

Pleasure to Burn

<개요>

Pleasure to Burn은 방화 욕구를 해소하기 위한 1인 RPG입니다. GM은 필요하지 않습니다. 원한다면 2-3명의 플레이어가 함께 진행해도 좋습니다.

<준비>

불태우고 싶은 무대를 선택합니다. 학교, 저택, 마을, 서울특별시 등이 될 수 있습니다.

<플레이어 캐릭터(PC) 제작>

[연료] [열기] [산소] 능력치에 총 9점을 배분합니다. 한 능력치에는 6점 이상 투자할 수 없습니다. 능력치 결정 후 불꽃색 중에서 둘을 선택하여 가집니다. PC의 동기나 성격 등은 지금 구체적으로 정하지 않아도 됩니다.

<게임의 진행>

무대에서 처음으로 불을 붙일 장면을 고릅니다. 장면은 싫어하는 그 아이가 있는 교실, 첫째 도련님의 방, 뒷산의 신성한 사당, 제2롯데월드처럼 특정한 장소여야 합니다. 장면이 결정되었으면 [연료] [열기] [산소]의 순서로 판정합니다. 판정할 때는 육면체 주사위를 굴려, 자신의 능력치 이하의 값이 나오면 성공입니다.

- [연료] 판정에 성공했다면 불을 붙일 준비를 끝낸 것입니다. 불에 잘 타는 물건을 찾아 쌓고, 기름을 구해 부었습니다. [연료] 판정에 실패했다면 준비 과정에서 불태우고 싶지 않은 소중한 것을 발견했다는 뜻입니다. 소중한 것을 안전한 장소에 옮기고 그대로 판정하거나, 혹은 소중한 것을 함께 불태우기로 하고 [연료]에 +2를 받아 다시 판정합니다. 보너스는 [연료] 판정에 성공할 때까지 누적되며, 성공하면 사라집니다.

- [열기] 판정에 성공했다면 불을 붙인 것입니다. 장면이 불에 휩싸이며, 이전 [연료] 판정에서 고른 소중한 것도 함께 불타 사라집니다. [열기] 판정에 실패했다면 마지막 순간 친구의 전화, 좋은 추억, 우연히 보인 민들레꽃 등에 의해 죄책감이 생겨 주저한 것입니다. 그대로 다시 판정하거나, 혹은 방화라는 극단적인 생각까지 품게 만든 원한 하나를 떠올려 죄책감을 잊고 [열기]에 +2를 받아 다시 판정합니다. 보너스는 [열기] 판정에 성공할 때까지 누적되며, 성공하면 사라집니다.

- [산소] 판정에 성공했다면 불이 충분히 커져 다른 장면으로 옮겨붙은 것입니다. 근처의 다른 장면을 하나 정해서 불태우고, 다시 [산소] 판정을 합니다. [산소] 판정에 실패했다면 불이 옮겨붙지 않은 것입니다. 계속 불을 지르려면 불타지 않은 다른 장면으로 이동해 [연료]부터 다시 판정하며, 이동하는 동안 상황이 어떻게 바뀌었는지 묘사합니다. 저택 사람들이 깨어났거나 멀리서 소방차가 오고 있을지도 모릅니다.

무대 전체가 잿더미가 되었거나, 더 이상 소중한 것을 불태울 수 없거나, 죄책감을 도저히 지울 수 없다면 게임은 끝납니다. 이후 PC가 어떻게 될지는 자유롭게 상상합니다.

<멀티플레이 규칙>

여러 플레이어가 함께 게임을 진행할 경우, PC의 행동 차례를 정합니다. 한 PC의 [산소] 판정이 실패했다면 다음 PC의 차례로 넘어가, 장면을 옮겨 [연료] 판정부터 시작합니다. 추가로 [연료] 판정시에 다른 PC의 소중한 것을 불태우기로 하고 보너스를 얻을 수 있습니다.

<불꽃색>

친근한 불꽃

한 장면에 한 번까지, [연료] 판정시에 소중한 것을 안전한 장소로 옮길 경우 대신 PC 자신이 위험에 처하도록 할 수 있습니다. 소중한 것을 불태우기로 했을 때처럼 취급해 보너스를 받지만, 다음 [열기] 판정 성공시 소중한 것이 불타는 대신 PC가 화상을 입게 됩니다.

번제

한 게임에 한 번까지, [연료] 판정시에 보통의 소중한 것 대신 유일하며, 대체 불가능하고, 이 세상 무엇보다 아끼는 가장 소중한 것 하나를 불태우기로 해 [연료]에 +6의 보너스를 받고 판정할 수 있습니다.

기름부음

[연료] 이외의 판정에 성공할 때마다, PC의 기분이 점점 고양되어 다음 [연료] 판정시에 +1의 보너스가 누적됩니다. 보너스는 [연료] 판정에 성공할 때까지 유지됩니다.

마녀사냥

한 장면에 두 번까지, [열기] 판정시 진짜 원한이 아닌 상상 속 원한을 떠올려서 죄책감을 잊고 보너스를 받을 수 있습니다.

다리 불태우기

[연료] 판정시에 소중한 것 또는 가장 소중한 것을 불태우기로 해 보너스를 받았다면, PC의 결단이 강해져 이후의 [열기] 판정시에도 같은 보너스를 받습니다. 보너스는 [열기] 판정에 성공할 때까지 유지됩니다.

업화

[열기] 판정의 실패로 생겨난 죄책감을 잊지 않고 [열기] 판정에 성공했다면 성공 주사위를 하나 받습니다. 어떤 판정이든 이 성공 주사위를 소모하면 주사위 굴림 없이 성공할 수 있습니다.

나쁜 시종

[산소] 판정에 성공해 불탈 장면을 고를 경우, 근처에 있지 않은 장면도 고를 수 있습니다. 이렇게 장면을 고를 때마다 불이 번진 방법(미리 설치해 둔 도화선, 불이 붙은 채 날아간 종이, 실수로 흘린 기름 등)과 의도치 않은 여파(소중한 것이 구할 새 없이 불탐, 다른 장소에 있던 사람들이 이쪽으로 몰려옴, 무대 바깥까지 불이 번짐 등)를 하나씩 묘사합니다.

지옥행 고속도로

흥분한 PC가 불을 더욱 신나게 확산시킵니다. [산소] 판정시에 주사위를 두 번 굴려, 한 번이라도 성공하면 성공으로 취급합니다. 두 번 모두 성공할 경우 근처의 장면 하나를 추가로 골라 불태웁니다.

페니키아의 새

[산소] 판정시에 이미 불탄 장면을 원하는 만큼 골라, 그 수만큼 보너스를 받을 수 있습니다. 이렇게 고른 장면은 불길에 기세를 더해준 뒤 완전히 잿더미로 무너져내려 다시는 고를 수 없습니다.