 스탯보다 높을 경우 공격에 보너스를 받을 수 있습니다.
보너스값은 통솔력 x 3의 상숯값으로 주어집니다. 통솔력 보너스는 따로 표기되지 않고, 자동으로 계산된 값을 제공합니다.
- 아래 양식에 따로 표기되어 있지는 않으나, 성벽 전투에서도 도주가 가능합니다. 도주는 오직 '2턴 본인의 공격턴일때' 만 가능합니다.



• 연설 >

- **비전투 구역의 지역별로 특징이 정해져있으며, 그에 맞추어 연설하고 군중을 설득해야 합니다.**
 ↳ 지역별 특징은 전투 시작 즉시 제공되며, 각 팀별로 번갈아 RP를 진행하게 됩니다. 각 팀에게 주어지는 시간은 각각 5분입니다. 일반 전투의 시스템과 마찬가지로 시스템의 선후공 안내 없이 이어서 연설해주시면 됩니다.
- 판정에는 **‘지력’스탯**을 이용합니다. 지력 다이스는 (지력스탯)d10입니다.
- 선공과 후공도 지력의 평균으로 정해지며, 번갈아가며 각자 목표 **신뢰도 100**을 채우는 형식으로 진행됩니다. **지력 수치의 평균이 같을 경우, 랜덤으로 한 진영이 선공을 가져갑니다.**
- 지역별 특징에 따라 **‘특정 키워드’**를 연설에서 언급하면 보너스 다이스 15가 주어집니다. 키워드는 비공개이며, 지역별로 다르고, 여러개입니다.
 ↳ 팀 내 2인 모두가 언급하더라도 1번만, 매턴 주어지는 것이 아닌 처음 1번만 주어집니다.
 ↳ 지역별로 등록된 키워드는 1개가 아닙니다만, 무슨 키워드를 언급하든 보너스 다이스는 단 1번 발생합니다.

- 매 턴이 끝날때마다 ‘도달까지 남은 신뢰도’를 돌발 이벤트 발생 확률로 하여 이벤트가 발생합니다.
이벤트가 발생할 경우 팀의 각 캐릭터에게 50의 고정 대미지가 들어가며, 방어 스탯으로 방어한 것으로 간주하여 최종 대미지를 산출합니다.
- 연설에서는 **통솔력 스탯이 보너스 다이스로 적용**됩니다. **1턴**에만, 자동으로 주어지게 되며 (통솔력 스탯) x 3의 상숯값으로 들어갑니다.
- 도착한 적진의 비전투구역이 빈 땅이었을 경우, 연설 없이 자동적으로 점령됩니다. 승리한 것으로 간주, 상하좌우 4칸으로만 이동할 수 있습니다. (머무르기 가능.)
- 자세한 사항은 예시를 확인해주세요.
- 같은 턴에서 양 진영 모두 신뢰도 100을 채웠을 경우, 정확한 값과 상관없이 무승부로 처리됩니다.
무승부의 경우 점령 결과가 변하지 않습니다. 즉, 원래 해당 지역을 점령하고 있던 진영이 점령하게 됩니다.



SYSTEM

n일 1차 연설이 시작됩니다.

카르미나 1팀 지력 평균 4,
메테시스 1팀 지력 평균
3입니다. 카르미나 1팀
선공입니다.

[비전투 구역 로도스]

오전 1:46



SYSTEM

로도스, 평민 출신의 남부
상인들을 중심으로 항상
인파가 몰려드는 남부
교역의 거점지. 남부에서도
가장 부유한 상업의
도시입니다. 항구와 항만이
크게 발달했으며, 해군 역시
강력한 것으로 정평이 나
있습니다. 평민 출신
상인들이 부와 교육으로
성공하기 위한
등용문이라고도 불립니다.

목표: 로도스의 사람들을 각
진영의 편에 서도록
'연설'해야 합니다. 연설
양식은 자유입니다.

오전 1:47



SYSTEM

카르미나 1팀 선공입니다.
연설을 시작해주세요.
주어진 시간은 5분입니다.
연설은 1인 200자 이내로
진행해주세요.

오전 1:48

로도스는 훌륭한
도시입니다...! 남부 문화의
중심지고, 상업이 크게 발달한
지역입니다. 우리 카르미나는
로도스를 반란군의 마수에서
구하고 제국의 품에서 안전히
지킬 것입니다.

오전 1:48



M 130 안셀 L. 벨레너스

로도스는 아름다운
도시입니다. 예로부터
평민들이 이끈 도시로,
미래와 성공으로 향하는
문이었습니. 우리
메테시스는 로도스를 제국의
마수에서 구하고 새로운
번영과 희망의 길로 이끌
것입니다.

오전 1:48



SYSTEM

1턴을 종료합니다. 결과값은
다음과 같습니다.

오전 1:48



SYSTEM

카르미나 1팀
베른 베카리아 18
키워드 보너스 +15, 통솔
보너스 +9
총족 신뢰도 : 42 | 남은
신뢰도 : 58

2

메테시스 1팀
안셀 L. 벨레너스 18
키워드 보너스 없음, 통솔
보너스 +9
총족 신뢰도 : 27 | 남은
신뢰도 : 73

2

카르미나 1팀 판정 결과 돌발
이벤트가 발생하지
않습니다.
메테시스 1팀 판정 결과 돌발
이벤트가 발생합니다.

2

베른의 연설이 로도스의
상인들을 만족시킨
모양입니다. 로도스의
상인들은 여러분에게 크게
박수칩니다.

오전 1:49



SYSTEM

안셀의 연설이 로도스
상인들의 심기를 크게
건드린 모양입니다. 행패를
부리기 시작하는 연장을 든
듬직한 패거리들이 여러분의
주위를 둘러쌌습니다.

2

방어 판정을 진행합니다.

2

베른 베카리아 | 피해량 0 |
잔여 체력 130 → 130
안셀 L. 벨레너스 | 피해량
14 | 잔여 체력 130 → 116

2

2턴을 시작합니다.

오전 1:50

▲1대1 연설이 벌어졌을 때를 가정한 예시 (1턴만 작성)

시스템

● new! 재화&상점

성인기간엔 룬Lun을 사용합니다. 성인기간 돌입과 동시에 개인이 모아온 모든 재화는 진영의 공공재화로 처리되며, 각각의 진영에 500룬을 추가로 지급합니다.

- 상점계DM을 그대로 사용하며 양식은 [구매하려는 물품 / 남은 룬] 입니다.
- 혼선을 방지하기 위해 물품의 구매 또한 대표자가 진행하는 것을 추천합니다.

구매 가능 물품>

회복물약

- 하급 물약 (회복량 5) - 4룬
- 중급 물약 (회복량 10) - 7룬
- 상급 물약 (회복량 15) - 10룬

● new! 보급품

- 이틀에 한 번씩(리얼타임기준 31일, 2일, 4일, 6일) 총 4일, 보급품을 요청할 수 있습니다.
- 보급품의 요청은 배치표에 보급품 위치를 표기하는 것으로 제출합니다.
- 보급품은 ‘자기 진영 영토중 1곳’에 요청할 수 있으며, 보급품을 수령하기 위해서는 ‘보급품을 요청한 위치’로의 이동 이 필요합니다.
 - ↳ 원래부터 사람이 있던 자리에 요청했을 경우 그냥 수령할 수 있습니다.
- 보급품으로 요청할 경우 요청한 위치에서 다음 중 하나의 세트를 받을 수 있습니다. 이 중 어떤 것을 받을지는 ‘수령하는 캐릭터’의 ‘통솔력 스탯’으로 결정됩니다.
- $10 * (\text{통솔력 스탯}) + (\text{통솔력 스탯})d10$ 을 판정하여 20/40/60/80을 기준으로 숫자가 높을 수록 높은 등급의 상자를 얻을 수 있습니다.

1등급 상자	상급 물약 2개 + 소형 폭탄 2개 + 대형 폭탄 3개
2등급 상자	중급 물약 2개 + 소형 폭탄 2개 + 대형 폭탄 2개
3등급 상자	하급물약 3개 + 대형 폭탄 2개
4등급 상자	중급 물약 1개 + 소형폭탄 1개 + 대형 폭탄 1개
5등급 상자	하급물약 1개 + 소형 폭탄 2개

- 만약 요청 날짜 당일의 2차 전투가 끝날때까지 양 진영의 누구도 보급품을 수령하지 못한다면 보급품은 소멸합니다.
- 상대 진영의 보급품이 어디에 떨어졌는지는 알 수 없습니다. 즉 통합 배치표에는 서로의 보급품의 위치가 공개되어 나오지 않습니다.
- 현장에서 보급품을 발견했을 경우 시스템 계정이 따로 안내해줍니다.
- 보급품을 요청한 지역에서 상대 진영과 조우했을 경우, 전투&연설을 진행하여 승리한 진영이 보급품을 수령하게 됩니다.
 - ↳ 기본적으로 보급품을 수령할 수 있는 인원은 1명입니다. 전투&연설이 완료된 이후, 보급품을 가져갈 1인이 운영진의 안내에 따라 보급품 수령을 선언해주시면 됩니다. 선언 양식은 따로 정해져 있지 않습니다.
- 만약 상대 진영의 보급품을 상대 진영의 전투 구역에서 얻을 수 있는 상황이 발생했다면, 성벽 파괴가 이루어지고 난 이후에 보급품을 뺏을 수 있습니다. 성벽을 부수지 못했을 경우, 상대 진영의 보급품은 그 자리에 남게 됩니다.

● new! 아이템

회복 물약>

- 전투&연설 진행 중엔 사용하지 못하는 아이템입니다.
- 회의방에서 **[사용하고자하는 물약의 종류/회복 대상/사용량/사용 후 체력]** 을 작성해서 시스템 계정을 언급하는 것으로 사용할 수 있습니다.
- 기본적으로 공용창고에 보관됩니다.
- 물약을 섭취하는 당사자가 없을 경우, 다른 사람이 대신 먹이는 것이 가능합니다. 다만, 당사자의 동의를 미리 구하는 것을 추천드립니다.

- 하루 회복물약 섭취 개수가 1인당 하루마다 종류 상관없이 3개로 제한됩니다. 섭취 가능 개수가 리셋되는 시간은 매일 오후 7시 50분입니다.

폭탄>

- 전투 중에만 사용할 수 있는 아이템입니다.
- ‘폭탄’ 아이템은 일반 전투와 성벽 전투에서만 사용할 수 있습니다. 상점에서 판매하지 않아 보급품으로만 획득할 수 있습니다. 소형 폭탄은 고정 대미지 10, 대형 폭탄은 고정 대미지 20을 입힙니다.
- 진영당 한 지역에서의 전투에서 오직 1명이 1번만 사용이 가능합니다. 2대2 전투가 벌어진다고 하더라도, 한 진영에서 폭탄을 2번 사용할 수는 없습니다.
- 폭탄은 다른 물품들과 마찬가지로 공용 창고에 보관되나, **사용을 위해서는 개인이 소지품 형태로 소지하고 있어야 합니다. 이에 대한 선언은 제출하는 배치표에 누가, 어떤 폭탄을 얼마만큼 챙기는지 작성하는 것으로 통일합니다.**
 ↳ 폭탄을 사용하지 않고 돌아왔다면 복귀와 동시에 공용창고에 들어갑니다. 다음 전투때도 소지하기 위해서는 다시 선언이 필요합니다.
- 전투중 폭탄을 사용하고자 할 경우, 전투 양식인 [공격, 방어, 도주 중 1 / 해당 행위를 받는 캐릭터] 뒤에 [사용하는 폭탄의 종류 / 폭탄의 공격을 받을 대상] 을 붙여 작성해주시면 됩니다.

● new! 스탯

각 스탯은 최소 1, 최대 5로 설정할 수 있습니다. 성인기준 총합 17로 분배하며, 거기에 포지션별 추가스탯+1로 총합 18이 나오도록 합니다.(치유 포지션은 17)

공격 : 전투에 사용되는 스탯으로, 공격 수치를 결정하는 데에 쓰입니다. 다이스는 **10+(공격스탯)d8** 로 판정합니다.

방어 : 전투에 사용되는 스탯으로, 방어 수치를 결정하는 데에 쓰입니다. 다이스는 **(방어스탯)x3+3d5** 으로 판정합니다.

민첩 : 선후공을 결정하는데 도움을 주는 스탯이며, 도주 성공여부를 결정합니다. 도주 성공 가능성은 스탯 1당 15%씩 증가합니다.

체력 : 최대 체력을 결정합니다. 유일하게 최소 수치 0이 가능한 스탯입니다. 스탯이 0으로 최소일 경우 최대 체력이 100으로 설정되며, 스탯이 하나 올라갈 때마다 10씩 증가합니다. (ex. 체력 스탯 5 -> 최대 체력 150)

지력 : 연설에서 사용됩니다. 다이스는 (지력스탯)d10으로 판정합니다.

(new!)통솔력 : 성인 기간에 추가되는 스탯 항목입니다. 0수치가 불가능합니다. 통솔력이 높을수록 좋은 보급품을 받을 확률이 올라갑니다. 보급품 시스템에서의 메인 스탯이며, 성벽 전투와 연설에서 공격값의 보너스 다이스로 이용됩니다. (자동으로 계산이 들어갑니다)

● 포지션

포지션 별로 추가 스탯이 붙습니다.

공격 포지션 : 공격 스탯 1이 추가적으로 주어집니다. (공격 스탯 최대 6)

방어 포지션 : 방어 스탯 1이 추가적으로 주어집니다. (방어 스탯 최대 6)

치유 포지션 : 추가 스탯 설정이 불가능합니다.

● 치유

- **치유 마법사 1명당 하루 4번의 치유 기회**가 주어집니다. 공격 스탯으로 다이스를 굴려 수치를 결정하며, **주위 9칸 이내(본인이 있는 칸 포함)에 있는 상대에게만** 치유가 가능합니다. 모든 치유는 2차 전투가 끝나고, 다음 전투가 시작되기 전까지만 허용됩니다.
↳ 편의상 ‘다음 전투가 시작되기 전’ 이라 표기했으나 **공정하고 원활한 진행을 위해 통합 배치표가 발표된 이후의 치유를 막습니다. 치유는 오후 7시 50분 이전까지 선언을 마쳐주세요.** 또한 캐릭터들의 배치는 배치도 제출이 아닌 발표를 기준으로 적용되기 때문에, 이때 치유할 수 있는 위치는 이전의 배치도를 따릅니다.
- **치유값은 (공격스탯)x3+3d5 으로 결정합니다.**
- 치유 양식 : 오픈채팅 회의방에서 [치유하는 사람 / 치유 대상 / 횟수] 를 작성한 후 시스템을 언급해주세요.

● 치명상>사망

- 본 커뮤니티는 사망자 언팔제를 택하고 있습니다.
- 사망 품이 존재하지 않으며, 따라서 요구되는 사망 외관이나 대사 등은 없습니다.

- 전투를 통해 체력이 0이 되었다면, 즉시 사망하지 않으며 치명상을 입고 생존한 상태로 간주합니다. 이것을 치명상 시스템으로 통칭합니다. 치명상을 입은(체력0의) 캐릭터는 약 1일 동안 치명상을 입은 상태로 생존한 후 사망 처리됩니다. 치명상 기간 동안에는 역극, 진영 회의 등에 참여할 수 있으나, 전투에는 참여하지 못합니다. 예를 들어 3일 전투에서 체력 0이 되었다면, 4일까지는 자유로운 역극과 회의 참여가 가능합니다. 4일에서 5일로 넘어가는 자정에 사망으로 처리됩니다.
- 사망자는 진영 회의방에서 퇴장하지 않으나, 발언 등의 활동이 불가능합니다.
- 유언, 유품 등을 전달할 수 있습니다. 역극 등을 통해 사망 전에 전달하는 유품, 유언의 경우 별도 양식이 존재하지 않습니다. 진행계를 통해서 유품, 유언을 전달하고자 하는 경우 다음과 같은 양식으로 진행계 DM을 통해 전달해주시면 됩니다.
- 유언 양식: [유언 전달 대상과 아이디 / 유언 내용]
- 유품 양식: [유품 전달 대상과 아이디 / 유품 / 유품 설명]
- 사망 이후 멘션 활동, 생존자와 위치를 잇는 등의 자유로운 활동이 가능합니다.

기타

사망자의 보이지 않는 멘션에 대한 과도한 메타발언, 드립을 지양합니다. (찰리찰리... 유령이 느껴져... 등)
