



## :: 악을 노래하는 종말의 땅 ::

해당 문서는 자캐 커뮤니티 '악을 노래하는 종말의 땅' 시스템 문서입니다.  
본 문서는 차후 운영 상황에 따라 수정될 수 있으며, 수정된 항목은 파란색으로 표시됩니다.

---

## I. 일상 기간

---

### I-I. 모의 전투 사전 안내

러너분들의 전투 시스템 이해를 돕기위해 '일상 기간 모의전투' 를 진행합니다.

'시리어스 기간 단체 전투' 란을 참고해주시 바라며 해당 모의전투는 전원이 필수 참가해야 하는 이벤트로, 개인적인 사정이 있다면 총괄계 DM으로 언질 주시길 부탁드립니다.

사전 연락없이 무통보 불참할 경우 경고 1회를 부여합니다.

## I-II. 진행 방식

각 영지별로 한 팀을 이루게 되며, 토너먼트 식으로 진행이 됩니다.

매칭은 모두 랜덤으로 진행되며, 영지가 홀수인 관계로 한 영지는 부전승으로 올라오게 됩니다.

시리어스 기간 단체 전투와 달리, 모의 전투는 총 5턴으로 진행됩니다.

각 캐릭터는 70의 체력을 가지고 진행하며, 체력이 0으로 떨어질 시 모의 전투에서 탈락 처리와 동시에 전투에 참여할 수 없게 됩니다. 이는 사망과 동일하지 않습니다.

(영지의 공격값 총 합) - (상대팀 방어값 총합) 의 합산으로 승리를 결정합니다.

최종 승리한 영지는 시리어스 기간 사용할 수 있는 아이템을 받게 됩니다. (영지에 속한 각 개인에게 모두 지급됩니다.)

---

## II. 시리어스 기간

---

### II-I. 안내사항

시리어스 기간에는 조사, 전투 이벤트가 진행되며 이로 인하여 캐릭터의 원치 않는 부상, 사망이 일어납니다. 세부적인 안내는 '공지사항'을 참고해주시기 바랍니다.

각 영지 별로 카카오톡 오픈채팅방, 트위터 DM 방이 개설됩니다.

- (1) 카카오톡 오픈채팅방 : 전략 회의 및 사담을 할 수 있는 공간입니다. 조사, 전투 시에는 사용이 불가능합니다.
- (2) 트위터 DM방 : 전투 순서 공지, 단체 전투시 회의, 아이템 사용 등의 용도로 사용되는 공간입니다. 조사, 전투 외의 사담을 금지합니다. 개인 전투 돌입시 본 DM방의 가동을 중지합니다.

시리어스 기간에 돌입할 시 각 캐릭터 이름 앞 [체력]을 기입해주세요. 이는 트위터 프로필, 오픈채팅방 프로필 모두에 적용이 됩니다. 운영진들의 계산에 착오가 있을 수 있으니 즉각적인 체력 수정을 부탁드립니다.

캐릭터가 사망할 경우 생존자는 사망자를 언팔합니다. 독백로그와 유명멘션이 가능하지만 무분별한 멘션, 개그성 발언에 주의해주시기 바랍니다. (EX : 분신사바, 퇴마, 소금을 친다 등등의 발언)

시리어스 기간 중 단체조사, 전투 후 개인전투가 시작되는 4일차부터 캐릭터의 감정과 불의 서사등을 충분히 고려한 뒤, 총괄진과의 합의하에 자살로그를 허용합니다.

---

## II-II. 스킬

각 영지별로 고유한 스킬이 존재합니다. 스킬의 내용은 다음과 같습니다.

### **SUPERBIA** 수페르비아

칠죄종: 교만

상징: 사자

#### 스킬

그들의 교만은 하늘을 찌를 정도로 높습니다.

상대 팀의 물품 중 랜덤 1종을 가져갈 수 있습니다.

사용횟수: 인당 2회, 모든 캐릭터 총합 하루 3번 제한

### **IRA** 이라

칠죄종: 분노

상징: 늑대

#### 스킬

분노는 모든 방해를 무시합니다.

전투 중 상대의 방어와 관계없이 공격할 수 있습니다. 이 때, 공격 데미지는 방어로 인해 깎이는 데미지 없이 그대로 상대에게 데미지가 적용됩니다.

사용횟수: 인당 2회

## **GULA** 굴라

칠죄종: 식탐

상징: 호랑이

### 스킬

그들의 식탐은 만족을 모릅니다.

공격 시 나온 데미지값에 15만콤의 추가 데미지를 더하여 공격이 가능합니다.

사용횟수: 인당 2회

## **LUXURIA** 룩슈리아

칠죄종: 색욕

상징: 전갈

### 스킬

그들의 독은 모든 것을 부패시킵니다.

상대에게 턴이 돌아올 때마다 일정한 데미지를 추가로 줄 수 있습니다.

(도트 데미지)

사용횟수: 인당 2회

## **INVIDIA** 인비디아

칠죄종: 질투

상징: 뱀

### 스킬

질투는 자신의 한계를 깨닫는 순간 커다란 허무를 만들어냅니다.

상대의 전투의지를 잃게 만들어 스킬을 적용한 상대가 하루동안 스킬을 사용할 수 없도록 만듭니다.

사용횟수: 인당 2회

## **ACEDIA** 아케디아

칠죄종: 나태

상징: 곰

## 스킬

추위는 모든 것을 얼려버립니다.

상대를 속박하여 한 턴동안 모든 행동이 불가능하게 만듭니다.

사용횟수: 인당 2회

## AVARATIA 아바리티아

칠죄종: 탐욕

상징: 까마귀

## 스킬

그들의 욕심은 끝을 알 수 없습니다.

전투 도중 상대방의 스택을 카피할 수 있습니다.

사용횟수: 인당 2회

---

## II-III. 스택

캐릭터는 공격, 방어, 행운 총 3개의 스택을 보유하고 있습니다.

각 스택 별 최대 5, 최소 1 사이 자유롭게 결정할 수 있으며, 스택의 총합이 9를 넘을 수 없습니다.

스택은 단체전투와 개인전투 모두 동일하게 적용됩니다.

캐릭터들의 체력은 모두 100으로 고정이 됩니다.

### (1) 공격

해당 스택은 캐릭터의 기본 데미지를 결정합니다. 스택의 값이 클수록, 기본 데미지가 커집니다.

공격 스택 1 : 기본 데미지 10

공격 스택 2 : 기본 데미지 12

공격 스택 3 : 기본 데미지 14

공격 스택 4 : 기본 데미지 16

공격 스택 5 : 기본 데미지 18

### (2) 방어

해당 스택은 캐릭터의 기본 방어값을 결정합니다. 스택의 값이 클수록, 기본 방어값이 커집니다.

방어 스택 1 : 기본 방어 5

방어 스택 2 : 기본 방어 7

방어 스택 3 : 기본 방어 9

방어 스택 4 : 기본 방어 11

방어 스택 5 : 기본 방어 13

### (3) 행운

해당 스택은 캐릭터의 도주 확률과 공격시 크리티컬, 일반, 빗나감의 확률을 결정합니다.

도주는 전투 도중 사용되며, 도주 성공 시 해당 캐릭터는 해당 턴에서 제외됩니다. 실패 시 해당 턴에서 행동이 불가능합니다.

크리티컬, 일반, 빗나감은 행운 스택에 따라 기준값이 정해지며, 다이스를 굴려 해당 값이 나올 시 적용이 됩니다. (1d100을 기준으로 합니다.)

크리티컬 : 기본 데미지에서 + 5의 값이 적용이 됩니다. 확률이 적습니다.

일반 : 공격 스택에 따른 기본 데미지입니다.

빗나감 : 기본 데미지에서 -5의 값이 적용이 됩니다. 확률이 적습니다.

---

## II-IV. 조사

### (1) 기본 공지

모든 조사는 매일 오후 10시 ~ 12시, 카카오톡 오픈 채팅방으로 진행됩니다.

조사에 관한 팀, 조사구역은 매일 오후 9시에 공지됩니다.

시리어스 기간 중 3일 동안 조사를 진행합니다. 조사는 각 영지 별로 한 팀을 이루게 됩니다.

조사는 가능한 모든 캐릭터의 필참을 요구합니다. 이에 불가능하실 경우 사전 총괄계로 DM을 주세요. 총괄계에 언질을 하는 것과 별개로, 2일 이상 조사에 불참 시 경고가 부여됩니다.

조사 시 적팀을 마주하면 단체전투가 진행이 됩니다.

조사가 시작되면, 전투, 조사 활동, 진영 DM 방에서의 회의를 제외한 모든 활동이 금지됩니다.

## (2) 아이템 사용

아이템의 사용은 조사 시작 1시간 전, 오후 9시까지 사용이 가능합니다. 시간을 넘긴 아이템의 사용은 반영하지 않습니다.

총괄계를 멘션하여 퍼블트로 사용하거나 (개인 전투 기간), 영지별 DM에서 총괄계를 멘션하여 사용할 수 있습니다. (단체 전투 기간)

아이템 양도의 경우, 퍼블트를 사용하여 총괄계를 멘션, 영지별 DM에서 총괄계를 멘션하여, [캐릭터 이름 / 양도할 캐릭터 이름 / 양도 물품] 의 양식에 맞추어 보내주시기 바랍니다.

타 영지의 캐릭터에게 아이템을 사용하거나, 양도할 수 없습니다. (영지 전용 스킬을 사용하여 빼앗는 것은 제외.)

## (3) 조사 방법

시리어스 기간 이전 리뉴얼 기간, 조사에 사용될 맵을 공개합니다.

각 영지별로 원하는 구역을 선택한 뒤 오후 9시까지 진영 DM 방에 총괄계를 태그하여 알려주시기 바랍니다. 제한 인원이 초과되면 해당 조사 지역을 선택하지 못할 수 있습니다. 이는 선착순 반영이 됩니다.

조사 중 체력을 감소시킬 수 있는 트랩과, 회복물품이 존재합니다. 이는 각 구역에 동일한 수로 배치가 되어 있으며, 하루가 지나면 초기화 되어 랜덤한 구역으로 재배치됩니다. (즉사트랩은 존재하지 않습니다.)

조사 시 혼선을 방지하기 위해 [조사/조사할 곳] 의 양식을 맞추어 행동지문을 보내주세요, 해당 말머리가 없을 경우 반영되지 않습니다.

조사는 12시에 일괄 종료 됩니다. 만일 이보다 이른 시간 모든 구역을 조사할 경우, 조사가 조기 종료됩니다.

조사 중 다른 영지와 동선이 겹칠 경우 단체 전투에 돌입합니다.

---

## II-V. 단체 전투

### (1) 안내 사항

시리어스 기간 중 조사 기간 동안 단체 전투를 진행합니다. 조사 도중 타 영지와 동선이 겹쳐 조우하게 되면 곧바로 전투에 돌입합니다.

전투 시 조사와 마찬가지로 전투와 전략 임시 회의를 위한 진영방 DM 사용을 제외한 모든 행동이 불가능합니다.

오후 9시까지 조사 구역을 정하면서, 각 영지별로 캐릭터의 행동 순서를 정해 함께 보내주시기 바랍니다. 이는 온전히 캐릭터들의 결정으로 반영됩니다.

(EX : @총괄계, 캐릭터 행동 순서 제출합니다. 순서는 A 캐릭터 - B 캐릭터 - C 캐릭터 - D 캐릭터로 진행하겠습니다.)

전투는 트위터 DM 으로 진행됩니다. 전투 시 반영되는 값은 스탯란을 참고해주세요.

### (2) 단체 전투 시작 전

영지의 선후공은 전투 시작 전 1d2로 결정한 후, 전투 시작 전 공지합니다. 매 턴 마다 선후공이 바뀝니다.

각 캐릭터의 순서는 사전 제출하신 방향으로 진행합니다.

1턴을 진행하기 전, 5분에서 10분 내지의 짧은 시간이 주어집니다. 그 시간 내에 각 캐릭터 별로 선택할 행동을 정리해서 진영 DM방으로 총괄계를 태그하여 알려주세요.

(EX : @총괄계, 행동 제출합니다. A 캐릭터는 공격합니다, B 캐릭터는 방어합니다. C 캐릭터는 도주합니다 …….)

### (3) 단체 전투 시작

단체 전투는 총 8턴으로 진행이 됩니다.

도주는 순서를 무시하고 최우선으로 적용되기 때문에, 도주를 제외하고 사전에 정리하여 제출하신 행동을 즉석으로 수정하는 것이 가능합니다.



1. 도주한 캐릭터는 해당 턴에서 피해를 받지 않습니다. 도주한 캐릭터를 공격하는 것이 불가능합니다.
2. 도주한 캐릭터는 다음 턴에서 다시 전투에 참여합니다. 도주의 사용 횟수는 자유롭습니다.
3. 도주에 실패할 경우 해당 캐릭터는 공격, 방어 등의 행동이 불가능합니다. 피해를 고스란히 받습니다.
4. 도주의 성공, 실패 유무는 턴이 시작됨과 동시에 공지됩니다.

한 턴 내에서 한 명의 캐릭터에게 2회 이상의 공격이 불가능합니다.

대리 방어가 가능합니다.

전투 시 모든 행동 지문은 [ 공격, 방어 / 해당되는 캐릭터 ] 로 고정합니다. 해당 말머리가 없는 지문은 반영되지 않습니다.

전투의 예시

A 진영 선공, B 진영 후공입니다. 각 캐릭터의 순서는 사전에 제출한 순서로 반영이 됩니다.

A 진영의 a 캐릭터 : [공격 / B 진영의 캐릭터]

B 진영의 1 캐릭터 : [공격 / A 진영의 캐릭터]

A 진영의 b 캐릭터 : [방어 / A 진영의 캐릭터]

.  
. .  
. .  
. .

식으로 모든 캐릭터가 행동이 끝나면 1턴이 끝나게 됩니다.

(영지의 공격 데미지 총합) - (상대 영지의 방어값 총합) 으로 계산하여 더 높은 값이 나온 영지가 승리하며, 패배한 영지는 다른 조사 구역으로 이동, 승리한 영지는 해당 조사 구역을 조사합니다.

---

## II-VI. 개인 전투

### (1) 안내 사항

시리어스 기간 중, 3일의 조사/단체 전투 이후 남은 4일 동안 개인 전투를 진행합니다.

생존한 캐릭터들은 해당 기간부터 더이상 팀이 아닌 개인으로 전투를 치루게 됩니다. 같은 영지민과 전투를 할 수 있습니다. 진영 DM방은 이 시점 이후 가동을 중지합니다.

전투는 토너먼트 식으로 진행되며, 마지막 날 최종 생존한 캐릭터가 승리하게 됩니다.

단체 전투의 결과에 따라 전투 시간, 턴 수, 엔딩 날짜 등의 세부 사항이 조절됩니다. 이는 개인 전투가 시작되기 전까지 최종 공지 됩니다.

## (2) 전투 진행

생존한 인원을 전원 랜덤으로 매치하여 조를 편성합니다.

아래는 28명의 생존자를 가정한 예시입니다.

첫 날, 1vs1vs1vs1 (7개의 조를 만들어 7명이 생존)

둘째 날, 1vs1vs1 (2개의 조를 만들어 2명이 생존, 1명 부전승)

셋째 날, 1vs1 (1개의 조를 만들어 1명이 생존, 1명이 부전승)

마지막 날, 남은 인원들을 모두 모아 전투

(생존 인원과 상황에 따라 변동될 수 있습니다.)

캐릭터가 죽으면 자동으로 생존한 한 명의 캐릭터가 올라갑니다. 인원 모두 생존하거나 둘 이상의 인원이 생존할 경우 (자신의 공격 데미지 값) - (상대의 방어값) 으로 합산하여 결과가 더 큰 쪽이 승리합니다.

패배한 쪽은 탈락, 사망 처리가 됩니다.

개인 전투에는 도주 시스템이 사라집니다. 크리티컬, 일반, 빛나감은 유효합니다.

선공은 1d2로 결정합니다.

전투의 예시

A 캐릭터 선공, B 캐릭터 후공

A 캐릭터 : [공격 / B 캐릭터]

B 캐릭터 : [방어 / A 캐릭터]

(1턴 종료)

- .
- .
- .

세부적인 사항은 개인 전투 진행 전 제공드립니다.

---