

GURPS 경량판

국문2판

GURPS 원작 : 스티브 잭슨 • GURPS Lite 제작 : 손 펀치, 스콧 헤링
 편집 : 스티브 잭슨, 앤드루 해커드 • 국문2판 편역 : 김성일
 삽화 : 토스타인 노드스트란드, 크리스 디엔, 밥 스테블릭, 에릭 윌커슨

목차	캐릭터 시트	5	장비	18
GURPS란?	보조 특성치	6	갑옷	18
용어집	외모와 인상	6	방패	19
기본 룰	사회적 배경	7	무기	19
성공 판정	재산과 영향력	8	플레이의 진행	22
반응 판정	장점	8	신체적 활동	22
피해 판정	단점	10	정신적 활동	24
캐릭터	버릇	12	전투	25
캐릭터 포인트	기능	12	부상과 질병, 그리고 피로	29
기본 특성치	기능 목록	13	배경 세계	32
	캐릭터의 성장	17		

GURPS란?

GURPS는 “Generic Universal Role-Playing System”, 즉 “포괄적 범용 룰플레이 시스템”의 약자이며, 아래의 룰은 GURPS 본편을 요약한 것입니다. 왜 이런 이름이 붙었는가 하면...

포괄적. GURPS는 적은 룰로도 플레이가 가능하고, 원하면 더 구체적인 룰을 사용할 수도 있게 되어 있습니다. GURPS 경량판에는 GURPS의 가장 기본적인 룰을 모아 놓았습니다.

범용. GURPS의 기본 룰은 사실성을 강조하고 있습니다. 따라서, 환타지, 역사물, SF, 현대물 등 어떤 배경에서도 사용이 가능합니다.

룰플레이. GURPS는 단순한 전투 게임이 아닙니다. GURPS의 룰은 진정한 룰플레이가 가능하도록 디자인 되어 있으며, 이를 권장하고 있습니다.

시스템. GURPS는 전체가 통일적, 체계적으로 구성되어 있어 룰의 앞뒤가 맞습니다. 200권이 넘는 GURPS 자료가 8개 언어로 나와 있습니다. GURPS는 RPG의 세계 표준 중 하나입니다.

플레이에 필요한 준비물

이 책자와 함께 육면체 주사위 3개, 연필, 종이 몇 장이 있으면 됩니다.

GURPS 경량판에 대해

이 책자는 GURPS의 핵심만을 담고 있습니다. 기반이 되는 룰은 여기에 다 있지만, 세부적인 부분은 일부러 빼었습니다. 처음 시작하는 사람이 어려워할 수 있기 때문입니다. 일단 이 책자의 룰에 익숙해지고 나면 GURPS 기본세트를 구해서 보다 풍부한 플레이를 할 수 있습니다. 숙련된 마스터가 새로 시작하려는 플레이어들에게 GURPS를 가르칠 때에도 이 책자를 사용하면 도움이 될 것입니다.

용어집

GURPS는 룰플레이 게임(RPG)입니다. 다른 취미와 마찬가지로, RPG에도 독특한 용어들이 존재합니다. GURPS에서(그리고 다른 RPG에서) 사용되는 용어와 개념을 이해하기 쉽도록, 일단 아래의 용어집을 한번 읽어 보십시오.

룰플레이 게임(RPG) : 참가자들이 정해진 배경에서 이야기의 주인공, 즉 “캐릭터”의 역할을 맡아, 마치 그 캐릭터가 된 것처럼 행동하는 놀이.

플레이어 : 플레이에 참여하는 사람 중, 주인공급의 캐릭터를 맡은 사람들을 일컫는 말. 둘 이상의 캐릭터를 한 사람이 맡는 경우도 있습니다.

마스터: 플레이에 참여하는 사람 중, 플레이 전체를 관장하고 다른 사람들이 말지 않은 모든 부분을 맡아서 하는 사람.

캐릭터: RPG의 등장 인물.

PC(Player Character): 플레이어가 맡은 캐릭터.

NPC(Non-Player Character): 마스터가 맡은 캐릭터. 마스터는 보통 다양한 비중을 가진 여러 캐릭터를 플레이합니다.

배경 세계: 플레이가 자리잡는 이야기 속의 시공간. 과거, 현재, 미래, 심지어는 아예 다른 세상이어도 됩니다.

세션 : 한 번 모여서 헤어질 때까지의 플레이 단위.

시나리오: 1) 발단에서 결말까지의 구조를 미리 그려 놓은, 플레이 진행을 위한 설계도. 2) 발단에서 결말까지의 플레이를 묶어서 일컫는 말.

캠페인: 하나의 맥락과 배경 하에서 진행되는 장기적인 플레이를 일컫는 말입니다. 보통은 같은 캐릭터 구성, 플레이어 구성으로 이루어지지만, 처음 시작했을 때와 끝났을 때 사이에 인원 구성이 완전히 다른 캠페인도 없지 않습니다.

수치: 캐릭터를 묘사하는 데 사용되는 모든 종류의 수를 말합니다. 캐릭터가 무엇을 할 수 있고 무엇을 못 하는지를 나타냅니다.

GURPS 경량판은 스티브 잭슨 게임스 소유 GURPS Lite의 번역판이며, 판권은 도서출판 조여명에 있습니다. 이 책자는 무료 배포를 위해 만들어졌으며, 누구나 자유로이 복사 및 배포할 수 있습니다. 배포할 때 대가를 받아서도 안 되고, 삭제해서도 안 되며, 내용의 일부나 전부를 타 제품에 포함해서도 안 됩니다. 도서출판 조여명의 홈페이지 주소는 <http://dayspring.new21.net/>입니다.

기본 룰

GURPS에서는 6면 주사위를 사용합니다. 전투에서의 피해 등을 나타낼 때에는 “d+” 표기법을 사용합니다. 예를 들어, 무기가 “4d+2”의 피해를 준다는 말은 주사위 4개를 굴린 합에 2를 더하라는 말입니다. 마찬가지로 “3d-3”은 주사위 3개를 굴린 합에서 3을 빼라는 뜻입니다. 그냥 2d라고 되어 있으면 주사위 2개를 굴려 합합니다.

GURPS 경량판에는 성공 판정, 반응 판정, 피해 판정의 세 가지 기본 룰만이 존재합니다.

성공 판정

성공 판정은 캐릭터가 특정 기능이나 능력을 제대로 발휘할 수 있는가를 알아야 할 때 사용합니다. 예를 들어, 무거운 문이 닫히지 않게 몸으로 막으려면 ST(근력, 힘)로 판정하게 됩니다.

판정은 어떻게 하나?

캐릭터가 행동을 할 때(예: 기능을 사용할 때), 주사위 셋을 굴려 그 결과를 결정합니다. 이를 “성공 판정”이라고 부릅니다. 주사위 셋의 합이 기준 수치 - 보통은 기능이나 특성치 - 이하로 나오면 그 행동은 성공합니다. 그렇지 못하면 실패합니다. 예를 들어 ST로 판정할 때, ST가 12라면 주사위 눈의 합이 12 이하일 경우 성공입니다. 따라서, 관련 수치가 높을수록 판정에 성공할 확률도 높아집니다.

관련 수치가 몇이건 간에, 주사위에 3이나 4가 나오면 항상 성공이고, 17이나 18이 나오면 항상 실패입니다.

보통은 행동을 하는 캐릭터의 플레이어가 주사위를 굴립니다. 단, 필요할 경우 마스터가 대신 판정하는 경우도 있습니다. 아래 *마스터가 판정하는 경우*를 참고하십시오.

판정은 언제 하나?

플레이 내내 주사위만 굴리면 재미가 없습니다. 마스터는 행동이 실패할 경우 잃을 것이 있고, 성공할 경우 얻을 것이 있는 경우에만 판정하게 하십시오. 다음과 같은 상황에서는 대체로 판정하는 것이 좋습니다.

- PC의 건강, 재산, 친구, 평판, 장비 등이 위험한 상황일 때. 추격전, 전투, 첩보 활동, 도둑질 등의 “모험” 상황이 이에 포함됩니다.
- PC가 친구, 정보, 새로운 능력, 사회적 지위, 재산 등을 얻을 수 있는 상황일 때.

다음과 같은 상황에서는 대체로 판정하지 않는 것이 좋습니다.

- 길을 건너거나, 개에게 밥을 주거나, 컴퓨터를 켜는 등, 완전히 사소한 행동.
- 평범한 직장에서 일상적 일과로 하는 행동.

마스터가 판정하는 경우

다음과 같은 경우, 마스터가 PC 대신 판정하고 플레이어에게는 결과를 보여주지 않습니다.

1. 성공했는지 아닌지 캐릭터가 모를 상황인 경우.
2. 플레이어가 판정의 존재 자체를 몰라야 할 경우.

수정치

룰에 보면 성공 판정에 “수정치”를 적용하게 되어 있는 경우가 있습니다. 수정치는 판정 기준이 되는 수치에 더하는 보너스이거나 수치에서 빼는 페널티입니다(주사위 결과에 더하거나 빼는 것이 아닙니다). 보너스는 성공 확률을 높이고, 페널티는 낮춥니다.

예를 들어 어둠 속에서 자물쇠 따기를 하려면 -5의 페널티를 받는다고 합시다. 이 때 자물쇠 따기 실력이 9라면, $9 - 5 = 4$ 로 판정하게 됩니다.

구체적인 상황에 따라 수정치도 달라집니다. 예를 들어 어느 자물쇠는 초보적이고 구식이어서 판정에 +10의 보너스를 줄 수 있을 것입니다. 이 경우 자물쇠 따기 기능 실력이 9라면 $9 + 10 = 19$ 를 기준으로 판정하게 됩니다. 3d에서 아무리 높게 나와도 18이니, 100% 성공이라고 생각할 수도 있습니다. 거의 맞지만 꼭 그렇지는 않습니다. 아래 *대성공과 대실패*를 참고하십시오.

따로 언급되지 않은 한, 모든 수정치는 누적됩니다. 예를 들어 철축 같은 어둠 속에서 아까의 구식 자물쇠를 열려고 하는 경우는 두 수정치가 모두 적용됩니다. 따라서 판정은 $9 - 5 + 10 = 14$ 를 기준으로 하게 됩니다.

기본 실력과 결과 실력

기본 실력이란 캐릭터 시트에 쓰여 있는, 해당 기능의 실제 실력입니다. 결과 실력은 특정한 일을 할 때, 실제 실력에 관련된 수정치를 모두 적용한 값입니다. 위의 예에서 자물쇠 따기의 기본 실력은 변함 없이 9이지만, 결과 실력은 각각 4, 19, 14인 것입니다.

결과 실력이 3 미만인 경우 성공 판정을 시도할 수 없습니다. 단, 방어 판정(p.28)은 결과 실력이 3 미만이어도 할 수 있습니다.

성공 차이와 실패 차이

적절한 수정치를 붙여 결과 실력을 낸 뒤에는 3d를 굴려 그 결과를 판정합니다. 주사위 눈의 합이 결과 실력 이하이면 성공이며, 결과 실력과 주사위 눈의 차이가 “성공 차이”가 됩니다.

예 : 결과 실력이 18인데 판정에 12가 나왔다면, 성공 차이는 6입니다.

결과 실력보다 주사위 눈의 합이 더 높으면 실패하며, 결과 실력과 주사위 눈의 차이가 “실패 차이”가 됩니다.

예 : 결과 실력이 9인데 판정에 12가 나왔다면, 실패 차이는 3입니다.

성공 차이와 실패 차이는 많은 룰에서 결과에 영향을 주므로, 몇 차이로 성공하거나 실패했는지를 꼭 알아두도록 합시다.

대성공과 대실패

대성공은 아주 좋은 결과를 말합니다. 다음과 같은 경우에 일어납니다.

- 성공 판정에 3이나 4가 나오면 항상 대성공입니다.
- 결과 실력이 15 이상이면 성공 판정에 5가 나와도 대성공입니다.
- 결과 실력이 16 이상이면 성공 판정에 6이 나와도 대성공입니다.

대성공이 나오면 어떤 결과가 나오는지는 마스터가 정합니다. 항상 뭔가 좋은 일입니다! 주사위 눈이 낮게 나올수록 더 좋은 “보너스”를 줄 것입니다.

대실패는 특히 나쁜 결과입니다. 대실패는 다음과 같은 경우에 일어납니다.

- 성공 판정에 18이 나오면 항상 대실패입니다.
- 결과 실력이 15 이하이면 성공 판정에 17이 나왔을 경우 대실패입니다. 결과 실력이 16 이상이면 17이 나와도 보통 실패가 됩니다.
- 판정이 결과 실력보다 10 이상 높게 나오면 대실패입니다. 실력이 6이면 16도, 5면 15도 대실패인 셈입니다.

대실패가 나오면 어떤 결과가 나오는지는 마스터가 정합니다. 항상 뭔가 나쁜 일입니다. 주사위 눈이 높게 나올수록 더 심한 결과를 낼 것입니다.

반복 시도

행동을 할 기회가 한 번뿐인 경우도 있습니다(용암이 흐르는 계곡을 뛰어넘는 다거나). 다른 경우는 성공할 때까지 계속 반복할 수 있습니다(자물쇠를 뚫다거나, 물고기를 낚는 다거나, 독을 분석한다거나). 재시도하기에는 너무 늦을 때까지 성공 여부를 알지 못하는 경우도 있습니다(낡은 보물지도를 해석한다거나). 실패하면 다치지만 몇 번 다시 시도할 수 있는 경우도 있습니다(높은 성벽을 올라간다거나). 마스터는 상황을 잘 파악해서 적용하십시오.

겨루기

두 사람이 서로 힘이나 재치, 솜씨를 겨루는 상황도 발생할 것입니다. 관련 수치가 제일 높은 사람이 항상 이기는 것은 아니지만, 돈을 걸려면 그 쪽에 걸어야겠지요. “겨루기”는 이런 상황을 간단하게 해결하는 룰입니다. 겨루기에서는 두 경쟁자가 관련된 능력으로 성공 판정을 하고, 그 결과를 비교합니다. 비교 방법에 따라 겨루기는 두 가지로 나

뉘니다.

빠른 겨루기

“빠른 겨루기”란 아주 짧은 시간에 끝나는 겨루기를 말합니다. 보통은 1초, 때로는 순간적으로 결판이 납니다. 두 사람이 같은 총을 서로 집으려고 달려드는 경우, 또는 단도를 던져 과녁 중앙에 얼마나 가까이 맞추는지를 겨루는 경우가 그 예입니다.

각각 성공 판정을 합니다. 한 명은 성공하고 한 명은 실패했다면 승자는 확실합니다. 둘 다 성공하면 성공 차이가 큰 쪽이 이깁니다. 둘 다 실패하면 실패 차이가 적은 쪽이 이깁니다. 성공이나 실패의 차이가 같으면 비긴 것이 됩니다(위 예에서 설명하자면 총을 동시에 집었거나, 두 단도가 과녁 중심으로부터 같은 거리에 명중했다거나).

이긴 차이

승자가 패자보다 얼마나 잘 했는지를 따져야 하는 경우가 있습니다. 성공 차이가 5와 실패 차이 5의 승부라면 낙승인 셈이고, 성공 차이 2와 성공 차이 1의

승부라면 간발의 차이이겠지요. 승자가 “이긴 차이”는 둘 다 성공한 경우 성공 차이의 차이입니다. 둘 다 실패한 경우 실패 차이의 차이입니다. 하나는 성공하고 하나는 실패한 경우 성공 차이와 실패 차이의 합입니다.

보통 겨루기

“보통 겨루기”란 승부를 가리는 데에 시간이 오래 걸리고, 도중에 우세와 열세가 자주 바뀌는 겨루기를 말합니다.

각 캐릭터는 성공 판정을 합니다. 한 명은 성공하고 한 명은 실패했다면 승자는 확실합니다. 둘 다 성공하거나 둘 다 실패하면, 다시 판정합니다. 언젠가는 한 명이 성공하고 한 명이 실패할 것입니다. 이 시점에서 판정에 성공한 쪽이 승자가 됩니다.

보통 겨루기에 걸리는 시간은 어떤 행동이나에 따라 달라질 수 있으며, 마스터가 판단합니다. 전투 상황이라면 1회의 판정이 1초에 해당하겠지만, 방대한 도서관에서 누가 먼저 자료를 찾는가를 겨루는 승부라면 판정 한 번에 며칠씩 걸릴 수도 있을 것입니다.

반응 판정

PC에 대한 NPC의 반응이 미리 정해져 있지 않은 경우, 마스터는 3d를 굴려서 “반응 판정”을 합니다. 결과가 나오면 마스터는 반응 판정 표에 나온 지침에 따라 NPC를 플레이합니다.

반응 판정은 플레이어가 보지 못하게 하는 것이 좋습니다. 친절하게 맞아주는 농부가 정말 친절한 것인지는 쉽게 알 수는 없을 것이기 때문입니다.

반응 판정은 성공 판정과 다릅니다. 중요한 차이가 셋 있습니다.

1. 판정 기준이 되는 수치가 없습니다
2. 높게 나오면 좋습니다.
3. 반응 수정치는 주사위 굴림 결과에 바로 적용됩니다. 반응 보너스는 NPC가 우호적으로 반응하게 하고, 반응 페널티는 적대적으로 대하게 합니다.

다음의 수정치가 흔히 적용됩니다.

용모와 태도. 말을 하는 입장인 PC의 용모와 태도가 특히 중요합니다. 잘 생겼어도 보너스를 받고, 몇몇 장점(p.8 참조)으로도 반응 보너스를 받을 수 있습니다. 평균 미만의 용모를 비롯하여, 반응 페널티를 주는 단점도 많습니다.

종족/국가 차별. 엘프는 드워프를 싫어하고, 프랑스인은 독일인을 그다지 좋아하지 않습니다. 이런 수정치는 대부분 페널티이며, NPC에게 차별주의가 있을 경우 흔히 발생합니다.

플레이어의 태도. 플레이어가 자기 캐릭터와 현 상황에 어울리는 플레이를 했을 경우 보너스를 줄 수도 있습니다. NPC에게 경계심을 일으키는 행동을 취하면 -1이나 -2의 페널티를 주는 것이 적절합니다. 플레이어들에게 “망쳤네요” 하고 얘기하지는 마십시오. NPC의 반응을 직접 롤플레이해서, 자연스럽게 깨닫도록 하는 것이 좋습니다.

반응 판정은 플레이에 예측 불가능한 면을 선사한다는 면에서 유용하게 사용할 수 있습니다. 하지만 합리성과 논리성을 무시하고 주사위에 의존해서는 안 됩니다.

반응 판정 표

주사위를 셋 굴리고 그 결과에 반응 수정치를 적용하십시오.

0 이하 : 최악. PC들을 미워하고, 가능하면 해를 입히려 합니다.

1에서 3 : 매우 나쁨. PC들을 싫어하고,

편하면 PC들에게 손해가 가는 쪽으로 행동합니다.

4에서 6 : 나쁨. PC들에게 좋은 의도가 전혀 없습니다. 자기에게 이득이 되면 PC들에게 손해가 가는 쪽으로 행동합니다.

7에서 9 : 좋지 않음. 별다른 감흥이 없습니다. 협박을 할 수도 있고, 도움의 대가로 거액의 뇌물을 요구하는 등의 행동을 취할 수도 있습니다.

10에서 12 : 보통. PC들을 가능한 한 무시하려 합니다. 전혀 관심이 없습니다. 거래는 통상적인 관례에 어긋나지 않으면 일상적으로 행할 수 있습니다.

13에서 15 : 좋음. PC들을 좋아하고, 일상에서 벗어나지 않는 한 도움을 줍니다.

16에서 18 : 매우 좋음. PC들을 높이 사며, 상당히 우호적이고 협조적으로 대합니다. 대부분의 일에 관해 도움을 요청합니다.

19 이상 : 훌륭함. PC들에게 크게 감동되어, 능력이 닿는 한 도우려 합니다. 자기의 목숨, 재산, 평판까지도 걸 수도 있습니다.

피해 판정

“피해 판정”이란 전투 중에 상대에게 어느 정도의 피해를 입혔는지를 알기 위해 주사위를 굴리는 것을 말합니다. 피해 판정에는 “d+” 표기법이 사용됩니다(p.2 참조).

공격이 입히는 피해는 다양한 요인에 영향을 받을 수 있습니다. 목표가 갑옷을 입고 있으면 피해는 줄어듭니다. 일부 공격은 몸에 들어갈 때 증폭되기도 합니다. 이런 사항들은 전투 룰에 나와 있습니다. P.25를 참고하십시오.

캐릭터

캐릭터란 RPG 플레이에 등장하는 등장인물을 말합니다. 플레이어는 자신의 캐릭터를 만들고, 이 캐릭터가 되어서 플레이를 진행합니다. GURPS의 캐릭터 디자인은 상세하고 다양합니다. 우주비행사에서 마법사, 시간여행자에 이르기까지, 원하는 캐릭터를 떠올리는 것부터 시작하면 됩니다. 아예 새로운 캐릭터를 만들어도 좋고, 영화나 소설의 주인공을 본떠도 좋습니다. 일단 개념을 만들고 나면, 여기에 살을 붙여서 캐릭터를 완성합니다.

캐릭터는 캐릭터 포인트(CP)를 사용해서 만듭니다. 마스터(플레이를 진행하는 사람)가 일정한 양의 CP를 지정하면, 이 점수를 소비해서 캐릭터의 능력을 선택하면 됩니다. 캐릭터에게 유리한 능력을 선택하는 데에는 그만큼 CP가 듭니

다. 캐릭터의 힘이 세면 셀수록, 재산이 많으면 많을수록 CP가 더 필요합니다. “장점”(p.8)이라 불리는 특수 능력을 선택할 때에도 CP가 듭니다.

마스터가 지정한 CP로는 원하는 능력을 갖춘 캐릭터를 만들기 어려울 수도 있습니다. 이런 때에는 힘이 약하다거나, 외모가 떨어진다거나, 가난하다거나, 신분이 낮다거나 하는, 평균에 못 미치는 특성을 선택하여 CP를 추가로 받을 수 있습니다. 시력이 나쁘다거나, 높은 곳을 두려워한다거나 하는 “단점”(p.10)을 선택해도 CP를 받습니다.

캐릭터를 만들 때에는 이 캐릭터가 누구인지, 그리고 이 캐릭터가 플레이에서 무엇을 할 것인지를 꼭 생각해야 합니다. 플레이에 참여하는 모든 사람들과 잘 상의하여, 어떤 플레이가 될 것이며 어떤

캐릭터가 어울릴 것인지를 미리 알아두십시오. 그리고 나서 구체적인 부분을 정하는 것이 좋습니다. 이에 몇 가지 접근방법이 있습니다.

일단 원하는 능력을 고르고, CP를 쓰고, 능력에 맞는 캐릭터 개념을 만들어 내는 방법이 있습니다. 잘 만든 캐릭터는 단순한 능력의 집합에 그치지 않습니다. 하지만 때로는 능력을 “쇼핑”하는 것 자체가 영감을 얻는 좋은 방법이 됩니다.

아니면, 그 캐릭터의 정체성을 규정하는 부분을 먼저 생각하는 방법이 있습니다. 예를 들어 과거사, 외모, 태도, 기능 등입니다. 이런 부분들을 어떻게 갖게 되었는지 생각하고, 이를 뼈대로 삼아 다른 세부 사항을 덧붙이는 것입니다.

캐릭터 포인트

캐릭터 포인트(CP)는 캐릭터 디자인의 “화폐”입니다. 캐릭터를 강하게 하는 것은 무엇이든 CP가 듭니다. 어떤 능력을 캐릭터 시트에 기입하고 플레이에서 사용하려면 그에 해당되는 CP를 소비해야 하는 것입니다. CP가 얼마나 필요한지는 능력마다 나와 있습니다. 반면, 캐릭터의 능력을 저하시키면 오히려 CP를 받을 수 있습니다. 예를 들어 125CP로 캐릭터를 만들 때 75CP를 능력 향상에 쓰고 -15CP어치의 단점을 선택한 경우, $125 - 75 + 15 = 65$ CP가 남게 됩니다.

시작 CP

플레이어 캐릭터(PC) 몇 CP를 갖고 시작하는지는 마스터가 정합니다. 강한 주인공들을 원하면 시작 CP를 높게 잡고, 그렇지 않으면 낮게 잡습니다.

약체(25CP 미만) : 어린 아이, 자아가 없는 노예, 좀비 등.

평균(25~50CP) : 보통 회사원이나 택시 운전사와 같은 평범한 사람들.

우수(50~75CP) : 운동 선수, 경찰, 부유한 신사 등.

활동(75~100CP) : 정상급 운동 선수, 숙련된 경찰 등.

영웅적(100~200CP) : 신체적, 정신적, 사회적 능력이 현실적인 정점에 도달한 사람입니다. 특수부대원, 세계적인 석학, 백만장자 등이 이에 해당됩니다.

환상적(200~300CP) : 무술 영화나 판타지 소설의 주인공 정도 능력입니다.

전설적(300~500CP) : 영웅 서사시나 전설의 주인공 정도의 능력입니다.

초인적(500~1,000CP) : 인간의 한계를 넘은 사람이나 강력한 판타지 생물.

시작 CP를 때로는 캠페인의 “파워 레벨”이라고 부릅니다.

단점 CP 제한

“단점”이란 CP값이 0보다 적은 모든 특성을 말합니다. 특성치가 평균보다 낮은 것도, 사회적 신분이 낮은 것도, 그리고 단점(제3장)에 등장하는 모든 항목들도 전부 단점입니다. 이론상으로는 원하는 특성들을 선택하는 데에 필요한 점수를 확보하기 위해 무수한 단점을 택하는 것도 가능합니다. 그러나 실제로는 대부분의 마스터들이 PC가 가질 수 있는 단점의 총 CP값에 제한을 둡니다. 일반적으로, 시작 CP의 50%를 단점 CP 제한으로 설정할 것을 권합니다. 예를 들어 150CP 캠페인에서는 -75CP까지를 단점으로 택할 수 있다는 식입니다.

기본 특성치

“기본 특성치”란 캐릭터의 가장 기초적인 능력, 즉 근력(ST), 민첩성(DX), 지능(IQ), 체력(HT)의 4가지 수치를 말합니다.

기본 특성치는 10이 인간 평균이며, 여기에서 더 높이려면 CP를 써야 합니다. ST나 HT는 1단계 높일 때마다 10CP, IQ나 DX는 1단계마다 20CP씩 듭니다. 마찬가지로, 수치가 10 미만인 경우에는 CP를 돌려 받습니다. ST나 HT는 1단계 낮출 때마다 10CP씩, IQ나 DX는 1단계마다 20CP씩을 받습니다(이렇게 받은 CP는 다른 특성치를 높이거나 새로운 능력을 택하는 데에 쓸 수 있습니다).

대부분의 캐릭터들은 기본 특성치가 1에서 20 사이이며, 보통 인간은 8~12 사이입니다. 20이 넘을 수도 있기는 있지만, 보통은 초인적인 캐릭터에게나 어울립니다. 마스터와 상의해서 택하십시오. 한편, 보통 인간도 ST는 20을 초월하는 경우가 있습니다. 기본 특성치는 인간의 경우 최소 1입니다. 인간이 아닌 경우는 0까지도 내려갑니다.

기본 특성치에 따라 캐릭터의 기본적인 능력이 정해집니다. 잘 선택하시기 바랍니다.

6 이하 : 심각. 이 정도로 낮으면 삶에 심한 제약이 가해집니다.

7 : 낮음. 만나는 사람은 누구나 쉽게 알아차릴 수 있을 정도로 약한 것입니다. 이보다 아래로 떨어지면 정상이라고 할 수 없을 정도가 됩니다.

8 또는 9 : 평균 미만. 약간의 제약이 있지만, 인간 표준 이내로 볼 수 있습니다. 마스터는 PC가 8 미만의 특성치를 갖는 것을 금지할 수도 있습니다.

10 : 평균. 보통 인간은 10만 갖고도 활동에 지장이 없습니다.

11 또는 12 : 평균 이상. 나름대로 우수하지만, 인간 표준 이내입니다.

보조 능력치

“보조 능력치”란 기본 특성치에 의해 결정되는 부수적인 수치를 말합니다. 기본 특성치를 조정하면 보조 능력치 역시 변합니다.

내구력(HP)은 몸이 부상에 견디는 능력을 나타냅니다. HP는 기본적으로 ST와 같습니다. 예를 들어 ST가 13이면 HP도 13입니다.

의지력은 정신적 스트레스(고문, 공포, 세뇌, 심문, 유혹, 최면 등)에 견디는 능력입니다. 일부 초자연적 공격(마법, 초능력 등)에 저항할 때에 사용기도 합니다. 의지력은 기본적으로 IQ와 같습니다. 신체적인 저항력은 의지력이 아닌 HT로 표현됩니다.

피로점(FP)은 몸의 에너지를 나타냅니다. 기본적으로 FP는 HT와 같습니다 (HT가 10이면 FP도 10입니다).

기본 속력은 몸이 얼마나 빠른지를 나타냅니다. 달리기 속도(아래 기본 이동력 참조), 공격을 피할 수 있는 능력, 전투시의 행동 순서 등을 판단하는 데에 기본 속력이 사용됩니다.

DX와 HT를 더한 뒤 4로 나눈 값이 기본 속력입니다. 5.25가 5보다 좋은 경우도 있기 때문에, 소수점 이하는 버리지 않고 남겨둡니다.

피하기 : 피하기(p.28, 피하기 참조) 수치는 기본 속력+3입니다(소수점 이하 버림). 예를 들어 기본 속력이 5.25인 경우 피하기는 8입니다. 공격을 피할 때에는 3d를 굴려서 피하기 이하로 나와야 성공합니다.

기본 이동력은 땅 위에서 초당 몇 m를 움직일 수 있는가를 나타냅니다. 일직선으로 전력질주하면 이보다 조금 더 빠르게 될 수 있지만(p.22 참조), 일단은 기본 이동력만큼이 최고 속도라고 보면 됩니다.

기본 속력에서 소수점 이하를 버린 값이 기본 이동력의 기준치입니다. 예를 들어 기본 속력이 5.75이면 기본 이동력은 5입니다. 기본 이동력이 5인 평균적인 인간은 짐을 지지 않고 있으면 1초에 5m 정도 이동할 수 있는 것입니다.

외모와 인상

외모, 매너, 태도 등, 캐릭터 자신에게 내재한 “사회적” 특성들이 있습니다. 평균을 상회하는 외모, 미성과 같이 CP값이 0보다 큰 특성들은 장점(p.8)입니다. 평균 미만의 외모, 혐오스러운 버릇과 같이 CP값이 0보다 작은 특성들은 단점(p.10)이 됩니다. 개중에는 순전히 분위기나 개성에만 영향을 주는 OCP짜리 특성들도 있습니다.

파괴력

ST에 따라 캐릭터가 칼이나 창과 같은 근거리 무기 또는 맨손으로 공격했을 때의 위력이 변합니다. 이를 파괴력이라고 부릅니다. ST에서 파생되는 파괴력에는 두 가지가 있습니다.

찌르기는 주먹, 발차기, 물기 등의 공격이나, 창이나 송곳과 같이 미는 동작으로 공격하는 무기에 의한 공격의 위력을 나타냅니다.

휘두르기는 도끼나 몽둥이, 칼과 같은 무기를 휘두를 때의 위력을 나타냅니다.

다음 표에서 캐릭터의 파괴력을 확인하십시오. “d+” 표기법으로 나와 있습니다.

파괴력 표

ST	찌르기	휘두르기
1	1d-6	1d-5
2	1d-6	1d-5
3	1d-5	1d-4
4	1d-5	1d-4
5	1d-4	1d-3
6	1d-4	1d-3
7	1d-3	1d-2
8	1d-3	1d-2
9	1d-2	1d-1
10	1d-2	1d
11	1d-1	1d+1
12	1d-1	1d+2
13	1d	2d-1
14	1d	2d
15	1d+1	2d+1
16	1d+1	2d+2
17	1d+2	3d-1
18	1d+2	3d
19	2d-1	3d+1
20	2d-1	3d+2

시트에는 찌르기를 먼저 쓰고, 사선(“/”)을 그은 후 휘두르기를 기입하십시오. 예를 들어 ST가 13이라면 “파괴력 1d/2d-1”이라고 씁니다.



외모

외모는 단계별로 선택합니다. 대부분의 사람은 “평균” 외모를 갖고 있습니다(OCP). 잘 생기려면 CP를 써야 합니다. 보기 싫은 외모는 반응 페널티를 유발하는 단점입니다.

외모의 세부 사항은 웬만하면 플레이어가 마음대로 정해도 됩니다.

끔찍한 외모 : 캐릭터의 외모는 극심한 피부병, 부엌에 흐린 눈 등에 의해 끔찍

한 수준입니다. 아마 두 가지 이상의 조합일 것입니다. 반응 판정에는 -4의 페널티를 줍니다. -16CP.

추한 외모 : 위와 같지만 정도가 덜합니다. 앞니가 흔들거리고 얼굴에 흉터가 많은 정도입니다. 반응 판정에는 -4의 페널티를 줍니다. -8CP.

못생긴 외모 : 대체로 매력 없게 생겼지만, 구체적으로 어디가 못생겼다고 짚기는 어려운 정도입니다. 반응 페널티는 -1입니다. -4CP.

평균 : 반응 판정 페널티도 보너스도 없습니다. 대부분의 사람들은 이 정도의 외모를 갖습니다. *0CP*.

준수한 외모 : 미인 대회에 나갈 정도는 아니지만 확실히 잘 생겼습니다. 반응 판정에는 +1의 보너스가 주어집니다. *4CP*.

아름다운 외모 : 미인 대회에 나갈 정도입니다. 캐릭터가 속한 성별을 선호하는 사람들로부터 반응 판정에 +4를, 그 외의 경우는 +2를 받습니다. *12CP*.

매우 아름다운 외모 : 미인 대회에 나가면 수시로 이길 정도입니다. 캐릭터가 속한 성별에 관심을 갖는 사람들로 부터는 반응 판정에 +6을, 그 외의 경우는 +2를 받습니다. *16CP*.

미성

10CP

캐릭터는 투명하고 울림이 좋은 아름다

운 목소리를 갖고 있습니다. 공연, 교섭, 노래, 말재주, 섹스어필, 성대모사, 연변, 정치 기능에 +2의 보너스를 받습니다. 캐릭터의 목소리를 듣는 사람은 +2로 반응합니다.

카리스마

5CP/단계

캐릭터는 남들을 감동시키고 이끄는 데에 타고난 능력이 있습니다. 잘 생각하고 매너 좋고 똑똑하면 카리스마의 흥내는 낼 수 있습니다. 하지만 진짜 카리스마는 이런 것들과는 별도로입니다. 지성 있는 존재들은 종족에 관계 없이, 캐릭터와 능동적으로 교류할 때(대화, 연설 등) 단계 당 +1로 반응합니다. 영향 판정(p.24)에 단계 당 +1의 보너스를 줍니다. 리더십과 연변 기능에도 단계 당 +1의 보너스를 줍니다. 마스터는 극히 이질적인 종족에게는 카리스마가 효과

가 없다고 할 수 있습니다.

혐오스러운 버릇

-5, -10, -15CP

캐릭터에게는 남들의 혐오감을 사는 버릇이나 특징이 있습니다. 이 단점 1단계마다, 이런 행동을 눈치챈 사람들은 -1로 반응합니다. 예를 들어 -10CP짜리 혐오스러운 버릇은 이를 본 사람들에게 -2의 반응 페널티를 유발시킵니다. 일단 어떤 습관일지를 정하고, CP값은 마스터와 상의해서 결정합니다.

예 : 지독한 암내가 나거나 계속 몸을 굽적이는 정도는 -5CP에, 지독한 구취나 바닥에 침을 뱉는 버릇은 -10CP에 해당한다고 볼 수 있습니다. -15CP 짜리 혐오스러운 버릇도 가능한 하지만, 택하고 싶은 사람의 상상에 맡깁니다.

사회적 배경

캐릭터가 속한 사회의 기술 수준과 언어 또한 중요합니다. 발달한 과학 기술을 보유하고 있거나, 언어에 뛰어난 것은 장점입니다. 한편, 이런 분야에서 수준 미달이라면 이는 심각한 단점이 될 수도 있습니다.

기술 수준(TL)

기술 수준(TL)은 과학 기술의 발달 정도를 나타내는 수치입니다. 문명이 발달한 사회는 TL도 그만큼 높습니다. *기술 수준과 시작 재산(p.18)*에서 지구 역사와 TL의 관계를 볼 수 있습니다. TL에 따라 선택할 수 있는 기능과 장비가 달라지기 때문에, 캐릭터가 어느 TL에 속하는지도 기록해야 합니다.

사회와 마찬가지로 캐릭터 개인 또한 TL을 갖습니다. 캐릭터가 가장 익숙한 TL이 그 캐릭터의 TL입니다. 플레이어의 배경이 되는 세계의 TL과 캐릭터의 TL 사이에 차이가 없는 경우는 그냥 세계의 TL을 캐릭터 TL로 적으면 됩니다.

한편, 캐릭터의 개인 TL이 세계의 평균 TL과 다른 경우도 있습니다. 예를 들어 세계 평균 TL은 8인데, 발달한 나라의 TL은 9이고 후진국의 TL은 7이라거나 하는 경우가 그렇습니다.

낮은 TL

-5CP/표준 TL과의 차이 -1

개인 TL이 캠페인 표준보다 낮습니다. 개인 TL을 넘는 장비에 관한 기능을 갖고 시작할 수도 없고, 이런 기능들을 디폴트로 사용할 수도 없습니다. DX에 기초한 기능(차량이나 무기 등)은 개인

TL보다 높더라도 플레이 도중에 배울 수 있지만, 사고 방식이 근본적으로 다르기 때문에 IQ에 기초한 과학기술 기능은 배울 수 없습니다.

높은 TL

5CP/표준 TL과의 차이 +1

개인 TL이 캠페인 표준보다 높습니다. 자기 TL 이하의 장비에 관한 기능을 갖고 플레이를 시작할 수 있습니다. 높은 TL의 장비를 보유하고 있는 경우에 특히 유용하지만, 장비가 없더라도 발달한 과학기술 지식을 갖고 있으면 큰 도움이 될 수 있습니다.

언어

GURPS에서는 거의 모든 캐릭터가 “모국어”를 능숙하게 사용할 수 있다는 것을 전제로 하고 있습니다. 이에는 CP가 들지 않지만, 캐릭터 시트에는 자기 모국어도 기록하는 것이 참고하기 좋습니다. “한국어(능숙) 0CP” 처럼 표기하면 됩니다.

이해도

언어를 배울 때 드는 CP값은 “이해도”, 즉 그 언어를 얼마나 잘 이해하고 사용할 수 있느냐에 따라 달라집니다. 한 언어에 대한 이해도는 4단계로 나뉩니다. 언어별로 CP를 써서 이해도를 선택해야 합니다.

모름 : 이 언어를 전혀 사용하지 못합니다. *0CP*.

미숙 : 일상 생활에서는 불편하더라도

큰 문제가 없지만, 그 언어에 관련된 기능을 사용할 때는 -3 페널티를 받습니다. **말 1CP, 글 1CP**.

익숙 : 명료하게 의사소통을 할 수 있습니다. 언어에 의존하는 기능의 사용에 -1의 페널티를 받습니다. **말 2CP, 글 2CP**.

능숙 : 이 언어를 완전히 소화하고 있습니다. 모든 캐릭터는 CP를 쓰지 않아도 하나의 언어에 능숙한 것으로 보는데, 이 언어를 “모국어”라고 합니다. **말 3CP, 글 3CP**.

식자 능력

식자 능력이란 글을 얼마나 잘 아는가를 나타냅니다. 이는 언어별로 따로 표시합니다.

글의 이해도가 모름인 경우, 그 언어에 대해 문맹인 것이 됩니다.

글의 이해도가 미숙인 경우, 이는 “반문맹”에 해당됩니다. 천천히 읽어야 하며, IQ 판정에 성공해야 기본적인 뜻을 이해할 수 있습니다.

글의 이해도가 익숙 또는 능숙인 경우, 읽고 쓰는 데에 아무런 지장이 없습니다.

모든 캐릭터는 기본적으로 자기 모국어에 대해 말은 물론 글에 대해서도 능숙의 이해도를 갖고 시작합니다. 따라서, 글을 잘 모르는 것은 단점이 됩니다. 글의 이해도가 익숙이면 -1CP, 미숙이면 -2CP, 모름이면 -3CP짜리 단점입니다.

재산과 영향력

캐릭터가 사회에서 어떤 위치에 있는지 생각할 차례입니다. 재산은 얼마나 있고, 어떤 특권을 누리고 있으며, 남들은 캐릭터에게 어떻게 반응합니까?

재산

재산은 상대적입니다. 일반적인 현대인은 일반적인 중세 임금보다 비록 금덩이는 덜 갖고 있어도, 아마 더 편하고 사치스러운 삶을 살 것입니다. 이것은 배경 세계에 따라 정해집니다.

개인의 재산은 “재산 수준”으로 표현합니다. 배경 세계의 표준에 해당하는 재산은 따로 CP가 들지 않으며, 그 세계의 보통 사람과 같은 삶을 누릴 수 있습니다. 캐릭터가 표준보다 가난하거나 부유한 경우 아래 룰이 적용됩니다.

재산

다양

표준보다 재산이 많은 것은 장점이고, 평균보다 가난한 것은 단점입니다.

빈털터리 : 직업도 없고 수입원도 없고, 돈도 없고, 입고 있는 옷 외의 재산도 없습니다. 캐릭터는 일을 할 능력이 없거나, 있더라도 직업을 구할 수 없습니다. -25CP.

매우 가난 : 캐릭터의 재산은 표준 시

작 재산의 1/5입니다. 돈을 잘 버는 직업은 구할 수 없습니다. -15CP.

가난 : 캐릭터의 재산은 표준 시작 재산의 1/2입니다. 웬만한 직업은 모두 선택할 수 있지만(가난한 의사나 가난한 영화배우도 얼마든지 있습니다) 벌이는 시원찮습니다. -10CP.

표준 : 위에 설명한 표준 시작 재산 그대로입니다. 0CP.

편안 : 생계를 위해 일을 하기는 하지만, 일반인보다 운택한 생활을 합니다. 시작 재산은 표준의 2배입니다. 10CP.

부유 : 매우 잘 삽니다. 시작 재산은 표준의 5배입니다. 20CP.

매우 부유 : 시작 재산은 표준의 20배입니다. 30CP.

갑부 : 시작 재산은 표준의 100배입니다. 웬만한 것은 가격을 생각하지 않고 구입할 수 있습니다. 50CP.

평판

이름이 널리 알려지면 그 자체가 단점이나 장점이 되기도 합니다. 이것을 평판이라고 하며, NPC들이 행하는 반응판정(p.3 참조)에 영향을 줍니다.

평판의 내용은 정하기 나름입니다. 전장에서의 용맹함으로 유명할 수도 있고, 뱀을 산 채로 삼키는 재주로 유명해질 수도 있는 것입니다. 단, 무언에 관한

평판인지는 기록을 해야 합니다.

자신을 알아보는 사람들이 어떻게 반응할지에 따라 반응 수정치를 정합니다. CP값은 보너스 ±1 당 ±5CP입니다(최대 ±4).

사회적 중요도

캐릭터의 개인적 명성이나 재산과 별개로, 사회에는 공식적으로 인정 받는 자리라는 것이 있습니다.

지위

5CP/단계

지위는 사회에서 캐릭터가 갖는 위치를 나타냅니다. 대부분의 세계에서, 지위는 -2(농노나 노숙자)에서 8(강력한 황제나 신왕)까지가 존재하며, 보통 사람의 지위는 0(자유민, 보통 시민)입니다. 지위에 CP를 쓰지 않으면 자동으로 0이 됩니다. 지위는 단계 당 5CP에 해당합니다. 예를 들어 지위 5는 25CP에, 지위 -2는 -10CP입니다.

지위가 0보다 높은 캐릭터는 그 문화의 지배 계층의 일원입니다. 따라서, 자기 문화에 속한 사람들은 캐릭터에게 경의를 표합니다. 이는 반응 보너스로 나타냅니다. 농노, 노예나 극빈자는 0 미만의 지위를 갖습니다.

장점

“장점”이란 캐릭터에게 정신적, 신체적, 사회적으로 유리한 점을 제공하는 특성을 말합니다. 각 장점은 정해진 CP값이 있습니다. 어떤 장점은 이 값이 정해져 있고, 어떤 장점은 몇 단계로 선택하느냐에 따라 CP값이 변합니다(예를 들어 시각 예민은 “2CP/단계”이므로, 시각 예민 6단계는 12CP에 해당합니다). CP값 대신 “다양”이라고 적혀 있는 장점은 CP 계산이 약간 복잡합니다. 자세한 내용은 그 장점의 설명에 나와 있습니다.

캐릭터가 어떤 장점을 고를 수 있는지는 마스터가 최종적으로 결정합니다.

장점 목록

감각 예민

2CP/단계

캐릭터는 감각이 뛰어납니다. 감각 예민이라는 장점은 사실 없습니다. 감각마다 별도로 선택해야 합니다. 이 장점 1 단계마다 해당 감각을 사용하는 모든 감각 판정(p.24)에 +1의 보너스가 붙습니다. 감각 예민에는 네 종류가 있습니다.

- 미후각 예민
- 시각 예민

- 청각 예민
- 촉각 예민

고통에 강함

10CP

캐릭터는 다른 사람들과 마찬가지로 부상을 입기는 하지만, 고통을 훨씬 덜 느낍니다. 부상당했을 때 쇼크 페널티를 받지 않으며, 녹다운이나 충격 효과를 저항하는 모든 HT 판정에 +3의 보너스를 받습니다. 육체적인 고통을 당할 때 예도 +3으로 저항할 수 있습니다. 마스터가 적절하다고 판단하면, 다른 상황에서도 고통을 무시하기 위한 판정에 +3의 보너스를 받을 수 있습니다.

대담성

2CP/단계

캐릭터는 웬만해서는 겁을 먹거나 위협에 굴하지 않습니다. 공포 판정을 할 때나 위협 기능(p.15)에 저항할 때, 혹은 공포감을 일으키는 초자연적 능력에 저항할 때 의지력에 대담성 단계가 보너스로 주어집니다. 또한, 캐릭터에게 사용되는 위협 기능은 대담성 단계를 페널티로 받습니다.

동물 교감

5CP

캐릭터는 동물의 심기를 읽는 능력이 있습니다. 동물을 만났을 때, 마스터는 캐릭터의 IQ로 판정하여 대략의 “느낌”을 가르쳐 줍니다. 이로써 그 동물이 우호적인지, 겁을 먹었는지, 적대적인지, 배가 고프는지 등을 알 수 있으며, 초자연적인 조종을 받고 있는지도 판별할 수 있습니다. 또, 동물이 마치 지성 있는 상대인 것처럼 영향 기능(p.15)을 사용할 수 있습니다. 이로써 웬만하면 좋은 반응을 얻을 수 있을 것입니다.

밤눈

1CP/단계

캐릭터의 눈은 어둠에 빠르게 적응합니다. 빛이 약간이라도 있으면, 조명 때문에 받는 전투 및 시각 페널티가 단계 당 1씩 줄어듭니다(최대 9단계).

방어 향상

다양

캐릭터는 공격에 대처하는 데에 뛰어난 능력이 있습니다. 상대를 잘 관찰하기 때문일 수도 있고, 기를 집중하기 때문일 수도 있고, 캐릭터의 설정에 맞는 것

이면 어떻게 설명해도 좋습니다. 방어 항상에는 세 종류가 있습니다.

받아내기 항상 : 받아내기에 +1의 보너스를 받습니다. 맨손에만 적용되는 경우 5CP; 근거리 무기 기능 중 어느 하나에만 적용되는 경우 5CP; 모든 받아내기에 적용되는 경우 10CP.

막기 항상 : 방패 기능으로 행하는 막기에 +1의 보너스를 받습니다. 5CP.

피하기 항상 : 피하기에 +1의 보너스를 받습니다. 15CP.

안전 낙하

10CP

높은 곳에서 떨어졌을 때 낙하 거리가 자동으로 5m 줄어듭니다(곡예 판정에 자동 성공하는 것으로 칩니다. 곡예로 따로 판정하지는 않습니다). 또, DX 판정에 성공하면 추락으로 인한 피해가 절반이 됩니다. 몸이 묶여 있거나 공중에서 몸을 돌릴 수 없는 경우 위 효과가 적용되지 않습니다.

양손잡이

5CP

캐릭터는 양손을 똑같이 자유자재로 사용할 수 있습니다. 왼손을 사용함으로써 받는 -4 DX 페널티가 적용되지 않습니다(p.5 참조). 어느 쪽 팔이나 손을 다치건 간에, 룰 상의 효과는 왼손을 다친 것과 같게 됩니다.

언어 재능

10CP

캐릭터는 언어에 관해 타고난 소질이 있습니다. 언어를 미숙 이상의 이해도로 배우면 자동으로 한 단계 위의 이해도를 얻게 됩니다.

완전 균형

15CP

캐릭터는 통상적인 경우 아무리 좁은 표면 위에서도 균형을 유지할 수 있습니다. 밧줄 위에서도, 나뭇가지에서도, 안정적이기만 하면 판정 없이 마음대로 다닐 수 있습니다. 표면이 쪼갠거나, 미끄럽거나, 흔들리거나 하는 경우, 넘어지지 않기 위한 판정에 +6의 보너스를 받습니다. 전투에서는 넘어지지 않기 위한 DX나 DX 기반 기능 판정에, 그리고 녹다운 판정에 +4의 보너스를 받습니다. 마지막으로, 곡예 및 오르기 기능에 각각 +1의 보너스를 받습니다.

위험 감지

15CP

확신할 수는 없지만, 가끔 목 뒤가 근질근질하고, 뭔가 잘못 되었다는 느낌이 들 때가 있습니다. 캐릭터에게 위험 감지가 있으면, 기습이나 재해 등의 위험한 상황이 임박했을 때 마스터는 물레

지각력으로 판정합니다. 성공하면 캐릭터는 뭔가 행동할 수 있을 정도의 경고를 받습니다. 3이나 4가 나오면, 위험의 정체에 대해 조금 더 자세한 내용이 제공됩니다.

유연성

5 또는 15CP

캐릭터의 몸은 매우 유연합니다. 여기에는 두 단계가 있습니다.

유연성 : 오르기 판정, 수갑이나 밧줄 등 구속구로부터의 탈출 판정에 +3의 보너스를 줍니다. 또, 좁은 곳에서 행동하기 때문에 받는 페널티를 -3까지 무시할 수 있습니다(기계 수리, 폭약 기능을 사용하는 상황이 자주 해당됩니다). 5CP.

이중관절 : 위보다 더 유연합니다. 비정상적으로 몸을 늘리거나 변형할 수는 없지만, 관절이 어느 방향으로든 굽습니다. 위의 판정들에 +5의 보너스를 받으며, 좁은 곳에서 받는 페널티는 -5까지 무시할 수 있습니다. 15CP.

재능

다양

캐릭터는 특정 분야 내의 서로 관련되거나 유사한 기능들에 대해 타고난 소질이 있습니다. 이를 재능이라고 하며, 관찰하는 기능에 단계 당 +1의 보너스를 줍니다. 이 보너스는 디폴트에도 적용됩니다. 이들 기능에 한해 특성치가 높아지는 셈입니다. 특성치를 높이는 것에 비해 CP를 덜 쓰기도 원하는 결과를 낼 수 있을 것입니다.

각 재능은 최대 4단계까지 밖에 선택할 수 없습니다. 그러나 둘 이상의 재능에 영향을 받는 기능에 대해서는 보너스가 +4를 넘게 누적될 수 있습니다.

재능의 CP 값은 관찰 기능의 개수에 따라 정해집니다. 아래는 몇 가지 예입니다.

장인의 손은 공학, 기계 수리, 병기공, 전자기기 수리 등을 관찰합니다. 10CP/단계.

자연 친화는 박물학, 생존술, 위장, 추적, 항법 등을 관찰합니다. 10CP/단계.

사교에 능함은 모든 영향 기능을 비롯하여, 리더십, 언변, 연기, 잔치도 관찰합니다. 15CP/단계.

다른 가능성도 얼마든지 있습니다. 마스터는 플레이에 필요한 재능을 마음대로 만드시기 바랍니다.

저항력 강함

다양

캐릭터는 유해한 물체나 물질에 대한

저항력이나 면역력이 있어서, 이러한 것에 의한 행동 불능 상태나 피해를 면하는 HT 판정에 보너스를 받습니다.

저항력 강함(질병) : +3 보너스는 3CP, +8 보너스는 5CP.

저항력 강함(독) : +3 보너스는 5CP.

전투반사신경

15CP

캐릭터는 반사신경이 매우 뛰어나며, 아주 잠깐이 아니면 놀라는 일도 거의 없습니다. 캐릭터는 모든 능동방어(p.28, 방어 참조)에 +1, 빨리 뽑기 기능에 +1, 공포 판정에 +2를 받습니다(p.24, 공포 판정 참조). 기습을 당한 경우에도 “얼어붙지” 않으며, 기습이나 정신적 충격에서 벗어나기 위해 행하는 모든 IQ 판정에 +6의 보너스를 받습니다.

점프

100CP

캐릭터는 마음먹는 것만으로도 다른 시간 또는 평행 세계로 여행할 수 있습니다. 이 능력이 점프(시간)인지 점프(세계)인지는 장점을 택할 때 지정해야 합니다. 둘 다 하고 싶으면 CP를 따로 치러서 각 장점을 별도로 선택해야 합니다.

점프를 시작하려면 “목적지”를 머리 속에 떠올리고 10초간 집중한 뒤 IQ 판정에 성공해야 합니다. 더 서두를 수도 있지만, 모자라는 시간 1초 당 -1의 페널티를 받습니다(전혀 집중하지 않으면 -10 페널티를 받는 셈입니다). IQ가 몇이냐에 관계 없이 주사위가 14 이상으로 나오면 무조건 실패입니다. 성공하면 원하는 곳에 나타나며, 실패하면 그 자리에 그대로 남습니다. 대실패가 나오면 틀린 목적지에 도착합니다(어딘지는 마스터가 정합니다)!

캐릭터는 떠난 곳과 가능한 한 일치하는 시공간에 도착합니다. 시간 점프인 경우 다른 시간의 같은 장소, 세계간 점프인 경우 같은 시간 같은 장소이지만 평행 세계인 것이 됩니다.

목적지로부터 100m 이내에 “안전한” 위치가 없다면 점프는 실패하고, 캐릭터는 실패의 이유도 자연히 압니다.

이 능력은 성공 실패에 관계 없이, 발동시키면 최소 1FP가 듭니다. 특별히 “먼” 시간이나 세계로의 점프는 더 많은 FP를 소비할 것입니다(최대 10FP 정도? 마스터 재량입니다).

질긴 목숨

2CP/단계

캐릭터는 어지간해서는 죽지 않습니다. 이 장점은 -HP 이하에서 죽음을 면하기 위한 HT 판정, 그리고 실패하면 죽는 HT 판정(심장마비, 독 등)에 단계 당 +1의 보너스를 줍니다. 사망 판정에서 HT만으로 보면 실패했지만 질긴 목숨

보너스를 더했을 때 성공할 경우라면, 캐릭터는 쓰러집니다. 이 때 캐릭터는 척 봐서 죽은 것 같지만 사실은 그냥 기절한 것이며, 통상적인 시간이 지나면 깨어납니다. *의식 회복*(p.30)을 참고하십시오.

필사즉생

15CP

캐릭터가 위험을 감수하면 행운의 여신이 미소를 짓습니다. 마스터가 보기에 캐릭터가 불필요한 위험을 감수할 경우, 모든 기능 판정에 +1의 보너스가 주어집니다. 또한, 이렇게 행동하다가 판정에 대실패가 나오면 한 번 더 판정할 수 있습니다.

단점

캐릭터가 가진 문제나 불완전한 부분을 “단점”이라고 합니다. 단점을 택하면, 캐릭터는 그만큼 약해지거나 행동에 제약을 받게 됩니다. 여기에 나와 있는 것 뿐 아니라, 앞에 나온 특성들 중 CP값이 0보다 작은 것들도 모두 단점입니다 (낮은 지위, 평균 미만의 재산 등).

일부러 단점을 주어 캐릭터를 약하게 만드는 데에는 두 가지 이유가 있습니다. 첫째, 단점의 CP값은 0보다 작기 때문에, 선택하면 CP를 받게 됩니다. 이 CP를 다른 데에 써서 캐릭터를 강화할 수 있습니다. 둘째, 단점은 캐릭터에게 개성과 사실성을 줍니다. 단점이 몇 있는 사람이 완벽한 사람보다 플레이하기에도 더 재미있습니다.

단점의 선택 제한

마스터가 단점으로 받을 수 있는 CP를 제한하는 경우도 많습니다. 일반적으로, 시작 CP의 50%를 단점 CP 제한으로 설정할 것을 권합니다. 예를 들어 150CP 캠페인에서는 -75CP까지를 단점으로 택할 수 있다는 식입니다. 물론 이는 마스터가 정하기 나름입니다.

장점과 상충하는 단점 : 이미 갖고 있는 장점에 의해 완화되거나 소멸되는 단점은 금지됩니다. 예를 들어 청각 예민이 있다면 난청은 택할 수 없습니다.

약당용 단점 : 일부 단점은 “주인공”에게 어울리지 않을 수 있습니다(예를 들어 살의). 마스터는 PC들이 이런 단점을 택하지 못하게 할 수 있습니다. NPC는 이런 제약을 받지 않습니다.

정신적 단점 중에는 캐릭터에게 지속적인 영향을 주는 것이 아니라, 캐릭터가 스스로의 욕구를 억제하지 못했을 때 발현되는 것들이 많습니다. CP값 표시에 별표(*)가 붙은 단점은 이런 식으로 “저항”이 가능합니다. 단점이 발현될 상황이 되면 3d를 굴려 12 이하로 나올 경우 자제에 성공한 것이 됩니다. 13 이상

행운

다양

캐릭터는 날 때부터 운이 좋습니다! 여기에는 세 단계가 있으며, 갈수록 더 비실적이 됩니다.

행운 : 실제 시간 한 시간마다, 플레이어는 주사위 판정이 마음에 들지 않으면 두 번 더 굴려서, 셋 중 제일 마음에 드는 것을 취할 수 있습니다. 주사위를 굴린 뒤에 곧바로 행운을 사용하겠다고 해야 합니다. 자신이나 다른 사람이 그 후 주사위를 굴렀다면, 앞의 판정에 대해 행운을 사용하기에는 이미 늦습니다. 마스터가 몰래 주사위를 굴리는 경우(예를 들어 캐릭터가 어떤 것을 눈치채는지

보기 위해), 미리 행운을 사용한다고 말하면 마스터는 주사위를 세 번 굴리고 가장 좋은 결과를 줄 것입니다. 15CP.

대단한 행운 : 위와 같지만 30분에 한 번씩 사용이 가능합니다. 30CP.

말도 안 되는 행운 : 위와 같지만, 10분에 한 번씩 사용이 가능합니다! 60CP.

캐릭터의 행운은 자기 자신이 행하는 행동, 자신이나 일행 전체에게 영향을 주는 외부 사건, 또는 자신이 공격 당하는 경우(이 때는 공격자가 주사위를 세 번 굴려서 제일 안 좋은 결과를 택하게 할 수 있습니다)에만 적용됩니다.

이 나오면 실패해서 단점의 효과가 적용됩니다. 자제 판정은 강요되지 않습니다. 원하면 참지 않아도 됩니다. 참지 않는 쪽이 캐릭터의 단점을 드러내게 되므로, 이 편이 오히려 좋은 룰플레이입니다.

단점 목록

공포증*

다양

캐릭터는 특정 상황이나 물체를 두려워합니다. 보통의 두려움은 이해할 수 있는 합리적 현상이지만, 공포증은 비이성적이고 극심한 두려움입니다. CP값은 공포의 대상이 얼마나 혼란가에 따라 정해집니다. 자제 판정에 성공하면 일시적으로 두려움을 억누를 수 있지만, 완전히 극복하지는 못합니다. 공포의 대상이 존재하는 동안은 IQ, DX, 기능 판정에 -2의 페널티를 받고, 10분에 한 번씩 계속 판정하여 실패하면 공포에 휩싸입니다. 자제 판정에 실패하면 두려움에 움직이지 못하고 떨거나, 도망치거나, 완전히 자기 통제를 잃거나, 마찬가지로 불합리하고 쓸모 없는 행동을 하게 됩니다.

공포증의 대상에 노출시키겠다는 협박을 당한 경우에도 자제 판정이 필요합니다(+4의 보너스를 받습니다). 협박이 실현되면, 위에서와 같이 보너스 없이 별도로 자제 판정을 해야 합니다. 아래는 몇 가지 흔한 공포증입니다.

13 : 13일의 금요일에 관한 상황에서는 -5로 판정합니다. -5CP.

거미 : -5CP.

높은 곳 : -10CP.

어둠 : -15CP.

피 : -10CP.

난청

-10CP

캐릭터는 청력이 약합니다. 모든 청각 판정은 물론, 남이 하는 얘기를 알아듣

는 것이 중요한 기능 판정에 -4의 페널티를 받습니다. 물론, 자기가 말하는 것을 못 알아듣는 일은 없습니다.

다혈질*

-10CP

캐릭터는 감정을 조절하지 못합니다. 스트레스가 있는 상황에서는 자제 판정을 해야 합니다. 이에 실패하면 스트레스의 원인에 대해 욕설을 퍼붓거나 공격하는 등 적대적 행동을 취합니다.

망상

-5~-15CP

캐릭터는 사실이 아닌 것을 믿습니다. 다른 사람들은 캐릭터가 미쳤다고 생각할 수도 있습니다. 아마 맞을 겁니다. 망상은 룰플레이하지 않으면 의미가 없습니다. 망상의 CP값은 그 정도에 따라 달라집니다.

작은 망상 : 망상은 캐릭터의 주변 사람이 알아챌 수 있을 정도이지만, 정상적인 생활에는 별 지장이 없습니다. 캐릭터의 망상을 눈치채는 사람들은 -1로 반응합니다. -5CP.

큰 망상 : 망상은 캐릭터의 행동에 강한 영향을 끼치지만, 그래도 삶에 큰 지장은 주지 않습니다. 남들은 -2로 반응합니다. -10CP.

심각한 망상 : 망상이 하도 심해서 일상 생활에 지장을 가져올 정도입니다. 다른 사람들은 -3으로 반응하지만, 적대하기보다는 두려워하거나 불쌍하게 여길 가능성이 높습니다. -15CP.

맹세

-5~-15CP

캐릭터는 어떤 것을 하거나 하지 않기로 맹세했습니다. 그것이 무엇이건 간에 진지하게 받아들여야 합니다. 그러지 않으면 단점으로 볼 수 없을 것입니다. 기

사, 성직자, 광신도 등에게 특히 적합합니다.

CP값은 맹세가 캐릭터에게 얼마나 큰 불편을 끼치느냐에 따라 달라집니다. 최종적인 결정은 마스터가 합니다. 아래는 몇 가지 예입니다.

작은 맹세 : 낮에는 말을 하지 않는다, 채식주의, 순결. -5CP.

큰 맹세 : 날 있는 무기를 쓰지 않는다, 절대 말을 하지 않는다, 결코 실내에서 자지 않는다, 자신의 말에 실을 수 있는 것만을 소유한다. -10CP.

대단한 맹세 : 도움 요청을 거절하지 않는다, 항상 왼손으로 싸운다, 만나는 기사마다 결투를 신청한다. -15CP.

먹보*

-5CP

캐릭터는 맛있는 음식을 너무나 좋아합니다. 기회가 되면 항상 먹을 것을 잔뜩 싸 들고 다닐 것입니다. 자진해서 굶는 법도 없습니다. 어떤 이유에서건 먹지 말아야 할 음식을 앞에 두었을 때는 자체 판정을 해야 합니다. 실패하면 문제의 음식을 먹은 것이 됩니다.

명예원칙

-5~-15CP

캐릭터는 어느 정해진 원칙에 따라 살고, 그 사실에 자부심을 가집니다. 종류에 따라 구체적인 내용에는 차이가 있지만, 언제나 “명예로운” 행동에 관한 것임은 공통적입니다. 캐릭터는 불명예스럽다거나 지조 없다는 딱지를 면하기 위해서는 목숨도 내걸립니다.

명예원칙의 CP값은 이 원칙을 지키느라 얼마나 곤란한 상황에 빠지게 될 것인가, 그리고 원칙 자체가 얼마나 엄격하고 불합리한가에 따라 결정됩니다. 일반적으로는 다음과 같습니다. 동등한 사람들 사이에만 적용되는 비공식적 명예원칙은 -5CP입니다. 동등한 사람들 사이에만 적용되는 공식적 명예원칙, 또는 항상 적용되는 비공식적 명예원칙은 -10CP입니다. 항상 적용되는 공식적 명예원칙, 또는 어기면 자살해야 하는 명예원칙은 -15CP입니다. 최종 결정은 마스터가 합니다. 아래는 몇 가지 예입니다.

명예원칙(해적도) : 아무리 위험해도 자신을 모욕한 자를 내버려 두어서는 안 됩니다. 친구의 적은 자신의 적입니다. 공정하고 공개적인 결투가 아니면 동료를 공격해서는 안 됩니다. 다른 것은 어떻게 하든 상관 없습니다. 산적이나 오토바이 갱과 같은 조직에서도 어울리는 명예원칙입니다. -5CP.

명예원칙(신사도) : 절대 약속을 어겨서는 안 됩니다. 자기 자신, 여성, 자기의 국기에 대한 모욕을 참아서는 안 됩니다.

모욕은 사과나 결투(딱히 죽을 때까지 할 필요는 없습니다)를 통해서만 지울 수 있습니다. 상대의 약점을 이용하려 들어서는 안 됩니다. 결투에서는 무기와 상황이 동등해야 합니다(전쟁은 예외). 이 원칙은 신사들 사이에서만 통용됩니다. 지위 0 이하인 자가 감히 신사를 모욕한 경우는 결투가 아니라 매질로 해결합니다. -10CP.

불운

-10CP

캐릭터는 운이 매우 나쁩니다. 제일 곤란한 때에 제일 곤란한 일이 터지는 것이 일상다반사입니다. 한 세션에 한 번, 마스터는 캐릭터에게 임의로 악의적인 조치를 취합니다. 중요한 판정에 실패하거나, 도저히 그 상황에서 나타날 수 없는 적이 나타난다거나 할 수 있겠지요. 시나리오 진행 상 누군가가 나쁜 일을 당해야 하는 경우, 그 꼴을 당하는 것은 바로 불운이 있는 캐릭터입니다. 마스터는 이 단점을 이유로 캐릭터를 곧바로 죽이지는 않지만, 그 외의 것은 무엇이든 해도 됩니다.

살의*

-10CP

적은 죽여야 직성이 풀리는 성격입니다. 전투에서는 항상 살수를 쓰며, 쓰러진 적에게는 확인사살을 가합니다. 적의 항복을 받아야 하거나, 포로로 잡아야 하거나, 경비병을 그냥 지나쳐야 하는 상황에서, 캐릭터는 자체 판정을 해야 합니다. 실패하면 적을 죽이려 합니다. 법을 어기거나, 자기 위치를 노출시키거나, 탄약을 낭비하거나, 명령을 위반하는 것이어도 관계 없습니다. 전투 상황이 아닌 때에도, 캐릭터는 적이 어디까지나 적임을 잊지 않습니다.

술직*

-5CP

캐릭터는 거짓말을 하기 싫어합니다. 그냥 거짓말이 아주 서툰 것일 수도 있습니다. 발설하면 곤란한 사실을 말하지 않는 것도 거짓말에 속하며, 자체 판정을 해야 합니다. 자기 입으로 거짓말을 해야 할 경우는 자체 판정에 -5 페널티를 받습니다. 실패하면 진실을 뱉어내거나, 너무 부자연스럽게 행동해서 거짓말이 뻔한 것이 됩니다. 말재주에는 항상 -5의 페널티가 붙으며, 남을 속이기 위한 연기 판정에도 같은 페널티가 붙습니다.

시력 장애

-25CP

캐릭터는 눈이 나쁩니다. 전투시 명중 판정에 -2 페널티가 주어지고 시각 판정에는 -6이 붙습니다. 안경이나 콘택트 렌즈가 존재하는 세계에서는 -10CP, 그

렇지 않은 세계에서는 -25CP입니다.

의무감

-2~-20CP

캐릭터는 특정 부류의 사람들에 대해 강한 책임감을 느낍니다. 이들을 배신하지도 않고, 곤란을 겪을 때 저버리지 않고, 이들이 불편을 겪거나 굶지 않게 하기 위해 최선을 다합니다.

CP값은 캐릭터가 책임감을 느끼는 집단의 크기에 따라 마스터가 정합니다.

개인(대통령, 파트너 등) : -2CP.

작은 집단(예 : 가까운 친구들, 모험 동료들, 자기 분대) : -5CP.

큰 집단(예 : 국가, 종교, 자기가 아는 사람 모두) : -10CP.

일개 종족(모든 인간, 모든 엘프 등) : -15CP.

모든 생물 : -20CP.

자만심*

-5CP

캐릭터는 자신이 실제보다 더 강하거나 똑똑하거나 유능하다고 믿습니다. 드러내놓고 자랑해도 좋고 마음 속으로만 그렇게 생각해도 좋지만, 이 단점은 몰플레이하지 않으면 무의미합니다.

행동을 신중하게 해야 할 필요가 있는 경우, 자체 판정을 행합니다. 이 판정에 실패하면, 마치 자신이 쉽게 일을 처리할 수 있는 것처럼 신중하지 못하게 행동합니다.

어리거나 순진한 사람들은 캐릭터의 말을 그대로 믿고 +2로 반응하지만, 경험 많은 사람들은 -2로 반응합니다.

준법정신*

-10CP

캐릭터는 법을 철저히 지키고, 다른 사람도 마찬가지로 행동하게 하려고 노력합니다. 캐릭터는 기본적으로는 현재 있는 곳의 법을 따르며, 법이 없는 곳에 가면 자기 고향의 법을 따릅니다. 또한, 증거가 없으면 다른 사람도 자기처럼 법을 준수하는 사람이라고 가정합니다.

행동에 제약이 가기 때문에 이 특성은 단점입니다. 불합리한 법을 깨야 할 필요에 직면하면, 캐릭터는 자체 판정을 합니다. 판정에 실패하면 결과야 어쨌든 법을 지킵니다. 성공하면 법을 어길 수 있지만, 그 후에 자체 판정을 한 번 더 하여 실패하면 자수합니다!

질투

-10CP

캐릭터는 자기보다 똑똑하거나, 유능하거나, 매력적이거나, 돈이 많은 사람에 대해 안 좋은 반응을 보입니다. “라이벌”이 제시하는 계획은 사사건건 반대하며, 자기 외의 사람이 주목을 받는 것도 싫어합니다. 과대망상과도 잘 어울리는

단점입니다. 이 단점이 있는 NPC는 전투의 대상이 될 만한 사람에게 -2에서 -4까지로 반응할 것입니다(마스터 재량).

집착*

-5 또는 -10CP

캐릭터의 인생은 하나의 목표를 위해 존재합니다. 캐릭터의 모든 행동은 이 초점을 위주로 이루어집니다.

목표에서 벗어나는 것이 이로운 경우 자체 관정을 합니다. 실패하면 결과에 관계 없이 집착의 대상을 추구합니다.

CP값은 목표 달성에 필요한 시간에 따라 정합니다. 단기적 목표(예 : 특정 인물의 암살)는 -5CP이며, 장기적 목표(예 : 대통령 취임)는 -10CP입니다.

차별주의

다양

캐릭터는 자신과 다른 사람들을 싫어하고 불신합니다. 계층, 국적, 종교, 종족, 인종, 성별 등의 다양한 차별 기준이 있을 수 있습니다. 캐릭터의 차별주의에 대상이 되는 사람들은 이 사실을 알아채면 -1에서 -5로 반응합니다(마스터 재량). CP값은 차별주의의 범위에 따라 정해집니다.

지극히 차별주의적인 캐릭터는 자신의 계층, 인종, 국적, 종교, 종족(하나 선택)에 속하지 않은 모든 것에 대해 -3으로 반응합니다. 이를 완전 차별주의라고 합니다. -10CP에 해당합니다.

특정 계층, 국적, 인종, 성별, 종교, 또는 종족에 대한 차별주의는, 흔히 마주치는 상대의 경우 -5CP에서 별로 만날 일이 없는 경우 -1CP까지 버릇까지로

CP값을 정할 수 있습니다.

충동적*

-10CP

캐릭터는 대화나 토론보다 행동을 좋아합니다. 혼자 있을 때에는 행동을 먼저 하고 생각을 나중에 합니다. 다른 사람들과 함께 있을 때에는 남들이 의논하고 있을 때 자기가 할 말을 재빨리 하고, 곧바로 행동에 착수합니다. 이 단점은 롤플레이를 해야 의미가 있습니다. 참고 생각해야 할 필요가 있을 경우는 자체 관정을 해야 합니다. 실패하면 당장 행동을 취해야 합니다.

탐욕*

-15CP

캐릭터는 돈을 매우 좋아합니다. 정당한 근로의 대가, 모험의 보상, 범죄의 노획물, 심지어는 미끼라도, 일단 돈을 얻을 기회가 눈에 보이면 자체 관정을 합니다. 실패하면 캐릭터는 무슨 짓을 해서라도 이를 얻으려 합니다. 부자 캐릭터라면 적은 돈에 관한 자체 관정에는 보너스가 주어집니다. 가난한 캐릭터인 경우, 많은 돈이 걸려 있을 경우 자체 관정에 -5의 페널티가 붙습니다.

평화주의

다양

캐릭터는 폭력에 반대합니다. 여기에는 두 가지 형태가 있습니다.

살인 주저 : 사람에 대해(피물이나 기계는 아님) 치명적인 수단으로 공격을 하는 경우 명중 관정에 -4를 받습니다. 상대의 얼굴을 볼 수 없으면 페널티는

-2입니다. 사람을 죽이면 3d 일 동안 우울증과 무력감에 빠집니다. -5CP.

일반인 살상 불가 : 싸우는 것 자체에는 아무 문제가 없습디다. 싸움을 걸어도 됩니다. 단, 목숨을 빼앗을 가능성이 있는 공격은 자신에 대해 심각한 피해를 입히려고 하는 상대에 대해서만 합니다. -10CP.

호기심

-5CP*

캐릭터는 매사에 관심이 많습니다. 이것은 모든 PC들에게 흔히 있는 보통 호기심("저 동굴 안에는 뭐가 있을까? 저 비행접시는 어디에서 왔을까?")이 아니라, 진짜배기 호기심입니다("이 버튼을 누르면 어떻게 될까?").

흥미로운 상황이나 물체와 맞닥뜨렸을 때, 캐릭터는 자체 관정을 합니다. 실패하면 능동적으로 상황을 살핍니다. 버튼을 누르고, 레버를 당기고, 문을 열고, 소포를 풉니다. 위험할 수 있다는 것을 알아도 그렇게 합니다. 자체 관정을 자주하는 것은 좋은 롤플레이가 못 된다는 점에 유의하시기 바랍니다.

호색*

-15CP

캐릭터는 보통 사람들보다 훨씬 색을 밝힙니다. 자신이 선호하는 성별의 매력적인 사람이 주변에 있는 경우 자체 관정을 합니다. 상대가 아름다운 외모의 소유자라면 -5 페널티가, 매우 아름다운 외모라면 -10 페널티가 주어집니다. 관정에 실패하면 캐릭터는 자기 능력을 총동원하여 수작을 겁니다.

버릇

"버릇"이란 캐릭터가 가진 사소한 특징을 말합니다. 특징은 장점은 아니지만, 그렇다고 단점이랄 것까지는 아닙니다. 예를 들어, 탐욕과 같은 중대한 성격적 특징은 단점입니다. 하지만 보수를 꼭 금으로만 받는다고 하면 이것은 버릇이 됩니다.

버릇은 개당 -1CP에 해당됩니다. 5개까지 선택할 수 있습니다. 모두 선택하면 5CP를 더 받는 셈입니다. 나중에 CP를

써서 버릇을 없앨 수도 있지만, 권장하지는 않습니다. 버릇은 비록 CP값이 적지만, 캐릭터의 개성을 표현하는 데에는 중요한 역할을 하기 때문입니다.

정신적 버릇은 사소한 성격적 요소입니다. 이런 버릇은 꼭 롤플레이해야 합니다. "높은 곳을 싫어한다"는 버릇을 선택해 놓고 틈만 나면 나무나 절벽을 올라간다면, 마스터는 좋지 않은 롤플레이로 보아

페널티를 줄 것입니다.

정신적 버릇이 되려면, 캐릭터가 때때로 특정한 행동이나 태도를 취하거나 선택을 해야 합니다. 아니면, 일부 행동에 항상, 혹은 모든 행동에 가끔 작은 페널티를 주어야 합니다.

신체적 버릇은 약간만, 또는 가끔만 발생하는 신체적 단점입니다. 롤플레이를 할 필요는 없지만 플레이 도중에 구체적이고 작은 문제를 일으킬 것입니다.

기능

"기능"은 특정 종류의 지식을 말합니다. 예를 들어 유도, 물리학, 자동차 정비, 불을 만드는 주문 등이 모두 기능입니다. 한 기능을 알면 다른 것을 배우기 쉬운 경우도 있지만, 기본적으로 모든 기능은 독립적으로 존재합니다. 캐릭터는 처음에 기능을 몇 가지 갖고 시작해서, 성장함에

따라 기능을 더 배워나갈 수 있습니다. 기능의 "실력"이란 그 기능에 캐릭터가 얼마나 익숙한지를 나타냅니다. 이 수치가 클수록 더 뛰어난 것입니다. 예를 들어 "소검 17"이란, 소검을 다루는 데에 17만큼의 실력이 있다는 뜻입니다. 캐릭터가 뭔가 하려고 하면, 해당 기능의 실

력에 적절한 수정치를 적용한 후 3d를 굴립니다. 주사위가 수정치가 적용된 실력 이하로 나오면 성공합니다. 단 17이나 18이 나오면 자동적으로 실패합니다. 성공 관정과 수정치에 대해서는 p.2를 참고하십시오.

기준 특성치

각 기능은 ST, DX, IQ, HT 중 하나를 기반으로 합니다. 기능의 실력은 그 기능이 기반으로 하고 있는 “기준 특성치”에 따라 정해집니다. 따라서 어느 특성치가 높으면 그 특성치를 기준 특성치로 갖고 있는 모든 기능이 그만큼 높게 됩니다. 어느 한 특성치를 기준으로 하는 기능이 많이 필요하다면 해당 특성치를 높게 잡는 것이 유리합니다.

ST 기반의 기능은 순전히 힘에만 의존하고, 따라서 그만큼 드뭅니다.

DX 기반의 기능은 반사신경, 조정력, 정확한 손놀림에 의존합니다.

IQ 기반의 기능은 지식, 창의력, 사고력을 필요로 합니다.

HT 기반의 기능은 신체적 건강에 관련됩니다.

난이도

배우기 쉬운 기능도 있고 어려운 기능도 있습니다. GURPS 경량판에서는 세 “난이도”를 사용하여 기능을 향상시키기 위해 필요한 노력의 양을 나타냅니다. 쉬운 기능은 어려운 기능보다 실력 향상에 드는 CP가 적습니다.

쉬움 : 이 기능은 약간만 배우면 누구나 어느 정도 잘할 수 있습니다.

보통 : 대부분의 전투 기능, 평범한 직업 관련 기능, 그리고 대부분의 사람들이 대인관계와 생존에 일상적으로 사용하는 기능들이 이에 속합니다.

어려움 : 이런 기능은 밀도 있게 정식으로 배워야 합니다.

TL 기능

기술 수준(TL, p.7 참조)에 따라 내용이 달라지는 기능도 있습니다. 이런 기능을 “TL 기능”이라고 하며, “/TL”을 붙여 표시합니다. 기능을 택할 때 어느 TL에 속

하는지도 표시하십시오. 예를 들어 항법/TL2(별과 천체관측기로 방향을 알아낸다)와 항법/TL8(GPS 수신기에서 좌표를 받는다)은 완전히 다릅니다!

TL 기능은 자기 TL로 배우게 됩니다. 원하면 낮은 TL의 기능으로 배울 수도 있지만, 높은 TL의 기능은 플레이 중에, 가르쳐 줄 사람이 있어야 배울 수 있습니다. 단, 기준 특성치가 IQ인 기능은 배울 수 없습니다. 높은 TL의 IQ 기반 TL 기능을 익히려면, 일단 자기 자신의 TL을 높여야 합니다.

기능의 선택

기능을 배우거나 향상시키려면 CP를 써야 합니다. 기능에 CP를 쓰는 것은 그 기능을 보다 쓸모 있는 수준으로 학습하는 것입니다. 처음에는 배우기 쉽지만 갈수록 어려워집니다.

기능 CP 표

최종 실력	난이도		
	쉬움	보통	어려움
특성치-3	-	-	-
특성치-2	-	-	1CP
특성치-1	-	1CP	2CP
특성치	1CP	2CP	4CP
특성치+1	2CP	4CP	8CP
특성치+2	4CP	8CP	12CP
특성치+3	8CP	12CP	16CP
추가 +1	+4CP	+4CP	+4CP

기능의 CP값은 기능의 난이도와 목표로 하는 실력에 따라 정해집니다. 위의 표에서 기능의 CP값을 찾으십시오.

첫째 열은 목표로 하는 실력을 나타냅니다. 특성치에 비해 어느 정도의 실력인지가 나와 있습니다. DX 기반인 경우에는 DX를, IQ 기반인 경우에는 IQ를 사용하면 됩니다. 예를 들어 IQ 12를 기반으

로 기능을 배우는 경우 “특성치-1”은 IQ-1, 즉 11이 될 것입니다. “특성치+0”은 IQ, 즉 12가 되고, “특성치+1”은 IQ+1, 즉 13이 됩니다.

둘째 열부터 넷째 열까지는 난이도 - 쉬움, 보통, 어려움 - 에 따른 CP값을 나타냅니다. 어려운 기능은 같은 정도로 익히는 데에 CP값이 더 듭니다.

기능 디폴트 :

모르는 기능 사용하기

대부분의 기능에는 “디폴트 실력”이 있습니다. 이것은 그 기능을 전혀 배우지 않은 사람이 이 기능에 대해 갖는 실력입니다. 즉, 전혀 배우지 않고도 그 기능을 조금은 사용할 수 있다는 뜻입니다. 일반적으로, 기능의 난이도가 쉬움이면 기준 특성치 -4로, 보통이면 -5로, 어려움이면 -6으로 디폴트합니다. 예외도 있지만 많지 않습니다.

디폴트가 없는 기능도 있습니다. 예를 들어 권법은 너무 복잡해서 배우지 않으면 전혀 사용할 수 없는 것입니다.

20의 법칙

기능이 디폴트하는 특성치가 20이 넘는 경우, 디폴트를 계산할 때에는 특성치가 20인 것으로 봅니다. 초인적 능력을 가지면 좋은 디폴트를 받지만, 초인적인 디폴트를 받지는 못합니다.

디폴트 사용 자격

그 기능이 알려져 있는 사회 출신의 캐릭터만이 디폴트를 사용할 수 있습니다. 총기 디폴트는 총이 존재하는 사회에 살며, 어떻게 쓰는지 최소한 TV에서라도 본 경우를 가정한 것입니다. 중세 기사가 현대에 와서 총을 처음 봤다고 하면 디폴트 판정은 못합니다!

기능 목록

이 목록은 기능 이름에 따라 가나다순으로 정리되어 있습니다. 항목마다 다음 정보가 나와 있습니다.

이름 : 이 기능의 이름입니다. TL 기능은 이름 뒤에 /TL이 붙습니다. 예 : “기계 수리/TL.”

종류 : 이 기능의 기준 특성치와 난이도가 표시됩니다. 예 : “IQ/보통.”

디폴트 : 이 기능이 어느 특성치나 다른 기능으로 디폴트하는지 표시됩니다. 둘 이상의 디폴트가 가능한 경우, 가장 유리한 것을 씁니다. 디폴트가 없는 기능도 있고, 이런 기능들은 배우지 않으려 시도할 수 없습니다.

설명 : 이 기능이 무엇을 나타내며 어떻게 사용되는지 설명합니다.

걷기 (HT/보통)

디폴트 : HT-5.

오랫동안 걷고도 지치지 않는 기능입니다. 상황에 따라 페이스를 조절하고, 배낭을 쉽게 지는 법에 관한 지식이 포함됩니다. 여행할 때 하루에 한 번 걷기 관정을 합니다. 성공하면 이동 거리는 20% 늘어납니다.

격투 (DX/쉬움)

디폴트 : 없음.

비과학적인 비무장 전투 기술입니다. 주먹으로 공격할 때는 격투로, 발차기를 할 때에는 격투-2로 판정합니다.

곡예 (DX/어려움)

디폴트 : DX-6.

낙법, 구르기, 공중회전 등을 하는 기능입니다.

공학/TL (IQ/어려움)

디폴트 : 없음.

과학기술적 장치와 시스템을 만들고 설계하는 기능입니다. 새로운 시스템을 설계하거나, 문제점을 진단하거나, 새로운 장비의 목적을 밝혀내거나, 기존 장치를 응용하여 새로운 용도로 쓸 수 있습니다.

관찰 (IQ/보통)

디폴트 : IQ-5.

위험하거나 “흥미로운” 상황을 관찰하면서 그 사실을 들켜지 않는 기능입니다. 특정 지역, 사람, 자기 주변을 감시하면서 원하는 것을 알아낼 때 씁니다.

권법 (DX/어려움)

디폴트 : 없음.

고도의 비무장 타격 기술 일체를 포괄하는 기능입니다. 주먹으로 공격할 때는 권법으로 판정하며(왼손 페널티 면제), 발차기를 할 때에는 권법-2로 명중 판정을 합니다. 발톱이나 이빨, 블랙잭 등으로 공격할 때에는 권법이 아니라 격투를 써야 합니다.

권법은 비무장 공격의 위력을 높여 줍니다. 권법을 DX로 알고 있으면, 권법 공격(주먹, 발차기, 팔굽치기 등)에 찌르기 1d 당 +1의 보너스를 받습니다. DX+1 이상으로 알면 1d 당 +2의 파괴력 보너스를 받습니다.

근거리 무기 (DX/다양)

디폴트 : 특수.

근거리 무기는 하나의 기능이 아니라, 여러 기능을 한데 집합시킨 분류입니다. 각각의 근거리 무기 기능은 DX를 기반으로 하고, 쉬움이면 DX-4로, 보통이면 DX-5로, 어려움이면 DX-6으로 디폴트 합니다.

도검

도검은 짧은 자루가 있고 찌르는 날이나 베는 날을 가진 뾰뚱한 무기를 말합니다. 도검은 모두 균형이 잡혀 있으며, 공격이나 방어 후에도 준비 상태가 풀리지 않습니다. 기능: 단도(쉬움. 받아내기에 -1), 대검(보통), 소검(보통), 양손검(보통).

도리깨 무기

도리깨 무기란 머리 부분에 중량이 집중되어 있는, 유연하고 균형이 맞지 않는 무기를 말합니다. 도리깨는 상대의 방패나 무기와 만났을 때 감아 돌아가기 때문에, 도리깨 무기를 막기 할 때는 -2, 받아내기 할 때에는 -4의 페널티가 붙습니다. 기능: 도리깨 (어려움. 모닝스타와 쌍절곤 포함).

장병기

장병기란 긴 축을 가진 무기를 모두 포함하는 개념입니다. 끝에 날이 달려 있는 경우가 많습니다. 이 분류에 속한 무기들은 모두 양손을 필요로 합니다. 기능: 봉(보통. 받아내기에 +2), 장대무기(보통), 창(보통).

중량 무기

중량 무기란 뾰뚱한 자루 끝에 무거운 추나 날을 단, 균형이 맞지 않는 무기를 말합니다. 이런 무기로 공격한 턴에는 바로 받아내기를 할 수 없습니다. 기능: 도끼/철퇴(보통).

펜싱 무기

펜싱 무기란 짧은 손잡이가 있는 가벼운 한 손 무기를 말합니다. 방어에 적합

하게 만들어진 것이 특징입니다. 기능: 레이피어(보통), 스몰소드(보통).

기계 수리/TL (IQ/보통)

디폴트 : IQ-5.

일반적인 기계 문제를 진단하고 고치는 기능입니다. 하나의 문제를 진단하거나 수리할 때마다 판정합니다.

던지기 DX/보통

디폴트 : DX-3.

한 손으로 잡을 수 있는 작은 크기이면서 비교적 밋밋한 물체를 던지는 기능입니다. 예로는 야구공, 수류탄, 돌맹이 등이 있습니다.

덧/TL (IQ/보통)

디폴트 : IQ-5.

덧을 만들고 해제하는 기능입니다. 덧 기능은 도난 방지용 등의 탐지장치도 다룹니다. 즉, 신문지로 덧은 구덩이에 서부터 고도의 경비 시스템까지 모두 덧으로 다루게 됩니다.

도박 (IQ/보통)

디폴트 : IQ-5.

운에 좌우되는 게임을 하는 기능입니다. 판정에 성공하면 다른 도박사를 알아 보거나 게임에 부정이 개입되었는지를 알 수 있고, 도박이 아니라도 미묘한 상황에서 확률을 추산할 수 있습니다.

도약 (DX/쉬움)

숙련된 도약 능력을 나타냅니다. 어려운 점프를 할 때, DX 보다 도약이 높으면 도약을 사용할 수 있습니다. 또, 도약 거리를 따질 때에는 기본 이동력 대신 도약 실력의 1/2(소수점 이하 버림)을 사용하여 계산합니다. 예를 들어, 도약 14인 캐릭터는 마치 기본 이동력이 7인 것처럼 뛸 수 있는 것입니다. 도약(p.23)을 참고하십시오.

동물 다루기 (IQ/보통)

디폴트 : IQ-5.

동물을 훈련하고 함께 일하는 기능입니다. 동물에게 한 가지 일을 시킬 때마다 판정합니다.

리더십 (IQ/보통)

디폴트 : IQ-5.

집단을 지휘하는 기능입니다. 리더십 판정에 성공하면 NPC들을 위험하거나 긴장되는 상황 속으로 끌고 갈 수 있습니다(PC들은 영향을 받지 않습니다).

문서위조/TL (IQ/어려움)

디폴트 : IQ-6.

위조 문서(예 : 위조 여권, 가짜 신분증)를 만드는 기능입니다. 위조한 문서를 사용할 때에는 한 번 검사될 때마다

문서위조로 판정합니다(처음에 대성공한 경우는 추후 판정할 필요가 없습니다). 실패하면 위조 사실을 듭니다.



미행 (IQ/보통)

디폴트 : IQ-5.

군중 틈에서 들키지 않고 상대를 쫓아가는 기능입니다. 10분에 한 번씩, 미행과 상대의 시각 사이에 빠른 겨루기를 합니다. 지면 상대를 놓칩니다. 5 이상의 차이로 지면 상대에게 듭니다.

밀수 (IQ/보통)

디폴트 : IQ-5.

물건을 가방이나 차량에 숨기는 기능입니다. 방이나 건물에 숨길 때에도 쓸 수 있습니다. 판정에 성공하면, 그냥 봐서는 찾을 수 없습니다. 능동적으로 수색할 때에는 찾는 쪽이 수색과 밀수 사이의 빠른 겨루기에 이겨야 숨긴 물건을 발견할 수 있습니다.

박물학 (IQ/어려움)

자연에 관한 실용적 지식입니다. 위험한 동물과 식물을 알아보거나, 설 곳으로 쓸 동굴을 찾거나, 기상 징후를 보고 날씨를 예측하여 언제 몸을 피해야 할지 알 수 있습니다.

방패 (DX/쉬움)

디폴트 : DX-4.

방패를 공격과 방어에 사용하는 기능입니다. 방패를 이용한 능동방어를 막기라고 합니다. 수치는 (실력 / 2) + 3입니다(소수점 이하 버림).

방호복/TL (DX/보통)

디폴트 : DX-5.

몸을 보호하기 위한 특수 복장을 사용하는 기능입니다. 방호복에는 생명유지 장비를 비롯하여 다양한 추가 장비(자동주사기나 센서 등)가 붙어 있는 경우가 자주 있습니다. 심지어는 어떤 방호복은 매우 복잡하게 되어 있어서, 단순히 착

용하는 것이 아니라 조작을 해야 합니다.

동력장갑복/TL : 동력을 사용하는 전투 장갑복 및 외골격 일체.

우주복/TL : 모든 종류의 우주복.

잠수복/TL : 딱딱한 잠수복 일체. 부드러운 잠수복은 스킨버 기능을 사용합니다.

화생방 방호복/TL : 화생방 방호 장비 일체.

범죄학/TL (IQ/보통)

디폴트 : IQ-5.

범죄와 범죄 심리에 관한 학문입니다. 판정에 성공하면 단서를 발견하고 해석하거나, 범죄자가 어떻게 행동할지 알 수 있습니다.

법률 (IQ/어려움)

디폴트 : IQ-6.

법조문과 법률학에 관한 지식을 다루는 기능입니다. 판정에 성공하면 법률적 질문에 대한 대답을 기억하거나 추론할 수 있습니다.

변장/TL (IQ/보통)

디폴트 : IQ-5.

옷과 화장품, 소도구를 사용하여 외모를 바꾸는 기능입니다. 제대로 변장하려면 30분에서 1시간 정도 시간을 들이고 변장 판정에 성공해야 합니다.

병기공/TL (IQ/보통)

디폴트 : IQ-5.

이 기능은 특정 종류의 병장기를 만들고, 개조하고, 수리하는 기능입니다. 판정에 성공하면 병기에 발생한 문제를 발견할 수 있고, 두 번째 판정을 하여 성공하면 병기를 수리할 수 있습니다. 필요한 시간은 마스터 재량입니다.

사진/TL (IQ/보통)

디폴트 : IQ-5.

사진기를 능숙하게 사용하는 기능입니다. 암실(TL5 이상)이나 디지털 화상 편집 소프트웨어(TL8+)를 사용하는 능력을 비롯하여, 예술적이거나 명확한 사진을 찍는 기술도 포함됩니다. 사진기는 디폴트로도 사용할 수 있지만, 암실 작업은 실제로 기능을 배워야 가능합니다.

생존술 (IQ/보통)

디폴트 : IQ-5.

안전한 음식을 마련하고 쉴 곳을 만드는 등, 자연에서 생활하는 능력입니다. 이 기능이 있는 사람은 10명까지 더 돌볼 수 있습니다. 야외에서 안전하게 살려면 하루에 한 번 생존술 판정에 성공해야 합니다. 실패하면 캐릭터와 캐릭터가 돌보는 사람들이 모두 2d-4의 피해를 입습니다(피해는 각각 따로 판정). 생존술 기능은 지형에 따라 여러 종류가 있어서, 각각 따로 배워야 합니다.

소매치기 (DX/어려움)

디폴트 : DX-6.

남이 몸에 지니고 있는 물건을 훔치거나, 남의 몸에 물건을 몰래 숨기는 기능입니다.

수색 (IQ/보통)

디폴트 : IQ-5.

사람, 짐, 자동차 등을 수색하여 드러나지 않은 물건을 찾아내는 기능입니다. 이런 물건 하나마다 마스터가 몰래 수색으로 판정합니다. 일부러 숨겨진 물건은 수색과 숨기는 데에 사용된 기능(은닉이나 밀수) 사이의 빠른 겨루기에 이겨야 찾을 수 있습니다.

수영 (HT/쉬움)

디폴트 : HT-4.

수영(일부러 헤엄치는 경우든 비상시에 떠 있기 위한 것이든)과 구멍에 관한 기능입니다. 수영할 때의 피로나 부상을 피하기 위한 HT 판정에서 HT 대신 수영을 사용할 수 있습니다.

수학/TL (IQ/어려움)

디폴트 : IQ-6.

숫자와 기호를 사용하여, 수량과 도형의 성질과 관계를 연구하는 학문입니다.

승무원/TL (IQ/쉬움)

디폴트 : IQ-4.

대형 함선(또는 그와 유사한 대형 수송 수단)에서 승무원으로 근무하는 데에 필요한 기능입니다. 안전 수칙, 함선 내에서의 생활, 그리고 비상 장비로 침수를 막고, 불을 끄고, 선체를 땀질하는 등의 비상시 대처 방법에 관한 지식을 다룹니다.

신비학 (IQ/보통)

디폴트 : IQ-5.

신비하고 초자연적인 것에 관한 연구입니다. 고대의 의식, 신비 종교, 심령현상, 원시적 마법 신앙, 저주 받은 장소 등을 다룹니다.

심문 (IQ/보통)

디폴트 : IQ-5.

포로에게서 답을 얻어내는 기능입니다. 질문 하나 당 캐릭터의 심문과 포로의 의지력 사이에 빠른 겨루기를 합니다. 이기면 바른 대답을 받아냅니다. 비기거나 지면 상대는 침묵하거나 거짓말을 합니다. 5 이상의 차이로 지면, 믿을만한 거짓말을 합니다!

언변 (IQ/보통)

디폴트 : IQ-5, 공연-2, 정치-5.

말에 대한 일반적 능력입니다. 정치적 연설을 잘 하거나, 폭동을 일으키거나 잠재우거나, 모닥불에 모여 앉은 사람들을 즐겁게 하거나, “스탠드업 코미디”를

할 때에 언변으로 판정합니다.

연기 (IQ/보통)

디폴트 : IQ-5.

장시간에 걸쳐 기분과 감정, 목소리를 위장하거나 거짓말을 하는 기능입니다.

영향 기능 (다양)

디폴트 : 다양.

남들에게 영향을 주는 방법에는 몇 가지가 있는데, 각각 별개의 기능입니다. 판정에 성공하면 상대 NPC는 좋게 반응하고, 실패하면 안 좋게 반응합니다(예외 : 교섭은 비교적 안전합니다). 상대를 강압하거나 조종하려면 원하는 영향 기능과 상대의 의지력 사이에 빠른 겨루기를 해야 합니다. 영향 기능에는 다음과 같은 것들이 있습니다.

거리의 범칙(IQ/보통) : 은근히 위협하고 연줄을 만드는 기술. “뒷골목”이나 범죄적인 상황에서만 유용합니다. 디폴트는 IQ-5.

교섭(IQ/어려움) : 협상과 타협의 기술. 디폴트는 IQ-6.

말재주(IQ/보통) : 거짓말과 속임수. 디폴트는 IQ-5.

섹스어필(HT/보통) : 상대를 유혹하는 기술. 보통은 이성에게만 사용 가능합니다. 디폴트는 HT-3.

예의범절(IQ/쉬움) : 매너와 에티켓. 주로 “상류사회”에서 사용됩니다. 디폴트는 IQ-4.

위협(IQ/보통) : 협박과 폭력. 디폴트는 IQ-5.

오르기 (DX/보통)

디폴트 : DX-5.

산, 바위, 나무, 건물벽 등을 오르는 기능입니다. 상세한 내용은 등반(p.23)을 참고하십시오.

위장 (IQ/쉬움)

디폴트 : IQ-4.

자연 재료, 특수 천, 물감 등을 이용하여 자신의 위치나 장비, 또는 자기 자신을 숨기는 기능입니다.

은닉 (IQ/보통)

디폴트 : IQ-5.

물건을 자신의 몸이나 남의 몸(보통은 협조를 얻어서)에 숨기는 기능입니다. 물체의 크기와 모양에 따라 판정에 수정치가 붙습니다. BB탄 크기의 보석이라면 +4, 십자궁이나 대형 저격용 라이플이라면 -6 정도가 붙을 것입니다.

은밀행동 (DX/보통)

디폴트 : DX-5.

몸을 숨기거나 조용히 이동하는 기능입니다. 판정에 성공하면 거의 어디에서든 몸을 숨길 수 있고, 들리지 않을 정도로 조용히 걸을 수 있으며, 들리지 않고 남

의 뒤를 쫓을 수도 있습니다. 침입자를 경계하고 있는 사람이 있는 경우, 은밀행동과 상대의 지각력 사이에 빠른 겨루기를 합니다. 이기면 들키지 않습니다.

응급처치/TL (IQ/쉬움)

디폴트 : IQ-4.
현장에서 환자를 치료하는 기능입니다 (p.30, *회부* 참조). 지혈하거나, 독을 빨아내거나, 물을 먹은 환자에게 인공호흡을 하거나 할 때 이 기능으로 판정합니다.

의료/TL (IQ/어려움)

디폴트 : IQ-7.
아프거나 다친 사람을 돕고 약과 치료법을 처방하는 기능입니다. 환자의 부상을 빨리 회복시키고자 할 때 (p.30, *회부* 참조), 그리고 일반적인 의료 능력이거나 지식을 판정할 때 이 기능이 사용됩니다.

인문학 (IQ/어려움)

디폴트 : IQ-6.
인문과학(예 : 문학, 역사학, 철학)은 각기 별개 기능으로 다룹니다.

자료 조사/TL (IQ/보통)

디폴트 : IQ-5.
도서관이나 파일 등에서 자료를 찾는 기능입니다. 찾으려는 정보가 존재한다면, 자료 조사 판정에 성공할 경우 얻을 수 있습니다.



자물쇠 따기/TL (IQ/보통)

디폴트 : IQ-5.
자물쇠를 열쇠나 비밀번호 없이 여는 기능입니다. 한 번 시도에는 1분이 걸립니다. 판정에 성공한 경우는 성공 차이 1마다 5초 더 빨리 연 것이 됩니다.

자연과학/TL (IQ/어려움)

디폴트 : IQ-6.
각각의 자연과학은 별개의 기능입니다.

물리학, 생물학, 지질학, 천문학, 화학 등이 있습니다. 마스터가 허락하면 다른 것도 가능합니다.

작문 (IQ/보통)

디폴트 : IQ-5.
명료하거나 재미있게 글을 쓰는 능력입니다. 판정에 성공하면 읽기 좋고 정확한 글을 쓴 것이 됩니다.

잔치 (HT/쉬움)

디폴트 : HT-4.
파티 등의 사교 행사에서 활동하는 기능입니다. 상황에 따라서는 잔치 판정에 성공하면 주변 사람들이 +2로 반응합니다. 도움이나 정보를 요청하면 잘 들어줄 것입니다. 실패하면 뭔가 사교적 실수를 범한 것이 됩니다. 다른 사람들은 -2로 반응할 것입니다.

장거리 무기 (DX/다양)

장거리 무기는 하나의 기능이 아니라, 여러 기능을 한데 집합시킨 분류입니다. 각각의 장거리 무기 기능은 DX를 기반으로 하고, 쉬움이면 DX-4로, 보통이면 DX-5로, 어려움이면 DX-6으로 디폴트합니다.

중화기

흔히 삼각대나 차량에 탑재되는 중화기로 직접사격(직선 상에 있는 적에 조준하여 쏘는 것)을 하는 기능입니다. 모든 중화기 기능은 DX/쉬움입니다.

기관총 : 탄환을 연발 사격할 수 있는 모든 중화기.

대포 : 탱크의 주포, 우주전함의 레일건 등, 탄환을 쏘는 대형 화기 일체.

빔 : 직선 공격을 가하는 모든 대형 에너지 무기.

총기

화약이나 전자기 충동 등의 방법으로 탄환을 발사하는 개인용 화기를 사용하는 기능입니다. 모든 총기 기능은 DX/쉬움입니다.

경대전차화기(LAW) : 로켓 발사기와 무반동총 일체.

권총 : 한 손으로 쏠 수 있는 총 일체. 데린저, 후추통총, 리볼버, 자동권총이 여기 속합니다(기관권총 제외).

기관단총 : 총신이 짧고 권총 구경의 탄약을 사용하는 기관총. 기관권총이 여기 포함됩니다.

라이플 : 강선이 있으며 총신이 긴 화기. 돌격용 라이플, 사냥용 라이플, 저격용 라이플 등.

산탄총 : 샷건 등, 총신에 강선이 없으며 한 번에 탄환이 여럿 나가는 총.

화염방사기

액체나 기체의 줄기를 방사하는 무기를 사용하는 기능입니다. 화염방사기는 DX/쉬움 기능입니다.

기타 장거리 무기

바람총(DX/어려움) : 대롱으로 작은 침을 쏘는 기능입니다. 1m 내의 상대에게 가루를 부는 데 쓸 수도 있습니다.

십자궁(DX/쉬움) : 모든 종류의 십자궁을 사용하는 기능입니다.

활(DX/어려움) : 십자궁을 제외한 모든 활을 이 기능으로 사용합니다.

장사 (IQ/보통)

디폴트 : IQ-5.
도소매 물품을 사고 팔고 교환하는 기능입니다. 가격 흥정이나 영업 기술, 사업 관행에 관한 지식도 포함됩니다.

전술 (IQ/어려움)

디폴트 : IQ-6.
소규모나 개인 레벨의 전투에서 상대의 행동을 예측하고 대응하는 기능입니다. 개인 전투에서는 미리 준비할 시간이 조금이라도 있었다면 전술 판정을 할 수 있습니다. 성공하면 유리한 곳에서 전투를 시작하게 됩니다.

전자기기 수리/TL (IQ/보통)

디폴트 : IQ-5.
전자기기의 문제를 진단하고 수리를 행하는 기능입니다.

전자기기 조작/TL (IQ/보통)

디폴트 : IQ-5.
전자기기를 다루는 기능입니다. 일상적인 상황에서 통상적으로 사용할 때에는 따로 판정할 필요가 없지만, 장비를 변칙 사용하는 경우나 비상 상황에서는 판정해야 합니다.

조달 (IQ/쉬움)

디폴트 : IQ-4.
찾기 어려운 물건을 조달하는 기능입니다. 한 번 시도에는 1시간이 걸립니다. 발견한 물건을 꼭 훔치는 것은 아닙니다. 어떤 식으로든 찾아내서, 어떤 식으로든 갖고 오는 것입니다.

지역지식 (IQ/쉬움)

디폴트 : IQ-4.
이 기능은 특정 지역의 인물, 장소, 정치 상황에 대한 익숙함을 나타냅니다. 사람들은 보통은 자기의 활동 근거지에 대한 지역지식만을 갖습니다.

진찰/TL (IQ/어려움)

디폴트 : IQ-6.
아프거나 다친 사람을 보고 어디가 문제인지 알아내는 기능입니다. 죽은 사람을 보고 사인을 알아내는 데에도 쓸 수 있습니다. 정확한 원인은 알 수 없을 수

도 있습니다. 하지만 항상 어느 정도의 힌트는 주고, 확실히 무엇이 아닌지도 알려줍니다.

차량 조종 기능 (DX/보통)

디폴트 : 다양.

탈 것의 종류마다 별도의 기능이 존재합니다. 움직이기 시작할 때 한 번 판정하고, 그 후로는 위험이 발생할 때마다 판정합니다. 실패하면 시간을 지체하거나 사고가 발생할 수 있습니다. 차량 기능은 DX-4(쉬움), DX-5(보통), 또는 DX-6(어려움)으로 디폴트합니다. 동력 차량은 IQ로도 디폴트하며, 페널티는 비슷합니다. 비행기는 파일럿(DX/보통), 승용차나 오토바이는 운전(DX/보통), 자전거는 자전거(DX/쉬움), 작은 선박은 보트(DX/보통), 잠수함은 잠수함(DX/보통) 기능이 각각 다릅니다.

추적 (IQ/보통)

디폴트 : IQ-5.

사람이나 동물의 지나간 자취를 더듬어 추적하는 기능입니다. 자취를 발견하려면 일단 추적 판정에 성공해야 합니다. 15분 간격으로 판정하여 성공하면 계속 따라갈 수 있습니다. 수정치는 부드러운 땅인 경우 0에서 도시의 거리인 경우 -

6까지 다양합니다.

컴퓨터 조작/TL (IQ/쉬움)

디폴트 : IQ-4.

데이터를 불러내고, 프로그램을 실행하고, 게임을 돌리는 등, 컴퓨터를 사용하는 기능입니다. 대부분의 유저는 이 기능 밖에 모르고, 그 이상도 필요하지 않습니다.

컴퓨터 프로그래밍/TL

(IQ/어려움)

디폴트 : 없음.

컴퓨터 소프트웨어를 작성하고 버그를 잡는 기능입니다. 판정에 성공하면 코드를 보고 컴퓨터 프로그램의 목적을 알아내거나, 버그를 발견하거나, 컴퓨터 프로그래밍에 관한 질문에 답하거나, 새 프로그램을 짤 수 있습니다.

탈출 (DX/어려움)

디폴트 : DX-6.

밧줄, 수갑과 같은 포박에서 벗어나는 기능입니다. 첫 시도에는 1분이 걸리며, 그 뒤로는 한 번에 10분이 걸립니다.

투척 무기 (DX/쉬움)

디폴트 : DX-4.

어느 한 종류의 투척 무기를 던지는 기능입니다. 투척 무기 기능은 다음과 같이 세분됩니다.

단도 : 모든 단도는 던질 수 있습니다.

도끼/절퇴 : 던질 수 있도록 균형이 맞춘 도끼, 손도끼, 절퇴(균형이 맞지 않는 전투도끼나 메는 안됩니다).

창 : 창, 투창 등.

슈리켄 : 투척용으로 고안된, 축과 손잡이가 없는 작은 칼. 일본의 슈리켄 등이 이에 해당됩니다.

폭발물/TL (IQ/보통)

디폴트 : IQ-5.

폭발물이나 인화성 물질을 설치, 제거, 처리하는 기능입니다.

항법/TL (IQ/보통)

디폴트 : IQ-5.

주변을 잘 관찰하여 자신의 위치를 알아내고, 이에 관계된 계측장비를 사용하는 기능입니다. 판정에 성공하면 자신이 어디 있는지 알 수 있고, 여행 경로를 지정할 수 있습니다.

항법에는 바다, 하늘, 육지, 우주, 초공간 등의 여러 종류가 있습니다.

캐릭터의 성장

한 세션의 플레이가 끝나면, 마스터는 플레이어에게 “보너스 CP”를 줄 것입니다. 캐릭터를 만들 때 사용했던 CP와 같습니다.

보너스 CP는 캐릭터를 발전시키는 데에 사용됩니다. 캐릭터 시트에는 “미사용 CP”로 적어 놓으십시오. CP를 써서 캐릭터를 성장시키는 법은 다음과 같습니다.

기본 특성치를 향상시키려면 현재 단계와 원하는 단계의 CP 차이만큼을 치려야 합니다. 기본 특성치를 향상시키면 그에 기반한 보조 능력치도 올라간다는 점에 주의하십시오.

대부분의 장점은 천부적인 것이기 때문에 플레이가 시작되면 선택할 수 없습니다. 언어나 전투반사신경과 같이 학습할 수 있는 장점이나, 지위와 같은 사회적 장점은 예외입니다. 장점을 추가하려면 그에 해당하는 CP를 써야 합니다.

보너스 CP

한 세션이 끝나면 마스터는 플레이어들에게 상으로 CP를 나누어 줍니다. 목표 달성에 얼마나 가까이 갔는가, 그리고 얼마나 몰입플레이를 했는가의 두 가지를 기준으로, 배분될 CP의 양을 정합니다. 몰입플레이가 목표 달성보다 중요합니다. 플레이어가 자기 캐릭터의 설정과 전혀 맞지 않는 플레이를 보인 경우(예를 들어 겁쟁이가 용감한 행동을 했다거나), 목표가 완전히 달성되었다고 해도 그에 따른 보너스 CP를 받지 못해야 할 것입니다.

배분할 수 있는 CP에는 제한이 없습니다. 한 세션에 0CP~5CP 정도가 적당하며, 평균적으로는 2~3CP 정도를 주는 것이 좋습니다.

긴 시나리오를 끝냈거나 캠페인의 중요한 지점을 지났다면, 마스터는 보너스 CP를 더 지급하는 것도 고려해 보십시오.

시작할 때 갖고 있던 단점을 제거할 수도 있습니다. 역시, 처음에 받았던 만큼의 CP를 쓰면 됩니다. 뿐만 아니라, 단점이 어떻게 없어졌느냐에 대한 합리적인 설명도 있어야 합니다.

보너스 CP로 기존의 기능을 향상시키거나 새로운 기능을 추가할 수도 있습니다. 기능을 향상시키려면 기존 실력의 CP값과 새 실력의 CP값의 차이만큼을 써야 합니다.

Session!

<http://www.rpg-session.net/>

장비

이제 어떤 장비를 갖추지 정해야 합니다. 일반적으로, 플레이어가 원하는 물건을 마스터에게 말하면, 마스터는 그 물건의 가격과 무게를 가르쳐 줄 것입니다. 현대 배경의 플레이라면 백화점 상품 목록도 도움이 될 것입니다. 한편, 무기와 갑옷과 같은 특수 장비는 룰과 밀접한 관계가 있기 때문에 이렇게 대충 해서는 곤란할 수 있습니다. 여기에서는 전투 장비를 현명하게 고르는 데에 필요한 정보를 제공하기로 합니다.

캐릭터가 가진 재산은 캠페인의 표준 시작 재산과 개인의 재산 수준에 따라 정해집니다. 마스터는 주요 물품의 가격이나 무게 등의 정보를 담은 목록을 제공할 것입니다. 목록에 나와 있지 않은 물품을 원하는 경우, 이 물품을 가질 수 있는지, 그렇다면 가격과 무게는 어느 정도인지는 마스터가 정합니다. 고른 물건의 가격을 합산해서 시작 재산에서 뺍니다. 남은 금액이 현금 재산입니다.

시작 재산

“시작 재산”이란, 캐릭터가 소지한 현금을 비롯한 모든 재산을 포괄하는 개념입니다. 배경 세계의 표준 시작 재산에 따라 산정된 캐릭터 개인의 시작 재산을 갖고, 이것으로 사고 싶은 물건을 구입합니다. 남은 돈은 현금 자산이 됩니다.

안정된 삶을 사는 캐릭터는 시작 재산의 80%를 주택과 옷, 가재도구 등에 쓰고, “모험 장비”에 쓸 수 있는 돈은 20% 정도일 것입니다. 마스터는 방랑 중이거나 재산이 매우 가난 이하인 캐릭터의 경우 재산을 모두 이동 자산에 쓰게 해도 좋습니다.

GURPS에서는 재산과 가격을 “\$”로 표기합니다. 이는 “몇 달러”라고 할 수도 있지만 “동전 몇 닢”이라고 할 수도 있고, 현존하는 화폐로 환산할 수도 있습니다. 모든 가격은 보통 상인이 보통 상황에서 팔 때를 가정한 것입니다.

기술 수준(TL, p.7)에 따라 표준 시작 재산이 정해집니다. 기술적으로 발달한 사회가 그만큼 더 풍요롭기 때문입니다. 아래는 TL에 따른 권장 시작 재산의 표입니다.

TL0	석기 시대(선사시대 이후). \$250.
TL1	청동기 시대(3500 BC 이후). \$500.
TL2	철기 시대(1200 BC 이후). \$750.
TL3	중세(600 AD 이후). \$1,000.
TL4	대항해 시대(1450 이후). \$2,000.
TL5	산업혁명(1730 이후). \$5,000.
TL6	기계화 시대(1880 이후). \$10,000.
TL7	원자력 시대(1940 이후). \$15,000.
TL8	디지털 시대(1980 이후). \$20,000.
TL9	나노테크 시대(2025? 이후). \$30,000.
TL10	로봇 시대(2070? 이후). \$50,000.
TL11	초물질 시대. \$75,000.
TL12 이상	예측 불가. 마스터 재량! \$100,000.



갑옷

갑옷은 전투에서 매우 중요합니다. 칼이나 총에 한 번만 맞아도 죽을 수 있지만, 갑옷이 있으면 살 가능성은 훨씬 높아집니다. 적의 공격이 가하는 피해에서 캐릭터가 입은 갑옷의 방호점, 즉 DR만큼 빠집니다. 갑옷은 사용하는 데는 별도의 기능이 필요 없고, 그냥 입기만 하면 됩니다.

효과적인 갑옷은 무겁습니다. 무게 때문에 움직임이 느려져서(p.22, *하중과 이동력* 참조) 피하기 및 권법 받아내기에 페널티를 받을 수도 있습니다.

갑옷 표

다음의 갑옷 표에 나온 갑옷들에는 밑에 받쳐 입을 가볍고 평범한 옷이 포함 된다고 가정하십시오. 완충 재료를 일반적으로 사용하는 갑옷의 경우는 이 역시 포함됩니다. 따라서, 옷이나 완충재의 가격과 무게, DR을 따로 생각할 필요는 없습니다.

표에는 다음과 같은 정보가 나와 있습니다.

갑옷 : 갑옷의 이름.

DR : 해당 갑옷이 주는 방호점의 양. 갑옷이 보호하는 부위에 대한 공격의 피해에서 DR 만큼을 뺍니다. 예를 들어 DR 6짜리 철판 갑옷을 입고 있는데 몸통에 8점의 피해를 입었다면, 실제로 몸에 들어가는 피해는 2인 것입니다.

가격 : 갑옷의 가격입니다.

무게 : 갑옷의 무게(kg)입니다.



갑옷 표

갑옷	DR	가격	무게
천 갑옷	1	\$150	6
가죽 갑옷	2	\$340	10
경장 미늘 갑옷	3	\$610	25.5
메일	4	\$645	29
편철 갑옷	5	\$1,360	32
철판 갑옷	6	\$4,040	45
플렉 방탄복	7	\$500	10
발리스틱 방탄복	8	\$400	1
전투용 방탄복	12	\$9	4.5

방패

방패는 낮은 TL의 전투에서 매우 유용하지만, 총기에 대해서는 거의 무용지물입니다.

방패는 보통 한 팔에 띠로 묶어서 사용합니다. 방패를 든 손으로 무기나 기타 장비를 사용할 수는 없지만(즉, 양손 무기를 사용할 수 없게 됩니다), 물건을 들 수는 있습니다.

방패를 능동적으로 사용하는 방어 기술을 막기라고 합니다. *막기*(p.28)를 참고

하십시오. 한편, 특별히 노력하지 않아도 방패는 모든 능동방어(받아내기, 막기, 피하기)에 보너스를 줍니다.

방패에는 다음 수치가 적용됩니다.

방패 : 방패의 종류.

DB : 방어 보너스. 방패는 전방이나 방패쪽 방향에서 오는 공격에 대해 캐릭터가 행하는 모든 능동방어에 보너스를 줍니다(p.28, 방어 참조). DB는 방패를 쓸

줄 몰라도 적용됩니다.

가격 : 방패의 가격입니다.

무게 : 방패의 무게(kg)입니다.

방패 표

방패	DB	가격	무게
소형 방패	1	\$40	4
중형 방패	2	\$60	7.5
대형 방패	3	\$90	12.5

무기

그것이 탐정의 낡은 .38구경 권총이건, 기사와 장검이건, 우주해적의 블라스터 권총이건, 무기는 모험가와 같이 다니는 경우가 많습니다.

우선 무기를 갖고 다니는 이유를 생각하십시오. 호신용입니까, 위협용입니까, 전투용입니까, 아니면 사냥용입니까? 캐릭터의 기능과 ST도 중요합니다. 높은 TL의 무기(예를 들어 총기)는 쓸 줄 아는 사람이면 누구의 손에서나 같은 효과를 발휘합니다. 낮은 TL의 무기(검, 몽둥이 등)는 힘이 센 사람이 쓰면 그만큼 큰 피해를 줍니다. 마지막으로 무기의 수치를 봅시다. 파괴력이 무기의 효율을 나타내는 가장 기본적인 수치이지만, 최대사거리, 연사율, 정확도 등등도 생각해 봐야 합니다.

무기 수치

무기 표에는 아래와 같은 항목들이 나와 있습니다. 그 표에 해당되지 않는 항목은 아예 나타나지 않습니다. 모든 경우에 “-”은 해당 항목이 적용되지 않는다는 뜻이며, “다양”은 그 항목의 수치가 가변적이라는 뜻입니다.

TL(기술 수준)

그 무기가 최초로 일반화되는 TL입니다. 캐릭터는 높은 TL(p.7)이 없는 한, 자기 캠페인 이하 TL의 장비만을 선택할 수 있습니다.

무기

해당 무기의 이름이 나옵니다(예 : “쇼트소드”나 “돌격용 라이플”). 이 이름은 무기의 종류를 나타냅니다.

총은 탄환의 직경, 즉 “구경”이 함께 명시됩니다. 관습에 따라, mm(예 : 9mm)나 인치로(예 : .50) 표시됩니다.

파괴력

칼이나 활과 같이 근력에 의존하는 무기의 파괴력은 ST에 기반합니다. 따라서, 사용자의 ST에 따른 기본 찌르거나 휘두르기(p.6, 파괴력 표 참조)에 수정치

를 붙이는 식으로 표시됩니다. 예를 들어 창은 “찌르기+2”의 피해를 주므로, ST가 11인 사람이 창으로 찌르면 ST 11의 기본 찌르기 파괴력인 1d-1에 +2를 한 1d+1의 파괴력이 나오는 것입니다. 휘두르는 무기는 원심력에 의해 더 큰 피해를 줍니다.

화기, 수류탄, 일부 근거리 무기의 경우는 파괴력이 고정되어 있습니다. *예* : 9mm 자동권총의 파괴력은 2d+2입니다. 누가 쏘든 관계 없이, 일단 명중하면 주사위 2개를 굴린 합에 2를 더한 만큼의 피해가 들어가게 됩니다.

장갑관통력 : 파괴력 뒤에 괄호로 둘러싸인 수치는 장갑관통력입니다. 피해를 적용하기 전에(또는 해약에 저항하기 위한 HT 판정에 DR을 적용하기 전에), 목표물의 DR을 이 수치로 나눕니다. *예* : 장갑관통력이 2인 공격은 목표물의 DR이 절반인 것처럼 다룹니다.

피해 유형 : 피해는 그 성질에 따라 열, 뚫기(소), 뚫기(중), 뚫기(대), 쪼개기, 베기, 때리기로 구별됩니다. 몇몇 피해 유형은 표기하기 쉽게 약어를 사용하고 있습니다. “뚫기-”는 뚫기(소), “뚫기”는 뚫기(중), “뚫기+”는 뚫기(대)를 각각 의미합니다.

피해자는 DR을 통과한 피해에 해당하는 HP 만큼을 잃습니다. 단, 피해 유형이 뚫기(소)인 경우는 이것이 절반이 되고, 베기이거나 뚫기(대)인 경우는 1.5배, 쪼개기인 경우는 2배 됩니다.

정확도

장거리 무기 한정. 공격하기 전 턴에 조준 행동을 취한 경우, 명중 판정에 정확도 만큼이 보너스로 붙습니다. 무기에 망원조준경이 내장된 경우, 그 보너스는 무기 자체의 정확도 뒤에 별도로 표시됩니다(예 : “+2”).

사거리

장거리 무기 한정. “사거리” 항목에 수치가 하나 밖에 없는 경우 이는 미터로

표시된 그 무기의 최대사거리입니다. 이 거리를 넘는 곳에 있는 목표는 공격할 수 없습니다. 두 수치가 사선으로 나뉘어 있는 경우, 앞쪽은 반감거리, 뒤쪽은 최대사거리입니다. 반감거리 이상 떨어진 목표물에 대해서는 파괴력이 반으로 줄어듭니다.

근육의 힘에 의존하는 무기는 반감거리와 최대사거리가 ST 기준으로 표시됩니다. 예를 들어 “x10/x15”는 반감거리가 10 x ST이고 최대사거리가 15 x ST라는 뜻입니다. 따라서 ST가 10인 사람인 경우 반감거리는 100이, 최대사거리는 150이 될 것입니다. 십자궁과 같은 기계식 무기는 사용자의 ST가 아니라 무기 자체의 ST를 사용합니다.

연사율

장거리 무기 한정. 한 턴 동안 쏠 수 있는 발수를 나타냅니다. 보통은 원하면 연사율보다 적게 쏠 수도 있지만(최소 1), 이 때는 특수 룰이 적용됩니다.

장탄수

장거리 무기 한정. 무기를 재장전하거나 재충전하기 전에 쏠 수 있는 발수를 나타냅니다. “투”는 투척 무기를 나타냅니다. “재장전”하려면 던진 것을 집어 들거나 새 무기를 꺼내야 합니다!

장탄수 뒤의 괄호 안에 들어가는 수치는 그 무기의 장탄수에 해당하는 발수를 모두 채우는 데에 필요한 준비 행동의 횟수(각 1초)를 나타냅니다. 투척 무기인 경우 새 무기를 준비하는 데에 걸리는 시간이 나옵니다. 수치 뒤에 “i”가 붙으면, 이 무기는 한 발씩 개별적으로 장전해야 한다는 뜻이며, 표시된 시간은 전체가 아니라 한 발을 장전하는 데에 걸리는 시간입니다.

십자궁에 표시된 시간(4초)은 사용자의 ST가 무기의 ST 이상인 경우에만 해당됩니다(아래 십자궁의 ST 참조). 무기의 ST가 1~2 높은 경우는 시간이 2배 됩니다. 3~4 높은 경우는 “염소발”이라는 장치를 사용해야 시위를 걸 수 있습니다.

이에는 20초가 걸리며, 일어선 상태에서 서만 할 수 있습니다. 5 이상 높은 경우는 시위를 걸 수 없습니다.

가격

신품을 구입할 때의 가격을 \$로 표시할 수 있습니다. 검이나 단도의 경우 칼집이 포함됩니다. 화기의 경우는 기본적인 소재 키트가 포함됩니다.

무게

무기의 무게입니다(kg 단위). 장탄수가 2 이상인 장거리 무기의 경우, 이 무기는 완전히 충전된 무게입니다. 1회 충전할 분량의 탄약 무게는 사진 뒤에 표시됩니다.

최소 ST

무기를 제대로 사용하는 데에 필요한 최소 ST를 나타냅니다. 자신의 ST 보다 최소 ST가 높은 무기를 사용할 때, 사용자는 무기 기능에 그 차이만큼의 페널티를 받습니다. 또, 지칠 정도로 지속된 전투를 한 경우는 1FP를 더 잃게 됩니다.

근거리 무기의 경우, 사용자의 ST가 해당 무기의 최소 ST의 3배를 넘는 경우, 그 무기로 내는 파괴력을 계산할 때는 ST가 최소 ST의 3배인 것으로 봅니다. 예를 들어, 대형 단도의 최소 ST는 6입

니다. 따라서, “최대 ST”는 18인 셈입니다. 사용자의 ST가 19 이상이라면, 파괴력은 마치 ST가 18인 것처럼 계산하게 되는 것입니다.

신체 무기(예 : 주먹이나 발차기)에는 최소 ST도 “최대 ST”도 없습니다.

“+”는 양손으로 사용하는 무기라는 뜻입니다. 사용자의 ST가 최소 ST의 1.5배(소수점 이하 올림) 이상인 경우, 이런 무기를 한 손에 들고 쓸 수도 있지만 한번 공격하면 준비 상태가 풀립니다. 사용자의 ST가 최소 ST의 2배 이상인 경우, 준비 상태가 풀리지 않고도 한 손으로 사용할 수 있습니다. 단, 작동하는데에 두 손이 드는 무기(예 : 활이나 펌프식 산탄총)는 ST가 몇이건 양손이 모두 필요합니다.

“#”는 그 무기가 양손으로 사용되며, 사용자의 ST가 최소 ST의 1.5배(소수점 이하 올림) 미만인 경우 공격을 하고 나면 준비 상태가 풀린다는 것을 의미합니다. 이런 무기를 한 손으로 쓰면서도 준비 상태가 풀리지 않으려면 ST는 최소 ST의 3배가 되어야 합니다.

“B”는 양각대(다리가 둘 달린 받침)를 사용하는 화기를 나타냅니다. 양각대를 사용하고 앞드려서 쏠 때에는 무기가 받쳐진 것으로 보고, 필요 ST도 2/3이 됩니다(소수점 이하 올림). 예 : 최소 ST 13은 최소 ST 9가 됩니다.

십자궁과 ST : 십자궁과 석궁은 그 자체에 ST가 정해져 있습니다. 사거리와 파괴력을 따질 때에는 사용자의 ST가 아닌 무기의 ST를 사용하십시오. 무기를 살 때 ST를 지정해야 합니다. 자기 ST보다 약한 십자궁은 정상적으로 사용할 수 있지만, 자기 ST보다 센 십자궁은 위력이 강한 대신 시위를 당기는 데 시간이 많이 걸립니다(위 “장탄수” 참조).

주석

표 끝에 있는 각주의 참조 번호입니다. 아무 것도 쓰여있지 않으면 해당 사항이 없는 것입니다.

근거리 무기

근거리 무기는 사용되는 기능별로 정리했습니다. 큰 글씨의 제목이 기능 이름이고, 그 뒤의 괄호 안에 든 내용은 디폴트입니다. 예 : “도끼/철퇴(DX-5).” 두 가지 이상의 방법으로 사용할 수 있는 무기의 경우, 각 방법에 따른 수치를 별도의 행에 두었습니다. 같은 무기를 둘 이상의 기능으로 사용할 수 있는 경우, 해당 기능들 밑에 모두 두었습니다. 예를 들어 육척봉은 불 기능으로도, 양손검 기능으로도 사용할 수 있습니다. 기법이 다르기 때문에 수치 또한 조금씩 달라집니다.

근거리 무기 표

DX, 격투, 권법	TL	무기	파괴력	가격	무게	최소 ST	주석
-		주먹	찌르기-1/때리기	-	-	-	
1		너클	찌르기/때리기	\$10	0.1	-	
단도 (DX-4)							
0		대형 단도	휘두르기-2/베기 찌르기/꺾기	\$40 -	0.5 -	6 6	[1]
대검 (DX-5)							
2		브로드소드	휘두르기+1/베기 찌르기+1/때리기	\$500 -	1.5 -	10 10	
2		찌르기용 브로드소드	휘두르기+1/베기 찌르기+2/꺾기	\$600 -	1.5 -	10 10	
도끼/철퇴 (DX-5)							
0		도끼	휘두르기+2/베기	\$50	2	11	
2		철퇴	휘두르기+3/때리기	\$50	2.5	12	[1]
레이피어 (DX-5)							
4		레이피어	찌르기+1/꺾기	\$500	1.35	9	
봉 (DX-5)							
0		육척봉	휘두르기+2/때리기 찌르기+2/때리기	\$10 -	2 -	7† 7†	
소검 (DX-5)							
2		쇼트소드	휘두르기/베기 찌르기/꺾기	\$400 -	1 -	8 8	



양손검 (DX-5)

TL	무기	파괴력	가격	무게	최소 ST	주석
0	육척봉	휘두르기+2/때리기	\$10	2	9†	
		찌르기+1/때리기	-	-	9†	
3	찌르기용 그레이트소드	휘두르기+3/베기	\$900	3.5	12†	
		찌르기+3/베기	-	-	12†	

장대무기 (DX-5)

TL	무기	파괴력	가격	무게	최소 ST	주석
3	폴액스	휘두르기+4/베기	\$120	5	12†	
		휘두르기+4/때리기	-	-	12†	

창 (DX-5)

TL	무기	파괴력	가격	무게	최소 ST	주석
0	창	찌르기+2/베기	\$40	2	9	[1]
	양손으로 사용	찌르기+3/베기	-	-	9†	



주석

[1] 던질 수 있습니다. 아래 **근력 기반 장거리 무기 표**를 참고하십시오.

근력 기반 장거리 무기

근육의 힘으로 던지거나 쏘는 무기입니다. 개중에는 근거리 무기로 사용할 수 있는 것도 있습니다. 이런 무기는 위 “근거리 무기 표”에도 나타나 있습니다. 아래의 수치는 던졌을 때의 수치입니다.

근력 기반 장거리 무기 표

십자궁 (DX-4)

TL	무기	파괴력	정확도	사거리	무게	연사율	장탄수	가격	최소 ST	주석
2	십자궁	찌르기+4/베기	4	x20/x25	3/0.03	1	1(4)	\$150	7†	[1]
3	염소발	-	-	-	1	-	(20)	\$50	7†	[2]

투척 무기 (단도) (DX-4)

TL	무기	파괴력	정확도	사거리	무게	연사율	장탄수	가격	최소 ST	주석
0	대형 단도	찌르기/베기	0	x0.8/1.5	0.5	1	T(1)	\$40	6	

투척 무기 (도끼/철퇴) (DX-4)

TL	무기	파괴력	정확도	사거리	무게	연사율	장탄수	가격	최소 ST	주석
0	투척용 도끼	휘두르기+2/베기	2	x1/x1.5	2	1	T(1)	\$60	11	

투척 무기 (창) (DX-4)

TL	무기	파괴력	정확도	사거리	무게	연사율	장탄수	가격	최소 ST	주석
0	창	찌르기+3/베기	2	x1/x1.5	2	1	T(1)	\$40	9	

활 (DX-5)

TL	무기	파괴력	정확도	사거리	무게	연사율	장탄수	가격	최소 ST	주석
0	장궁	찌르기+2/베기	3	x15/x20	1.5/0.05	1	1(2)	\$200	11†	[1]
0	단궁	찌르기/베기	1	x10/x15	1/0.05	1	1(2)	\$50	7†	[1]

주석

[1] 화살 가격은 개당 \$2.

[2] ST가 높은 십자궁의 시위를 걸 때 사용하는 도구. 준비 행동을 연달아 20회(각 1초)하면 자기 ST보다 4 높은 무기까지도 시위를 걸 수 있습니다.

화기

“화기”란 근력에 의지하지 않는 모든 장거리 무기를 포함하는 개념입니다. 화약을 사용하는 총은 TL4에 처음 등장하여 TL5 이후에는 보편적으로 쓰입니다. 빔 무기는 TL8 후기에, 주로 차량용으로 등장해서, TL9에서 흔해져 TL10 이후에는 보편적으로 쓰인다고 할 수 있습니다.

권총 표

총기 (권총) (DX-4)

TL	무기	파괴력	정확도	사거리	무게	연사율	장탄수	가격	최소 ST
5	데린저, .41	1d/뚫기+	1	80/650	0.3/0.05	1	1(3i)	\$100	9
6	자동권총 9mm	2d+2/뚫기	2	150/1,850	1.2/0.2	3	8+1(3)	\$350	9
7	리볼버, .357	3d-1/뚫기	2	185/2,000	1.5/0.1	3	6(3i)	\$500	10
8	자동권총, .44M	3d/뚫기+	2	230/2,500	2.2/0.3	3	9+1(3)	\$750	12

장총과 산탄총 표

총기 (라이플) (DX-4)

TL	무기	파괴력	정확도	사거리	무게	연사율	장탄수	가격	최소 ST
5	레버액션 카빈, .30	5d/뿔기	4	80/650	3.5/0.15	1	2(3i)	\$100	10+
6	자가장전 라이플, 7.62mm	7d/뿔기	5	1,000/4,200	5/0.25	-	8+ 1(3)	\$350	10+
7	저격용 라이플, .338	9d+ 1/뿔기	6+ 3	1,500/5,500	8.7/0.4	1	6(3i)	\$500	11B+
TL	무기	파괴력	정확도	사거리	무게	연사율	장탄수	가격	최소 ST
6	펌프 산탄총, 12G	1d+ 1/뿔기-	3	50/125	4/0.35	2x9	5(3i)	\$240	10+

플레이의 진행

캐릭터를 만들고 장비를 주는 법을 다루었습니다. 이제는 캐릭터의 행동에 대해 다룹니다. 마스터가 상황을 설명하고 플레이어들에게 각자의 캐릭터가 무엇을 할 것인지 물어봅니다. 플레이어들이 대답하면, 마스터는 다음에 무슨 일이 일어나는지 말합니다. 그러다 보면, 플레이어가 하고 싶다고 하는 일을 그 캐릭터가 할 수 있을지 불확실할 때가 올 것입니다. 주사위는 이때 등장합니다.

하중과 이동력

하중은 몸에 지니고 있는 물품의 무게가 주는 영향을 표현한 것입니다(ST가 높으면 같은 무게에도 영향을 덜 받습니다). 하중은 5단계로 나뉘어 표현되며, 하중이 없음보다 높으면 이동력이 낮아지고 피하기도 더해집니다. 실제 효과는 다음과 같습니다.

없음 (0) : 기중력 이하. 이동력 = 기본 이동력. 피하기 페널티 없음.

가벼움 (1) : 기중력 x 2 이하. 이동력 = 기본 이동력 x 0.8. 피하기 -1.

중간 (2) : 기중력 x 3 이하. 이동력 = 기본 이동력 x 0.6. 피하기 -2.

무거움 (3) : 기중력 x 6 이하. 이동력 = 기본 이동력 x 0.4. 피하기 -3.

매우 무거움 (4) : 기중력 x 10 이하. 이동력 = 기본 이동력 x 0.2. 피하기 -4.

소수점 이하는 버립니다. 하중이 아무리 무거워도 이동력과 피하기는 1보다 아래로 떨어지지 않습니다.

각 단계에 0에서 4까지의 값이 붙어 있는 점에 유의하시기 바랍니다. 물에서 캐릭터의 하중을 더하거나 빼라고 하면, 이 수치를 더하거나 빼면 됩니다. 예를 들어, 수영, 오르기, 은밀행동은 하중 페널티를 받습니다.

신체적 활동

아래는 플레이 중에 흔히 등장하는 신체적 활동에 관한 룰입니다. 여기에 나오지 않은 행동을 할 때에는 정확성이 필요한 경우 DX로, 지구력이 필요한 경우 HT로 판정하십시오. 무거운 것을 움직이거나 할 때에는 기중력을 사용합니다. 이동 속도는 기본 이동력에 맞추어서 생각하면 됩니다.

달리기

달리기 속도, 즉 지상 이동력은 기본 이동력을 하중에 따라 조정된 것입니다. **하중과 이동력**(p.22)을 참고하십시오. 전력질주를 하면 빠르지만, 그만큼 피로하게 됩니다(아래 참조). 전방으로 2초 이상 달리면 전력질주가 됩니다. 달리기 시작한지 1초 후에 이동력이 20% 늘어납니다. 예를 들어 이동력이 7인 경우, 일단 1초 동안 7m/초의 속도로 달리다가, 2초째에는 8.4m/초로 달릴 수 있는 것입니다.

장거리를 달릴 때에는 지치지 않도록 페이스를 조절하게 됩니다. 이런 식의 장거리 달리기에서 평균 속도는 위의 전력질주로 계산된 최고 속도의 절반입니다.

전력질주는 15초마다, 장거리 달리는 1분마다, HT로 판정합니다. 실패하면 1FP가 소비됩니다. FP가 1/3 미만으로 떨어지면 달리의 종류에 관계 없이 이동력은 절반이 됩니다. **피로**(p.31)를 참고하십시오.

던지기

들어올릴 수 있는 것(8 x 기중력 이하)이면 무엇이든 던질 수 있습니다. 던지려는 것을 손에 들고 있지 않으면 준비 행동을 1회 이상 택하여 들어올려야 합니다. 자세한 사항은 **물건 움직이기**(p.23)를 참고하십시오.

전투 중에 물체를 던질 때에는, 실제로 공격이든 아니든 공격 행동을 선택해야 합니다. 2 x 기중력 이하인 물체는 한 손으로 던질 수 있고, 그보다 무거운 것은 양손으로 던져야 합니다. 구체적인 목표물을 맞추려면 DX-3으로 판정하며, 일정 지역에 던져 놓으려면 DX로 판정하십시오. 목표의 속도, 크기, 거리에 따른 수정치가 적용됩니다.

던지기 거리

웬만하면 그냥 던질 수 있게 하는 것이

플레이의 흐름을 유지하는 길입니다. 하지만 정확히 얼마나 던질 수 있는지 꼭 알아야 할 때에는 다음 표와 함께 아래의 룰을 사용하십시오.

무게 비율	거리 배수	무게 비율	거리 배수
0.05	3.5	2.0	0.30
0.10	2.5	2.5	0.25
0.15	2.0	3.0	0.20
0.20	1.5	4.0	0.15
0.40	1.0	6.0	0.10
0.50	0.8	10	0.06
1.0	0.60	12	0.05
1.5	0.40		

1. 물체의 무게를 기중력으로 나누어 “무게 비율”을 계산합니다.
2. 위의 표에서 해당 무게 비율을 찾습니다. 두 수치 사이에 떨어지는 경우는 높은 쪽 수치를 적용하십시오.
3. 해당되는 “거리 배수”를 찾습니다.
4. ST를 거리 배수로 곱하면, 그 물체를 던질 수 있는 거리가 m 단위로 나옵니다.

던져진 물체에 의한 피해

던져진 물체의 파괴력을 계산하려면, 우선 ST에 따른 찌르기(p.6, *파괴력 표* 참조)를 찾고, 아래 표에서 무게에 따라 이를 수정합니다. 보통은 때리기 피해를 주지만, 날카로운 물체의 경우는 뚫기, 꿰기, 베기 피해를 줄 수도 있습니다(마스터 재량). 깨지기 쉬운 물체(혹은 던져진 캐릭터)는 자신도 같은 파괴력으로 피해를 입습니다. 목표와 던져진 물체에 대한 피해 판정은 별도로 합니다.

무게	파괴력
기중력 / 8 까지	찌르기, 1d 당 -2
기중력 / 4 까지	찌르기, 1d 당 -1
기중력 / 2 까지	찌르기
기중력까지	찌르기, 1d 당 +1
기중력 x 2 까지	찌르기
기중력 x 4 까지	찌르기, 1d 당 -1/2 (소수점 이하 버림)
기중력 x 8 까지	찌르기, 1d 당 -1

도보 여행

장기간 걸어서 여행할 때의 속도는 지상 이동력에 따라 결정됩니다. 우선 기본 이동력을 부상(p.29, *HP 손실의 효과* 참조), 피로(p.31, *FP 손실의 효과* 참조), 하중(p.22, *하중과 이동력* 참조)에 따라 줄입니다. 이렇게 계산된 이동력에 15를 곱한 값이, 이상적인 상황에서 하루에 도보로 이동할 수 있는 거리(km)입니다.

걷기 기능(p.13)으로 판정하여 성공하면 이동 거리는 20% 늘어납니다(1일 1회 판정). 리더십 12 이상인 캐릭터가 이끄는 일행은 구성원들의 평균 걷기 실력으로 한 번 판정할 수 있습니다(배우지 않은 경우 HT-5로 디폴트). 성공하면 일행 전체가 20% 더 이동할 수 있습니다. 실패하면 보너스 거리를 받지 못합니다.

하루의 이상적인 이동 속도를 계산한 뒤에는 지형 조건에 따라 수정하십시오.

최약조건 : 깊은 눈, 깊은 숲, 정글, 산, 부드러운 모래, 높. x 0.2.

약조건 : 울퉁불퉁한 지면, 숲, 가파른 언덕. x 0.5.

보통 : 성긴 숲, 구릉지. x 1.

호조건 : 단단한 사막, 고른 평야. x 1.25.

비나 눈이 내리는 등, 날씨가 좋지 않으면 더 느려질 수도 있습니다.

도약

자기보다 훨씬 작은 것을 뛰어넘으려 할 경우, 마스터는 그냥 성공했다고 치고 계속 진행해도 됩니다. 장애물에 무언가

중요한 의미가 있거나, 마스터가 일부러 위험 요소로서 배치한 것인 경우는 아래의 룰을 사용하십시오.

도약 거리

기본 이동력에 따라 도약 거리도 다음과 같이 달라집니다.

높이뛰기 : (15 x 기본 이동력 - 25) cm. 예를 들어 기본 이동력이 6이라면 제자리에서 65cm 높이로 뛰어오를 수 있습니다. 도움닫기를 하는 경우는 도움닫기 거리를 기본 이동력에 더해서 계산합니다. 단, 도움닫기 높이뛰기의 최대 높이는 제자리 높이뛰기의 2배입니다.

멀리뛰기 : (0.6 x 기본 이동력 - 1) m. 예를 들어 기본 이동력이 6이라면 제자리에서 2.6m를 뛸 수 있습니다. 도움닫기를 하는 경우는 도움닫기 거리를 기본 이동력에 더해서 계산합니다. 단, 도움닫기 멀리뛰기의 최대 거리는 제자리 멀리뛰기의 2배입니다.

등반

사다리보다 까다로운 것을 오르내리려면 오르기(p.15) 기능으로 판정해야 합니다(디폴트는 DX-5). 이 판정에는 등반 난이도에 따라 페널티가 붙습니다(아래 표 참조). 무거운 짐을 지고 등반하는 것은 위험하므로, 하중을 페널티로 가하여 이를 반영합니다. 표에 나온 “전투” 항목의 속도로 이동할 때에는 판정할 때마다 1FP가 소모됩니다.

일단 등반을 시작할 때 오르기 판정을 하고, 5분에 한 번씩 다시 판정합니다. 판정에 실패하면 떨어집니다(p.32, *추락* 참조). 몸에 밧줄을 걸어 놓았다면, 대실패하지 않은 한 밧줄이 걸린 지점까지만 추락하고 멈춥니다.

등반 상황	수정치	전투	일반
사다리 올라가기	판정 없음	3 단/초	1 단/초
사다리 내려가기	판정 없음	2 단/초	1 단/초
보통 나무	+5	30cm/초	30cm/3 초
보통 산	0	30cm/2 초	3m/분
수직 돌벽	-3	30cm/1 초	1.2m/분
현대 건물	-3	30cm/10 초	60cm/분
밧줄 올라가기	-2	30cm/초	6m/분
밧줄 내려가기			
(장비 없음)	-1	60cm/초	9m/분
(장비 있음)	-1	4m/초	4m/초

물건 움직이기

기중력은 캐릭터가 집어 들고 움직일

수 있는 무게를 관찰합니다. 두 사람이 상이 힘을 합해서 물건을 움직일 때(예: 인력거를 끌거나 들것을 옮길 때), 마스터는 상황에 적합하다고 생각되면 개개인의 기중력을 합산해서 적용합니다.

한 손으로 들어올리기 : 2 x 기중력 (2 초 소요).

두 손으로 들어올리기 : 8 x 기중력 (4 초 소요).

밀치고 넘어뜨리기 : 12 x 기중력. 도움닫기를 하면 2배. 대상 물체의 균형에 따라 더 쉬울 수도 있습니다(마스터 재량).

등에 지기 : 15 x 기중력. 즉, 자기가 들어올릴 수 있는 무게보다 더 들 수 있는 것입니다. 단, 기중력 x 10, 즉 매우 무거움을 넘는 무게를 들고 있으면, 1초에 1FP를 잃습니다.

약간 옮기기 : 발 밑이 안정적이고 자세가 잘 잡혀 있으면 50 x 기중력까지의 무게를 조금 옮기거나 흔들 수 있습니다.

수영

자기 키보다 깊은 물에 들어갈 때에는 수영(p.15) 판정을 합니다. 수영은 HT-4로 디폴트합니다. 처음에 들어갈 때에 한번 판정하고, 그 후로 5분에 한 번씩 판정합니다. 이 판정에는 하중 x 2를 페널티로 적용합니다. 자기 의사로 물에 들어간 경우는 +3의 보너스를 받습니다. 판정에 실패하면 1FP를 잃고 5초 후에 다시 판정합니다. 익사하거나, 구출되거나, 수영 판정에 성공해서 머리를 물 밖으로 안정적으로 내놓을 수 있을 때까지 계속 판정합니다.

인간과 같은 육지 생물의 수중 이동력은 기본 이동력 / 5입니다(최소 1). 최고 속도로 수영을 하면 1분에 한 번 HT나 수영 기능 중 높은 쪽으로 판정합니다. 실패하면 1FP를 잃습니다. FP가 1/3 이



룰의 해석

룰에 관해 의문이 발생하면 마스터의 말이 법입니다. 어떤 옵션 룰을 사용할 것인지도 마스터가 정하고, 플레이 도중에 문제가 제기되어도 마스터가 처리합니다. 좋은 마스터는 중요한 결정을 내리기 전에 플레이어들의 의견을 들을 것입니다. 좋은 플레이어는 내려진 결정에 승복합니다.

따라서 마스터는 룰을 잘 알아야 합니다. 적용할 룰이 없거나 룰이 적절한 결론을 내려주지 못하는 경우, 마스터가 사용할 수 있는 방법에는 몇 가지가 있습니다.

성공 판정. 캐릭터의 특성치, 기능을 시험하는 판정을 “성공 판정”이라고 합니다(제10장 참조). 누군가가 무엇을 할 수 있는지의 여부를 알아야 할 경우 사용하십시오.

무작위 판정. “차 안에 열쇠가 있나요?”, “이 말들 중에 내 말이랑 색깔이 같은 것이 있나요?” 같은 질문에 제일 적합한 방법입니다. 어떤 일은 반반 확률이지만, 극히 확률이 낮은 것도 있습니다. 마스터는 확률을 결정하고, 주사위를 굴러 운명에 맡깁니다.

임의적 결정. 플레이를 진행시키기 위해 “옳은” 답이 하나뿐이라면, 주사위를 굴릴 필요도 없이 그게 정답이 됩니다. “운 좋게도 수류탄이 계단 밑으로 굴러 내려가서 폭발합니다. 아무도 죽지는 않았지만, 경비병들이 우글거리는 소리가 들리네요.”

정신적 활동

감각 판정

“감각 판정”에는 시각 판정, 청각 판정, 미각 및 후각 판정이 포함됩니다. 해당 감각을 이용하여 무언가를 감지하려면 지각력 수치로 판정합니다.

이해 판정 : 감각 판정에 성공하면 무언가를 느낀 것이 됩니다. 보통은 이것으로도 충분하지만, 경우에 따라서는 방금 감지한 것이 무엇을 의미하는지를 깨닫기 위해 별도의 판정이 필요한 경우가 있습니다(예 : 방금 들은 울썩미 소리가 사실은 인디언 전사라거나, 방금 맡은 희미한 향기가 식인식물의 꽃에서 나는 냄새라거나 하는 것을 알기 위해). 누구나라도 생각해낼 수 있는 것이라면 IQ로, 특별한 지식이 있어야 알 수 있는 것이라면 해당 기능으로 판정합니다.

위험 감지 : 위험 감지 장점(p.9)이 있는 캐릭터는, 뭔가 위험한 것을 알아채기 위한 감각 판정이나 이해 판정에 실패하더라도 한 번의 기회가 더 주어집니다. 마스터가 몰래 지각력으로 판정하여 성공하면, 캐릭터는 그 위험을 알아챈다.

시각

무언가를 보았는지의 여부를 따질 때에는 시각 판정을 합니다.

일부러 숨긴 물건을 찾으려 할 때에는 숨기는 데에 사용된 기능(위장, 은닉 등)과의 빠른 겨루기를 합니다. 이때, 마스터는 관찰이나 수색 기능을 지각력 대신 사용할 수 있게(혹은 필히 사용하도록) 할 수 있습니다.

청각

무언가를 들었는지의 여부를 따질 때는

청각 판정을 합니다. 말의 내용을 이해하려는 경우, 마스터는 IQ 판정을 요구하기도 할 것입니다. 외국인인 경우 특히 그렇습니다.

조용히 움직이는 상대를 청각으로 발견하려 하는 경우, 마스터는 이 판정을 은밀행동과의 빠른 겨루기로 처리할 수 있습니다. 능동적으로 귀를 기울이고 있다면, 마스터는 지각력 대신 관찰 기능을 사용할 수 있게 해 줄 것입니다.

미각/후각

미각과 후각은 같은 감각이 두 가지로 나타난 것입니다. 미각 판정에 성공하면 맛을 감지할 수 있고, 후각 판정에 성공하면 냄새를 감지할 수 있습니다.

영향 판정

“영향 판정”이란 NPC로부터 좋은 반응을 이끌어내는 것을 목적으로 행하는 성공 판정을 말합니다. “영향 기능”을 가진 캐릭터는 적절한 상황에서(마스터 재량) 반응 판정 대신 영향 판정을 행할 수 있습니다. NPC의 반응에 대해서는 **반응 판정**(p.3)을 참고하십시오.

일단 어떤 영향 기능을 사용할 것인지 정합니다. 영향 기능에는 거리의 법칙, 교섭, 말재주, 섹스어필, 예의범절, 위협이 있습니다. 상황에 맞는 것으로 잘 고르십시오. 마스터가 허용하면, 상황에 따라서는 다른 기능도 영향 판정에 쓸 수 있습니다(예 : 재판관을 대할 때의 법률 기능). 선택한 기능과 상대의 의지력 사이에 빠른 겨루기를 합니다.

이기면 그 NPC로부터 “좋음” 반응을 얻습니다. 섹스어필을 사용한 경우, 반응은 “매우 좋음”이 됩니다. 비기거나 지면 NPC는 캐릭터의 의도를 눈치채고 “나쁨”으로 반응합니다. 위협을 시도한

경우에는 “매우 나쁨”이 됩니다. **예외 :** 교섭을 사용한 경우에는 마스터가 따로 반응 판정을 해서, 두 결과 중 좋은 쪽을 선택합니다. 따라서 교섭은 비교적 안전합니다.

의지력 판정

스트레스가 심하거나 주의가 산만한 상황에서, 마스터는 의지력 판정을 요구할 수 있습니다 성공하면 캐릭터는 정상적으로 행동하지만, 실패하면 공포에 휩싸이거나, 압력에 굴복하거나, 하던 일에서 주의를 돌리거나 하게 됩니다.

공포 판정

공포 판정이란 공포에 저항하기 위해 행하는 의지력 판정을 말합니다. 캠페인에 따라 자주 일어날 수도, 드물게 일어날 수도 있습니다. 보통 사람들이 무섭고 끔찍한 상황을 만나게 되는 공포 캠페인이라면, 공포 판정도 아주 잦게 일어날 수 있을 것입니다. 조금만 고치면 공포 외의 다른 격한 감정(경악, 혼란 등)도 이 룰로 표현할 수 있습니다.

일반적으로, 보통의 무서운 것들은 공포 판정을 유발하지 않습니다. 너무나 끔찍하고 괴이해서 겪는 사람으로 하여금 충격에 빠지게 하거나 영구적인 트라우마를 겪게 할 만한 상황에서 비로소 공포 판정을 합니다.

공포 판정에는 관련 장단점이나 상황에서 오는 수정치가 다양하게 붙을 수 있습니다.

공포 판정에 실패하면 판정에 실패한 차이 + 2d초간 충격 상태에 빠집니다(p.30 참조). 대실패하면 기절하고, 실패한 차이 + 1d 분 동안 기절해서 깨어나지 못합니다.

전투

어느 순간부터 전투 룰을 사용할 것인지는 마스터가 결정합니다. 싸움이 벌어질 가능성이 높고, 관계된 사람들이 전술적 우위를 차지하기 위해 움직이기 시작하는 순간부터 전투 룰을 적용하는 것이 일반적입니다. 전투뿐 아니라, 자동차 추격이나 무술 시합과 같은 “액션”을 나타내는 데에도 이 룰을 사용할 수 있습니다.

전투의 순서

전투는 1초 단위로 일어납니다. 각 캐릭터는 1초에 한 가지 행동을 할 수 있는 기회가 주어집니다. 이것을 그 캐릭터의 “턴”이라고 합니다. 모두 자기 턴을 수행하고 나면 1초가 지난 것입니다. 굳이 1초 단위에 집착해야 하는 것은 아닙니다. 턴이란 전투를 표현하기 편하게 나누어 놓은 것에 지나지 않습니다. 마스터는 진행 상 필요하다고 생각되면 언제든지 1초 단위의 “전투 시간”에서 빠져 나오고, 다시 싸움이 시작되면 전투 시간으로 돌아갈 수 있습니다.

“턴 순서”란 활동 중인 캐릭터들이 행동하는 순서를 말합니다. 전투가 시작될 때 정해져서, 도중에는 바뀌지 않습니다. 기본 속력이 높은 사람부터 순서대로 행동을 합니다. 활동 중인 캐릭터들이 모두 자기 턴에 행동을 취하고 나면 같은 순서로 다시 반복합니다.

속력이 같은 경우 : 속력이 같으면 DX가 높은 쪽이 먼저 움직입니다. DX조차 같으면 주사위를 굴려서 결정합니다. 같은 편에 속한 NPC들 중 기본 속력이 같은 캐릭터가 있으면, 누가 먼저 행동하는지는 그냥 마스터가 정합니다. 일단 정해진 순서는 전투가 끝날 때까지 변하지 않습니다.

한 행동을 선택할 때부터 다음 행동을 선택하기 직전까지가 그 캐릭터의 턴입니다. 다른 캐릭터들의 턴과 겹친다는 점에 유의하시기 바랍니다.

행동

자기 턴이 시작될 때, 캐릭터는 그 턴

자세 표

자세	공격	방어	목표	이동
선 자세	통상	통상	통상	통상; 질주 가능
숙입	-2	통상	-2	2/3
무릎 꿇음	-2	-2	-2	1/3
기는 자세	-4	-3	-2	1/3
앉은 자세	-2	-2	-2	불가
눕거나 엎드림	-4	-3	-2	1m/초

공격 : 이 자세에서 근거리 공격을 할 때의 수정치.

방어 : 방어 판정에 붙는 수정치.

목표 : 이 자세를 취한 캐릭터에 대해 장거리 공격을 할 때 붙는 페널티.

이동 : 이 자세가 이동에 미치는 영향.

에 취할 “행동”을 정합니다. 공격, 대기, 이동, 이동공격, 자세 변경, 전력공격, 전력방어, 조준, 준비, 집중, 행동 없음 중에서 고르십시오. 고른 행동에 따라 그 턴에 할 수 있는 일이 정해지며, 때로는 이동과 능동방어(p.28, 방어 참조)에도 제한이 붙습니다.

능동방어를 따질 때에는, 턴을 시작할 때 행동을 정하면 다음 턴에 다른 행동을 고를 때까지 그 행동이 지속되는 것처럼 생각하면 됩니다. 예를 들어 전력공격을 택한 경우, 다음 턴이 시작되어 다른 행동을 선택할 때까지 방어를 하지 못하는 것입니다.

미처 행동을 고르기 전에 공격 당하면 (전투가 시작될 때 등), 행동 없음(아래)을 선택한 것과 마찬가지로 봅니다.

행동 없음

가만히 있는 것은 행동 없음을 선택한 것입니다. 전투가 시작되었을 때, 자기 턴의 행동을 택하지 못한 캐릭터는 전투가 시작되기 전에 이 행동을 취한 것처럼 다뤄집니다.

기습을 당했거나 충격을 받은 캐릭터도 이 행동을 택해야 합니다. 충격으로 인해 행동 없음을 택한 턴마다, 충격이 신체적인 경우 HT 판정을, 정신적인 경우 IQ 판정을 합니다. 성공하면 턴이 끝날 때 깨어날 수 있습니다. 그 턴은 행

동 없음으로 보내지만, 다음 턴에는 정상적으로 행동할 수 있는 것입니다.

이동

이동력(m)만큼 움직일 수 있지만, 자유행동(박스) 외의 다른 일은 할 수 없습니다. 다른 대부분의 행동도 어느 정도 이동을 허용합니다. 이동에만 집중하고 싶으면 이 행동을 선택하십시오.

정확히 어디로 이동할 것인지 얘기해야 마스터가 상황을 파악할 수 있습니다. NPC의 이동은 마스터가 정합니다.

자세 변경

이 행동은 자세, 즉 몸이 놓인 모양을 바꿀 수 있게 해 줍니다. 자세에는 일어선 자세, 앉은 자세, 무릎 꿇은 자세, 기는 자세, 엎드린 자세, 누운 자세가 있습니다. 서 있는 자세를 제외한 다른 자세를 취하면 이동이 느려지지만, 적의 장거리 공격에 맞기 어렵게 됩니다.

누운 자세에서 곧바로 일어날 수는 없습니다. 눕거나 엎드린 경우, 자세 변경 행동을 택하여 우선 무릎을 꿇거나, 기거나, 앉은 자세를 취해야 합니다. 여기서 자세 변경을 한 번 더 하면 일어날 수 있습니다. 일어선 자세에서 눕거나 엎드리는 데에는 한 번만 자세 변경을 하면 되고, 맞아 쓰러지거나 기절한 경우에는 행동을 택할 필요가 없습니다.

“한걸음”의 이동을 허용하는 행동을 택하면, 걷는 대신 무릎 꿇은 자세에서 일어설 수 있습니다. 일어선 자세에서 무릎을 꿇을 때에도 마찬가지입니다. 따라서, 눕거나 엎드린 자세에서 자세 변경으로 무릎 꿇은 자세를 취한 후, 다음 턴에 한걸음을 허용하는 행동을 택하면 서 몸을 일으킬 수 있는 것입니다.

몸을 숙이는 데에는 자세 변경이 필요 없습니다(박스 참조).

조준

장거리 무기(혹은 사정거리나 망원경 같은 기구)를 조준할 때 취하는 행동입니다.

자유행동

“자유행동”이란 다른 행동 도중에 할 수 있는 일들을 말합니다. 아래는 몇 가지 예입니다.

말하기 : 말은 자유롭게 할 수 있습니다. 1초에 짧은 문장 하나만 말할 수 있게 하는 것이 사실이지만, 이 제한은 무시하는 쪽이 보통 더 재미있습니다.

물건 떨어뜨리기 : 준비되어 있는 물체는 언제든지 떨어뜨릴 수 있습니다. 이동 중인 경우에도 어느 시점에서든 떨어뜨릴 수 있습니다.

숙이기 : 서 있는 경우, 턴이 시작될 때 몸을 숙이겠다고 선언할 수 있습니다. 이렇게 하면 장거리 공격에 맞을 확률이 낮아지는 반면, 이동력이 줄어드는 것이 보통이며(위 **자세 표** 참조), 몸을 숙인 상태에서는 전력질주를 할 수 없습니다. 이미 몸을 숙이고 있었던 상태인 경우, 턴을 시작할 때 도로 일어나는 것은 자유행동입니다.

다. 조준을 하려면 눈으로 볼 수 있는 목표를 정해야 합니다.

어느 무기로 어느 목표를 조준할 것인지 선언하십시오. 조준 행동을 한 뒤, 같은 무기로 같은 목표에 대해 공격이나 전력공격을 할 경우, 명중 판정에 무기의 정확도 보너스가 붙습니다.

화기나 십자궁을 받치면 정확도에 +1이 붙습니다. 화기나 십자궁은 모래주머니, 자동차, 낮은 벽 등에 기대면 받친 것으로 인정됩니다. 한손용 화기(예: 권총)는 양손으로 잡으면 받친 것이 됩니다. 양손용 화기(예: 라이플)는 옆드려서 양각대를 사용하면 받친 것으로 봅니다.

2초 이상 연속으로 조준하면 보너스를 더 받습니다. 2초 조준하면 +1, 3초 이상 조준하면 +2입니다.

공격

근거리 무기나 맨몸으로 근거리 공격을 하거나 투척 무기나 발사 무기로 장거리 공격을 할 때 공격 행동을 취합니다. 무기로 공격하려면 그 무기가 준비되어 있어야 합니다.

근거리 무기나 비무장으로 공격할 때에는 공격이 닿는 거리에 상대가 있어야 합니다. **근거리 공격**(p.27)에 나온 대로 처리하십시오.

장거리 무기를 사용하는 경우는 목표가 최대사거리 이내에 있어야 합니다. **장거리 공격**(p.27)에 나온 대로 공격을 처리하십시오. 지난 턴에 조준 행동(p.26)을 취한 경우는 명중 판정에 보너스가 붙습니다.

공격을 할 때에는 아래 세 가지 효과 중 하나를 선택합니다.

- **강공** : 통상적으로 1회 공격합니다. 명중하면 파괴력에 +2, 또는 1d 당 +1(높은 쪽을 적용)의 보너스를 받습니다. ST 기반의 찌르거나 휘두르기에 따라 피해를 주는 근거리 공격에만 적용됩니다.

- **정확** : 명중 판정에 +4를 받고 1회 공격합니다!

- **추가타** : 같은 상대를 한 번 더 공격합니다. 양손에 무기를 하나씩 들고 있거나, 사용 후 다시 준비할 필요가 없는 무기를 들고 있어야 합니다. 양손잡이 장점(p.9)이 없는 한, 왼손에 들고 있는 무기로 공격할 때에는 명중 판정에 통상적인 -4 페널티가 붙습니다(p.26, **오른손잡이와 왼손잡이** 참조).

장거리에서 전력공격을 할 때에는 명중 판정에 +1을 받고 1회 공격합니다.

이동공격

이동 행동(p.25)에서와 같이 이동하지만, 이동 도중이나 끝에 허술한 공격을 할 수 있습니다.

공격은 공격 행동(p.26)에서와 같으나, 장거리 무기를 사용하는 경우 -4 페널티를 받고 조준 보너스도 모두 잃습니다. 근거리 공격을 하는 경우 결과 실력은 9를 넘을 수 없습니다.

전력방어

중과무적일 때 유용합니다. 아래의 두 효과 중 하나를 선택하십시오.

비무장 전투

무기 없이 싸우는 것을 비무장 전투라고 합니다. 누구나 비무장 전투를 할 수는 있지만, 도움이 되는 기능이 몇 가지 있습니다.

아래 표에 비무장 공격의 수치가 나와 있습니다.

DX, 격투, 권법

TL	무기	파괴력	가격	무게	최소 ST	주석
-	주먹	찌르기-1/때리기	-	-	-	[1]
1	너클	찌르기/때리기	\$10	0.1	-	[1]

DX-2, 격투-2, 권법-2

TL	무기	파괴력	가격	무게	최소 ST	주석
-	발차기	찌르기/때리기	-	-	-	[1, 2]
-	발차기(구두)	찌르기+1/때리기	-	-	-	[1, 2]

DX, 격투

TL	무기	파괴력	가격	무게	최소 ST	주석
1	블랙잭	찌르기/때리기	\$20	0.5	7	

[1] 권법(p.14)은 주먹과 발차기의 파괴력을 향상시킵니다.

[2] 발차기가 빗나가면 DX 판정을 합니다. 이에 실패하면 쓰러집니다.

전력공격

방어를 전혀 생각하지 않고, 준비된 무기로 적을 공격합니다. 근거리에서 전력

- **방어 향상** : 막기, 받아내기, 피하기 중 하나에 +2의 보너스를 받습니다. 이 보너스는 다음 턴이 올 때까지 적용됩니다.

다.

- **이중 방어** : 하나의 공격에 대해 2개의 다른 능동방어를 사용할 수 있게 해줍니다. 방어 판정에 실패하면 다른 능동방어로 한 번 더 판정할 수 있는 것입니다. 예를 들어 한 공격에 대한 막기에 실패하면, 그 공격을 피하거나 받아내기로 방어할 기회가 주어집니다. 무장 여부에 관계 없이, 한 손으로 받아내기를 해서 실패한 경우 다른 손으로 받아내기 하는 것도 “다른 능동방어”로 인정됩니다.

집중

한 가지 정신 활동에 집중합니다. 사소한 신체적 움직임이 있어도 됩니다(말하거나, 몸짓을 하거나, 기계를 조작하는 등). 마법 주문이나 초능력을 사용할 때, 눈에 보이지 않는 적을 감각 판정으로 느낄 때, 리더십으로 명령을 내릴 때, 센서를 작동시키기 위해 전자기기 조작 판정을 할 때 등의 경우 집중 행동을 사용합니다. 대부분의 IQ 기반 기능 판정이 이에 포함됩니다. 일부 활동은 2초 이상 집중할 것이 요구되기도 합니다. 집중을 끝내기 전에 능동방어를 사용하거나, 녹다운되거나, 다치거나 하여 주의가 산만해지면 의지력-3으로 판정합니다. 실패하면 집중이 깨지고, 처음부터 해야 하게 됩니다.

준비

물건을 집어 들거나 뽑아서 사용할 수 있는 상태(“준비 상태”)로 할 때 준비 행동을 사용합니다. 예를 들어 칼집에서 칼을 뽑거나, 총집에서 총을 꺼내거나, 총을 재장전하거나 하는 경우가 이에 해당됩니다. 일부 무기는 휘두른 후에 준비 상태가 풀리고, 긴 무기는 리치를 바꾸려면 고쳐 잡아야 하는데, 이럴 때에도 준비 행동이 필요합니다.

무기의 사용 외의 다른 활동에 준비 행동이 쓰이기도 합니다. 예를 들어 문을 여닫거나, 자물쇠를 따거나, 물건을 들거나, 땅을 파거나 하는 등의 일이 모두 준비 행동으로 표현됩니다.

공격

“공격”이란 적이나 기타 목표를 맞히기 위한 행동을 말합니다. 공격, 이동 공격, 전력공격을 택하거나 대기 행동을 이런 행동으로 바꾸면, 상대를 공격할 수 있습니다. 무기로 공격하려면 그 무기가 준비되어 있어야 합니다.

특정 캐릭터가 특정 목표를 공격할 수 있는지 없는지는 상황에 따라 마스터가 판단합니다. 예를 들어 인간 크기의 목표물을 여덟 명이 동시에 공격하는 것은 무리입니다. (목표에게 동료가 전혀 없지 않은 한, 어지간해서는 서너 명도 어려울 것입니다.)

공격에는 두 가지 기본적인 종류가 있

습니다. 근거리 공격과 장거리 공격(p.27)이 그것입니다. 근거리 공격을 할 때에는 상대가 리치에 있어야 하고, 장거리 공격을 할 때에는 최대사거리 내에 있어야 합니다. 근거리 공격이든 장거리 공격이든, 공격을 처리할 때는 판정을 세 번 합니다.

- 첫째는 **평균 판정**입니다. 이 판정이 성공하면, 상대가 맞을 법한 공격을 한 것입니다.
- **명중 판정**이 성공하면, 상대는 **방어 판정**을 하여 공격을 모면할 수 있는지 봅니다. 이 판정에 성공하면, 공격을 피하거나 막아낸 것이 됩니다.
- 상대가 방어 판정에 실패하면 공격이 제대로 맞은 것이며, 이어서 **피해 판정**을 합니다.

명중 판정

“명중 판정”은 통상적인 성공 판정입니다. 우선, 사용할 무기에 해당하는 기능의 기본 실력에 적절한 보너스와 페널티를 모두 적용하여 “결과 실력”을 계산합니다.

판정이 결과 실력 이하로 나오면, 상대가 방어 판정에 성공하지 못하는 한(p.28, 방어 참조) 공격이 명중합니다.

판정이 결과 실력보다 높게 나오면 공격은 빗나갑니다.

결과 실력이 몇이건 간에, 3이나 4가 나오면 항상 대성공입니다. 결과 실력이 15 이상인 경우는 5도, 16 이상인 경우는 6도 대성공입니다.

명중 판정에 대성공이 나오면 상대에게는 방어할 기회가 주어지지 않습니다. 3이 나왔던 경우는 피해 판정도 하지 않습니다. 그 무기로 가할 수 있는 최대의 피해가 들어갑니다. 예를 들어, 1d+2의 파괴력을 가진 공격의 최대 피해는 6+2 = 8입니다. 4 이상으로 나온 대성공은 상대의 방어 판정을 무시하지만, 피해 판정은 그대로 합니다.

실력에 상관 없이 17이나 18은 항상 빗나갑니다.

근거리 공격

근거리 공격을 허용하는 행동을 취할 때에는 어떤 무기로 무엇을 공격할 것인지 정해야 합니다. 근거리 공격은 준비되어 있는 근거리 무기(주먹, 발차기, 깨물기와 같은 자연적 무기 포함)로 할 수 있습니다.

두 가지 이상의 용법으로 사용할 수 있는 무기도 존재합니다. 예를 들어 쇼트 소드로는 휘두를 수도 있고 찌를 수도 있습니다. **근거리 무기 표**(p.20)에는 무기의 사용 방법 하나마다 한 줄이 할애되어 있습니다. 이런 무기로 공격할 때에는 판정하기 전에 어떤 방법으로 사용할지 정해야 합니다.

한손 무기는 한 손에 들고 있으면 준비

된 것이고, 양손 무기는 양손으로 잡고 있으면 준비된 것입니다. 폴액스와 같이, 사용자의 힘이 엄청나지 않은 한 공격하고 나면 준비 상태가 풀리는 무기도 있습니다(p.20 참조).

무기를 칼집 등에서 꺼내거나, 공격 후 준비 상태가 풀린 무기를 바로잡으려면 준비 행동(p.26)을 취해야 합니다.

자연적인 무기(발차기, 주먹 등)는 해당 신체 부위가 자유로우면 항상 준비된 것으로 봅니다. 그 부위가 다른 곳에 쓰이고 있으면 준비되지 않은 것입니다. 예를 들어 오른손에 무기를 들고 있다면 그 손으로는 주먹 공격을 할 수 없습니다.

장거리 공격

목표와 떨어져서 사용하는 무기(돌맹이에서 레이저에 이르기까지)로 행하는 공격을 “장거리 공격”이라고 합니다.

무기의 사거리 내에 있는 목표에 대해서만 장거리 공격이 가능합니다. 무기의 사거리는 해당 무기 표, 장점 설명, 주문 설명에 나와 있습니다. 대부분의 장거리 공격은 반감거리와 최대사거리를 m 단위로 표시하고 있습니다. 최대사거리 내에 있는 목표만을 공격할 수 있습니다. 반감거리는 파괴력에만 영향을 미칩니다.

모든 장거리 무기에는 정확도가 정해져 있습니다. 이 수치는 공격하기 직전에 조준 행동을 취했을 때 얻을 수 있는 보너스입니다. 일단 조준을 하면, 무기를 받치거나, 망원조준경을 사용하거나, 추가로 조준을 했을 때 보너스를 더 받을 수 있습니다.

“투척 무기”란 목표를 향해 던지는 무기를 말합니다. 돌맹이, 수류탄, 표창이 이에 해당됩니다. 단도나 손도끼, 창과 같이, 근거리 무기 중에도 던질 수 있는 것들이 있습니다. 투척 무기는 일반 장거리 무기와 똑같이 다릅니다.

일반 공격 수정치

공격자의 행동

이동공격 : -4

공격자의 상태

발 밑이 불안정 : 최소 -2

정신이 매우 산란 (예: 옷이 전부 불타고 있는 경우) : 최소 -3

정신이 산란 (옷의 일부에 불이 붙은 경우 등) : -2

ST가 무기의 최소 ST에 못 미치는 경우 : 모자라는 ST만큼의 페널티

가시성

아무 것도 보이지 않는 경우 : -10 (앞을 못 보는 데 익숙하면 -6)

조명 상태, 연기, 안개 등 : -1~-9 (마스터 재량)

적을 볼 수 없는 경우 : -6. 적 위치를 1m 범위 내로 파악하고 있으면 -4

근거리 공격 수정치

공격자의 행동

전력공격(정확) : +4

공격자의 상태

대형 방패를 장비 중 : -2

공격자의 기타 행동

왼손 공격 : -4(양손잡이가 있으면 페널티 면제)

장거리 공격 수정치

공격자의 행동

전력공격(정확) : +1

공격자의 기타 행동

1턴간 조준 : 무기의 정확도를 보너스로 적용

무기를 받친 경우 : 움직이지 않고 한턴간 조준하면 +1

왼손 공격 : -4(양손잡이가 있으면 페널티 면제)

추가 조준 : 추가 조준 1초 당 +1(최대 +2)

조준 시스템

망원조준경 : 조준 1초 당 +1. 조준경의 최대 보너스까지 받을 수 있습니다

크기 및 속도/거리 수정치 표

이 표는 주로 장거리 전투에 쓰이지만, 마스터는 이를 크기, 거리, 속도에 영향을 받을 법한 감각 판정 및 기타 성공 판정에 적용해도 좋습니다.

거리와 속도의 합과 크기는 같은 길이를 사용하지만, 해당되는 수정치의 부호가 다릅니다. 즉, 크기가 크면 보너스이지만 거리가 멀거나 속도가 빠르면 페널티가 되는 것입니다.

목표의 크기 : 크기가 클수록 명중시키기도 쉽습니다. 물체의 크기에 따른 수정치는 크기 수치로 표현됩니다. 인간의 크기는 0입니다. 인간보다 큰 물체는 명중 판정에 보너스를 주고, 작은 것은 페널티를 줍니다.

표에서 물체의 크기를 찾을 수 있습니다. 물체의 가장 긴 길이(예를 들어 인간형 물체라면 키)를 “길이” 항목에서 찾은 후, “크기” 항목의 수정치를 크기로 사용합니다. 두 수치 사이에 해당하는 경우 크기는 큰 쪽을 적용합니다. 한 방향으로 길지만 한 물체는 (예: 굵기는 3cm이지만 길이는 100m인 밧줄), 가장 긴 방향이 아니라 가장 짧은 방향의 길이를 사용하십시오.

목표의 속도와 거리 : 속도와 거리는

장거리 전투에만 영향을 줍니다. 목표의 속도(m/초)를 거리(m)에 더한 값을 기준으로 표에서 찾습니다(1m/초 = 3.6km/시). 합이 두 수치 사이에 떨어지는 경우는 큰 쪽을 사용하십시오. 예를 들어 8m는 10m로 봅니다. 목표가 인간 속도로 걸거나 뛰고 있는 경우는 속도가 0인 것으로 가정하고 거리만 따져도 좋습니다.

예 : 8m 밖에 있는 사람을 맞추려면 -4 페널티가 붙습니다. 40m 밖에서 30m/초의 속도로 이동 중인 오토바이는 $40 + 30 = 70m$ 의 속도/거리를 갖기 때문에 -9 페널티가 적용됩니다.

크기 및 속도/거리 수정치 표

속도/거리	크기	길이
0	-5	30cm
0	-2	1m
0	0	2m
-1	+1	3m
-2	+2	5m
-4	+4	10m
-5	+5	15m
-6	+6	20m
-7	+7	30m
-8	+8	50m
-9	+9	70m
-10	+10	100m

방어

명중 판정에 성공했다라도, 대성공이 아닌 한 적에게 실제로 맞다는 보장은 없습니다. 상대가 방어에 실패해야 비로소 공격이 명중합니다.

전투 중에 상대의 공격을 피하거나 처내기 위해 행하는 행동을 “능동방어”라고 합니다. 이에 는 피하기, 받아내기, 막기가 있습니다. 이들 수치는 미리 계산해서 캐릭터 시트에 옮겨 적습니다.

능동방어는 공격이 올 것이라는 것을 알고, 반응할 수 있는 상태여야 비로소 가능합니다. 공격이 오는 경로에서 비켜서면 피하기, 무기나 손으로 공격을 쳐내면 받아내기, 방패로 가로막으면 막기가 됩니다.

적이 명중 판정에 성공하면, 하나의 능동방어를 골라서 “방어 판정”을 할 수 있습니다. 예외 : 전력방어(이중)을 선택한 경우, 공격에 대한 첫 방어 판정이 실패하면 한 번 더 방어할 기회가 주어집니다.

사용할 수 있는 능동방어는 상황에 따라, 특히 그 턴에 선택한 행동에 따라 정해집니다. 일부 행동은 사용할 수 있는 능동방어에 제한을 줍니다. 공격이 온다는 것을 모르고 있어도 능동방어를 할 수 없습니다. 기절했거나 묶였거나 해서 반응할 수 없는 경우에도 능동방어

는 불가능합니다.

방어 판정

방어자는 능동방어를 하나 선택한 후, 해당 수치로 3d를 굴러 판정합니다. 판정 결과가 방어 수치 이하로 나오면 공격을 피했거나, 막았거나, 받아낸 것입니다. 그렇지 않으면 방어에 실패하여 공격에 맞은 것입니다. 이 때에는 피해 판정을 합니다.

능동방어에 3이나 4가 나오면, 방어 수치가 1이나 2여도 성공합니다! 17이나 18이 나오면 실패입니다.

대성공으로 맞은 경우에는 방어 판정을 아예 할 수 없습니다.

준비된 방패가 있으면, 전방이나 방패 쪽 측면에서 온 공격에 대해 피하기, 받아내기, 막기에 그 방어 보너스(DB)가 더해집니다.

피하기

“피하기”란 공격이 오는 경로에서 능동적으로 몸을 비키는 것을 말합니다. 무기를 잘 쓸 줄 모르고 방패가 없거나, 공격이 여러 번 들어오고 있거나, 상대의 공격이 너무 강해서 무기나 방패가 파괴될 위험이 있는 경우 가장 적당한 방어입니다.

흔히 피하기는 화기에 대해 취할 수 있는 유일한 방어책입니다. 날아오는 총알을 보고 피하는 것은 아닙니다! 이런 공격에 대한 피하기는 적당한 때에 몸을 숙이거나 움직여서, 상대가 사격할 만한 곳에 몸을 두지 않는 것을 표현합니다.

피하기 수치는 기본 속력 + 3(소수점 이하 버림)에서 하중에 따른 페널티를 뺀 값입니다(p.22, *하중과 이동력* 참조). 피하기 수치는 금방 찾아볼 수 있도록 캐릭터 시트에 적어 두십시오.

피하기는 공격이 온다는 사실만 알고 있으면 언제든 할 수 있지만, 하나의 공격에 대해서는 한 번의 피하기 밖에 할 수 없습니다.

한 턴에 피하기로 피할 수 있는 공격의 횟수에는 제한이 없습니다. 단, 전력

막기

“막기”란 방패, 망토, 또는 그와 유사한 큰 물건으로 공격을 가로막는 것을 말합니다. 방패나 망토가 준비되어 있어야 합니다. (힘이 세면 옆 사람을 집어 들어서 방패로 쓸 수도 있습니다!)

막기 수치는 방패 기능의 절반에 3을 더한 것입니다. 소수점 이하는 무시합니다. 예를 들어, 방패 11인 사람의 막기는 $(11 / 2) + 3 = 8.5$ 이므로, 소수점 이하를 떼면 8이 됩니다.

일반적으로, 근거리 공격, 방사된 액체(화염방사기 등), 투척 무기, 근력 기반의 발사 무기 등을 막기로 방어할 수 있습니다. 총알이나 빔 무기는 너무 빨라서 막기로는 방어하지 못합니다.

한 턴에 한 공격만을 막기로 방어할 수 있습니다.

받아내기

무기나 맨손을 이용하여 상대의 공격을 튕겨내는 방어를 “받아내기”라고 합니다. 준비된 무기가 있거나 최소한 한 손이 비어 있어야 받아내기가 가능합니다. 한 턴에는 하나의 공격만을 받아내기할 수 있습니다.

거의 모든 근거리 무기로 받아내기를 할 수 있습니다. 육척봉과 같은 몇몇 길고 균형이 좋은 무기는 적을 견제하는 기능이 탁월하여, 받아내기에 +1이나 +2의 보너스를 줍니다.

받아내기 수치는 기본적으로 3 + 해당 무기 기능의 절반입니다(소수점 이하 무시). 예를 들어 대검 13이면 받아내기는 9가 됩니다.

근거리 무기나 투척 무기가 아니면 받아내기로 방어할 수 없습니다. 예외 : 적이 캐릭터의 리치에서 발사 무기로 공격하는 경우는 받아내기할 수 있습니다. 이 경우, 상대의 무기를 받아내기하는 것이지 발사체를 받아내기하는 것이 아닙니다! 예를 들어 1m 밖에서 상대가 권총을 쏜 경우에 맨손으로 받아내기에 성공하면, 이는 권총이나 팔을 쳐서 빗나가게 만든 것입니다.

비무장 방어

무기 없이 싸우고 있거나 한 손이 비어 있는 경우, 맨손으로 받아내기를 할 수 있습니다. 대부분의 동물과 같이 손이 없는 존재는 무기 없이 받아내기를 할 수 없습니다. 피하기만이 가능합니다.

권법이나 격투(DX가 더 높으면 DX)를 사용하여 한 손으로 받아내기를 할 수 있습니다. 받아내기의 수치는 3 + 해당 기능이나 DX의 절반입니다(소수점 이하 무시).

비무장 공격에 대해 비무장으로 받아내기를 할 때는 페널티가 없습니다. 무기 공격을 받아내기할 때에는 -3의 페널티가 붙습니다. 단, 공격이 찌르기였거나 권법으로 방어하는 경우는 이 페널티가 적용되지 않습니다.

방어(이중)을 선택하지 않는 한, 같은 공격에 대해서는 하나의 능동방어 밖에 사용하지 못합니다.

비무장 공격(깨물기, 주먹 등)을 무기로 받아내기해서 성공하면, 공격자에게 피해를 줄 수 있습니다. 즉시 받아내기

에 사용한 무기 기능으로 판정합니다. 상대가 권법으로 공격한 경우는 -4의 페널티가 붙습니다. 여기에 성공하면, 상대가 공격에 사용한 부위에 받아내기가 “명중”한 것이 됩니다. 상대는 이에 대해 방어 판정을 하지 못합니다! 피해 판정은 통상적으로 합니다.

방어 수정치

방어자의 장비

단검이나 단도로 받아내기 : -1

육척봉으로 받아내기 : +2

맨손으로 무기 받아내기 : -3 (단, 권법으로 받아내기 했거나 공격이 찌르기였으면 면제)

방어자의 행동

이동공격 : 피하기나 막기만 가능. 받아내기 불가

전력공격 : 방어 불가

전력방어(방어 향상) : 종류에 따라 피하기, 막기, 받아내기 중 하나에 +2

방어자의 상태

공격자가 보이지 않는 경우 : -4. 막기나 받아내기는 청각-2 판정에 성공해야 시도 가능

발 밑 불안정 : 최소 -1(마스터 재량)

정신 산란(예: 옷에 불이 붙은 경우) : 최소 -1(마스터 재량)

충격 상태 : -4

하중 : 하중 단계를 피하기에, 그리고 권법 받아내기에 페널티로 적용

공격의 성질

후방으로부터의 공격 : 방어 불가능

도리깨 : 받아내기에 -4, 막기에 -2

투척 무기 : 받아내기에 -1. 무기가 작은 경우(0.5kg 이하) -2

피해와 부상

부상과 질병, 그리고 피로

모험가의 인생이 전부 영광과 성공에 가득 찬 것은 아닙니다. 지치기도 하고 옷이 더러워지기도 합니다. 다칠 수도 있고 죽을 수도 있습니다.

다행히도, 이런 문제들은 조건만 맞으면 모두 해결될 수 있습니다.

부상

다치거나 병이 들면 “부상”을 입게 됩니다. 부상은 일시적으로 HP가 감소하는 현상입니다. 즉, HP는 부상에 버티는 능력입니다. *HP*(p.6)를 참고하십시오.

부상 때문에 HP가 0 이하가 되면 오래 지 않아 의식을 잃습니다. HP가 0보다 낮아질 수도 있지만, 너무 떨어지면 죽을 가능성이 있습니다. 보통 사람은 완전히 멀쩡하다가도 칼이나 총에 한두 번

명중 판정이 성공하고 상대의 방어 판정이 실패하면 제대로 맞힌 것입니다. 피해를 줄 수 있는 공격이었다면 이제 “피해 판정”을 합니다. 피해 판정은 상대에게 어느 만큼의 “기본 피해”를 주었는가를 나타냅니다.

피해 판정에서 굴리는 주사위의 수는 공격에 사용된 무기(그리고 근력 기반 무기인 경우 ST), 자연적 공격, 고유공격에 따라 정해집니다. 갑옷을 입었거나, 보호 마법의 영향 하에 있거나 해서 상대에게 DR이 있으면 기본 피해에서 DR만큼이 삭감됩니다.

피해 판정 결과가 상대의 결과 DR 이하이면, 공격이 흡수되었거나 튕겨난 것이 됩니다. 피해 판정 결과가 상대의 DR을 넘으면, 넘는 분량이 “DR을 통과한 피해”가 됩니다. 상대에게 DR이 없으면, 기본 피해가 그대로 DR을 통과한 피해입니다.

DR을 통과한 피해가 나왔으면, 여기에 피해 유형에 따라 부상 배수를 적용합니다(아래 참조). 그 결과가 상대에게 입혀진 부상이 되며, 상대의 HP가 그만큼 줄어듭니다.

피해 판정

PC의 피해 판정은 플레이어가 직접 하고, NPC의 피해 판정은 마스터가 하는 것이 보통입니다. 피해 판정은 “6d-1”이나 “1d+2”와 같이 주사위 개수에 수정치가 붙은 형식으로 표시됩니다. 수정치가 몇이든 간에 피해 판정 결과는 때리기 피해의 경우 0 미만일 될 수 없고, 그 외 모든 종류의 피해의 경우 1 미만일 될 수 없습니다.

이렇게 주사위를 굴려서 나온 수치가 그 공격의 “기본 피해”가 됩니다.

사거리 수치가 둘 있으면, 앞의 것이 m로 나타난 반감거리입니다. 상대가 반감거리 이상 떨어져 있으면 기본 피해가 절반이 됩니다(소수점 이하 버림).

맞으면 HP가 0 미만으로 떨어집니다.

HP 손실의 효과

약한 부상이라도 누적되면 누구나, 무엇이나 약해지고 쓰러집니다. 아래의 표는 HP가 낮아졌을 때의 효과를 요약한 것입니다. 모든 효과는 누적됩니다.

총 HP의 1/3 미만 - 부상 때문에 비틀거립니다. 이동력과 피하기가 절반이 됩니다(소수점 이하 올림).

0 HP 이하 - 곧 쓰러질 위험이 있습니다. 위의 효과와 더불어, 다음 턴을 시작할 때 HT 판정을 합니다. 0 아래로 떨어진 HP의 배수가 페널티로 부과됩니다. 예를 들어 -1 x HP부터는 -1, -2 x HP부터는 -2의 페널티가 붙습니다.

방호점(DR)의 통과

방호점(DR)은 자연적이거나 인공적인 갑옷, 보호막, 질긴 피부 등의 보호 효과를 나타내는 수치입니다. 차량을 비롯한 대부분의 물체에는 자체를 보호하는 DR이 있습니다. 그 뒤에 숨었거나 안에 있는 사람도 이 DR의 보호를 받습니다.

기본 피해에서 목표의 DR을 뺀 결과가 “DR을 통과한 피해”입니다. DR을 통과한 피해는, 갑옷을 뚫었거나 다른 방법으로 충격을 전달하여 몸에 부상을 입히는 것을 의미합니다. 예를 들어 DR 4인 메일 갑옷을 입고 있다가 6점의 기본 피해를 입히는 공격을 받으면, DR을 통과한 피해는 2점입니다.

DR은 보통 누적됩니다. 예를 들어 자연적 DR이 2 있고, 여기에 DR 15짜리 방탄조끼를 입으면 총 DR은 17이 됩니다. 예외는 별도로 언급될 것입니다.

부상 배수

기본 피해에서 DR을 제하고 남은 피해가 “DR을 통과한 피해”입니다. DR을 통과한 피해가 1점이라도 있을 경우, 이를 그 공격의 피해 유형에 따른 “부상 배수”로 곱합니다.

- 뚫기(소) : x 0.5.
- 뚫기(대), 베기 : x 1.5.
- 꿰기 : x 2.

이 배수를 적용한 후의 수치가 부상을 나타냅니다. 소수점 이하는 무시하지만, 일단 DR을 통과한 공격은 최소 1점의 피해는 줍니다. 부상에 해당되는 HP를 총 HP에서 삭감하십시오.

부상의 효과

입은 부상의 양과 성질에 따라 효과가 달라집니다. 부상과 회복에 관해서는 다음 내용을 참고하십시오.

실패하면 의식을 잃게 됩니다(기계 같으면 작동을 중지합니다). *의식 회복* (p.30)을 참조하십시오. 성공하면 정상적으로 활동할 수 있지만, 계속 움직이려면 매 턴 판정해야 합니다. *예외*: 자기 턴에 행동 없음을 택하고 능동방어도 하지 않으면, 판정 없이도 의식을 유지할 수 있습니다. 방어 판정을 했거나, 행동 없음이 아닌 다른 행동을 선택했을 때에만 판정하십시오.

-1 x HP - 위의 효과가 적용되며, 즉시 HT 판정을 하여 실패하면 죽습니다. (실패 차이가 1이나 2인 경우, 즉사하지는 않습니다. P.30, *치명상*을 참조하십시오). 판정에 성공하면, 의식을 잃지 않은 한 말도 하고 싸울 수도 있습니다. 누적된 부상이 HP의 배수에 달할 때마

다 다시 HT 판정을 합니다. 예를 들어 원래 HP가 11이라면, -11HP가 되었을 때 처음으로 판정합니다. 살아 남으면, -22HP가 되었을 때 또 한 번, -33HP가 되었을 때 또 한 번. . . 하는 식으로 판정합니다.

-5 x HP - 판정 없이 죽습니다. HP의 6배나 되는 피해를 입고서는 아무도 살아나지 못합니다.

-10 x HP - 몸이 완전히 파괴될 가능성이 있습니다. 이는 부상의 종류에 따라 다릅니다. 예를 들어 화살에 의해 200HP 상당의 피해를 입은 사체는 심하게 손상되었다라든가 대강 알아볼 수는 있을 테지만, 불에 의해 같은 양의 피해를 입었다면 잿더미가 될 것입니다. 부활이 가능한 세계에서는 이런 차이가 중요할 수 있습니다.

쇼크

부상을 입으면, 잃은 HP 1점 당 -1의 페널티가 다음 턴에 한해 DX와 IQ에 붙습니다(최대 -4 페널티). 이 효과를 “쇼크”라고 합니다. 그 턴이 지나면 페널티는 사라집니다.

쇼크는 DX와 IQ 기반의 기능들에도 영향을 주지만, 능동방어 등의 방어적인 반응에는 적용되지 않습니다.

중상

“중상”이란 HP의 1/2를 넘는 부상이 단번에 들어오는 것을 말합니다.

중상을 입으면 HT 판정을 하여 실패할 경우 쓰러지거나 충격 상태에 빠질 수 있습니다(아래 참조).

눅다운과 충격

중상을 입으면 HT 판정을 합니다. 이에 실패하면 쓰러지고 충격 상태에 빠집니다. 판정에 성공하면 통상적인 쇼크 외의 다른 효과는 없습니다.

판정에 실패하면 충격 상태에 빠집니다. 아래를 참고하십시오. 그 자리에 넘어지고, 들고 있었던 것은 떨어뜨립니다. 이 효과를 “눅다운”이라고 합니다. 5 이상의 차이로 실패하거나 대실패가 나오면 의식을 잃습니다! **의식 회복**(p.30)을 참고하십시오. 충격 상태일 때는 다음 번 자기 턴에 행동 없음을 선택해야 합니다. 이 동안 능동방어를 할 수는 있지만, 방어 판정에는 -4의 페널티를 받습니다. 충격 상태일 때는 자기 턴이 끝날 때 HT로 판정합니다. 성공하면 충격에서 벗어나서 정상적으로 행동할 수 있습니다. 실패하면 계속 충격 상태인 것이고, 다음 턴에도 행동 없음을 선택해야 합니다. 회복될 때까지 매 턴 판정하십시오.

치명상

죽음을 면하기 위한 HT 판정에 1이나 2 차이로 실패한 경우, 즉사하지는 않지만 치명상을 입고 죽어갑니다. 치명상을 입은 상태에서는 행동을 전혀

할 수 없습니다. 의식은 있을 수도 있고 없을 수도 있습니다(마스터 재량). 이 상태에서 부상을 더 입으면 HT 판정을 또 해야 하며, 여기에 실패하면 실패 차이에 관계 없이 죽습니다.

이 상태에서는 30분에 한 번 판정하여 실패하면 죽습니다. 판정에 성공하면 앞으로 30분은 더 살아남을 수 있지만, 그 시간이 지나면 또 판정합니다. 대성공하면 기적적으로 죽음을 면하게 되며, 더 이상 치명적인 상태는 아니게 됩니다(하지만 행동을 못하기는 마찬가지입니다). 의료 조치나 마법 등에 의해 HP가 1점이라도 치료되면 HT 판정을 합니다. 이 판정에 성공하면 치명상에서 벗어날 수 있습니다.

회복하면 HT 판정을 한 번 더 합니다. 실패하면 HT가 1점 영구적으로 줄어듭니다. 대실패하면 마스터는 적절한 단점(p.10)을 부과할 수 있습니다.

죽음

캐릭터가 죽은 경우에도, 그 후에 입은 부상을 기록해야 할 필요가 있을 수 있습니다. 시신이 대체로 온전하면(-10 x HP까지 떨어지지 않은 경우) 마법적이거나 초과학적인 수단으로 살려낼 수 있는 세계도 있기 때문입니다.

목이 잘리거나 하면 HT나 HP에 관계 없이 죽습니다. 전혀 공격에 대응할 수 없는 상대가 누가 봐도 치명적인 방법으로 공격 당한 경우는 판정을 할 필요가 없습니다. -5 x HP로 곧바로 떨어진다고 해도 무방합니다.

이는 순전히 공격이 오는 것을 모르고 있을 뿐인 상대에게는 적용되지 않습니다. 단도를 들고 경비병의 등 뒤에 몰래 접근했다고 해도 자동으로 죽일 수 있는 것은 아닙니다. 사실적으로 룰을 적용해서 해결하십시오. 상대가 반격할 걱정은 없으니, 전력공격을 해도 좋습니다. 명중 판정은 거의 확실히 성공할 것이고, 상대는 능동방어도 못합니다. 아마 상대를 죽이거나 무력화하기에 충분한 피해를 줄 수 있을 것입니다.

PC나 중요한 NPC가 죽을 경우, 마스터는 상황에 따라 “최후의 발악”을 허용할 수 있습니다. 적에 대한 마지막 일격이라면 한 턴을 넘겨서는 안 될 것입니다. 마지막 유언이라면 시간을 조금 더 주어도 좋겠지요. 사실적이지는 않아도 확실히 재미는 있습니다.

회복

위의 룰에 따라 다치더라도, 아래의 룰로 나올 수 있습니다.

의식 회복

눅다운 판정에서 5 이상의 차이로 실패한 경우, 또는 OHP 이하에서 의식을 유지하기 위한 HT 판정에 실패한 경우, 그리고 그 외 많은 경우에 캐릭터는 의

식을 잃을 수 있습니다. 캐릭터가 정말로 의식을 완전히 잃었는지, 아니면 고통과 부상으로 인해 활동할 수 없을 뿐인지는 마스터가 결정합니다. 여하튼 아무 것도 하지 못하는 것은 마찬가지입니다. 일단 의식을 잃으면 다음과 같이 회복할 수 있습니다.

- HP가 1 이상 남아 있으면 15분 후에 깨어납니다.
- HP가 0 이하이고 -1 x HP 보다 높은 경우, 한 시간에 한 번씩 HT 판정을 하여 성공하면 깨어납니다. 새로 부상을 입지 않는 한, 이 상태에서 매 초 기절 판정을 할 필요는 없습니다. 하지만 그래도 HP 1/3 이하에 해당되므로 이동력과 피하기는 절반이 됩니다.
- HP가 -1 x HP 이하인 경우는 상태가 매우 안 좋은 것입니다. 12시간 후에 한번 HT 판정을 해서 깨어날 기회가 주어집니다. 성공하면 의식을 되찾고, 위에서와 같이 움직일 수 있습니다. 그러나 실패하면 의료 조치를 받지 않지 않는 한 정신을 차리지 못하게 됩니다. 이 때부터 12시간마다 한 번씩 HT로 판정합니다. 실패하면 죽습니다.

자연 치유

회복이 불가능하다고 특별히 정해져 있지 않은 한(p.32, **결빙** 참조), 잃은 HP는 쉬면 회복됩니다. 잘 먹고 잘 쉬었다면, 그 날이 끝날 때에 HT 판정을 합니다. 성공하면 1HP가 회복됩니다. 주변 조건이 나쁘면 마스터는 페널티를 주고, 좋으면 보너스를 줄 것입니다.

응급처치

응급처치 기능(p.16)의 두 가지 주요 목적은 지혈과 쇼크 완화입니다.

압력을 가하거나 지혈대를 사용하여 출혈을 멈추는 데에는 1분이 걸리며, 1HP가 치료됩니다.

출혈을 멈춘 후에는 시간을 더 들여서 제대로 상처를 치료하고 쇼크를 완화할 수 있습니다. 환자를 따뜻하고 편안하고 진정시켜야 합니다. **응급처치 표**에 나온 시간이 지난 후에 다시 응급처치 판정을 할 수 있습니다.

이 판정에 성공하면 **응급처치 표**에 나온 대로 주사위를 굴려 어느 정도의 HP가 치료되는지 봅니다(최소 1HP). 대성공하면 HP가 모두 치료됩니다! 이렇게 치료되는 HP에는 지혈에 따른 1HP 회복이 포함되어 있습니다. 따라서, 1HP가 치료되는 결과가 나오면 추가적인 응급처치로 회복된 HP가 없는 셈이 됩니다. 대실패하면 환자는 2HP를 잃습니다!

응급처치 표

TL	환자 당 시간	회복 HP
0~1	30 분	1d-4
2~3	30 분	1d-3

4	30 분	1d-2
5	20 분	1d-2
6~7	20 분	1d-1
8	10 분	1d
9 이상	10 분	1d+ 1

피로

오랫동안 달리기나, 헤엄치거나, 질식하거나 하는 등, 다양한 상황에서 피로가 발생할 수 있습니다. 이는 FP(피로 점)의 일시적 손실로 나타납니다. FP 수치는 HT와 같습니다. 손실된 FP는 캐릭터 시트에 기록하십시오.

FP 손실의 효과

아래는 FP가 낮아졌을 때의 효과입니다. 모든 효과는 누적됩니다.

총 FP의 1/3 미만 - 매우 지친 것입니다. 이동력, 피하기, ST가 절반이 됩니다(소수점 이하 올림). HP와 파괴력 등, ST에 기초한 다른 수치는 영향을 받지 않습니다.

0 FP 이하 - 쓰러지기 직전입니다. 이 상태에서 FP가 더 손실되면 HP도 같은 만큼 떨어집니다. 말하거나 쉬는 외의 다른 행동을 하려면 의지력 판정에 성공해야 합니다. 전투 중에는 행동 없음 외의 행동을 선택할 때마다 판정합니다. 성공하면 행동을 할 수 있습니다. 익사하는 중이라면 계속 발버둥칠 수도 있습니다. 하지만 1FP를 잃을 때마다 1HP를 잃는 것은 마찬가지입니다. 판정에 실패하면 그 자리에 쓰러지고, FP가 1 이상으로 회복될 때까지 아무 것도 하지 못합니다.

-1 x FP - 의식을 잃습니다. 의식을 잃은 동안은 정상적으로 쉬는 것과 같은 속도로 FP를 회복합니다. FP가 0을 넘으면 깨어납니다. FP는 이보다 낮아질 수 없으며, 이 상태에서 더 피로할 경우 HP가 그만큼 줄어들 뿐입니다.

FP의 소비

FP는 흔히 다음 경우에 소비됩니다.

전투 : 전투가 10초를 넘게 끝면 FP가 소비됩니다. 명중 판정이나 방어 판정을 전혀 하지 않으면 전투에 따른 FP 소비는 없지만, 다른 행동에 의해 FP를 잃을 수는 있습니다. 전투가 끝날 때, 현재 하중 + 1의 FP를 잃습니다.

위의 FP 소비는 전투 1회마다 붙습니다. 10초마다 붙는 것이 아닙니다! 마스터가 원하면, 전투가 아주 길어지는 경우 FP가 추가로 들 수도 있지만, 2~3분(120~180턴!) 이상 지속되는 경우에만 추가로 FP가 소비되게 하는 것이 사실적입니다.

도보 여행 : 도보 여행 한 시간마다 전투시와 같은 FP가 소비됩니다. 예를 들

어 하중이 “가벼움”인 경우 1시간 행군 하면 2FP가 듭니다.

무리한 노동 : 하중이 매우 무거움을 초과하거나, 아주 무거운 짐을 밀거나 당기는 경우 1초에 1FP가 소비됩니다(p.23, 물건 움직이기 참조).

달리기와 수영 : 전력질주는 15초마다, 장거리 달리기나 수영은 1분마다 HT로 판정하여 실패할 경우 1FP가 손실됩니다.

기아 : 인간은 하루 세 끼를 먹어야 합니다. 한 끼 굶으면 1FP를 잃습니다.

탈수 : 인간은 하루에 2L의 수분을 섭취해야 합니다. 더운 날씨에는 3L, 작열하는 사막에서는 5L가 필요합니다! 필요한 수분을 얻지 못하면 8시간마다 1FP를 잃습니다. 하루에 1L도 못 마시면 추가로 1FP와 1HP를 잃습니다. 하루 동안 쉬면서 물을 충분히 마시면 탈수로 잃은 FP를 모두 회복할 수 있습니다. 손실된 HP는 통상적인 속도로 회복됩니다.

수면 부족 : 활동 시간(보통은 16시간) 동안 깨어 있으면 지치기 시작합니다. 이 때에 잠을 자지 않으면 1FP를 잃고, 활동 시간의 1/4(보통은 4시간) 마다 1FP의 피로를 더 잃습니다.

총 FP의 절반 이상을 수면 부족으로 잃은 상태일 경우, 불침번을 선다거나 해서 활동하지 않고 가만히 있으면 2시간마다 의지력 판정을 합니다. 이에 실패하면 잠이 들고, 누군가가 깨우거나 하룻밤만큼 잘 때까지 일어나지 않습니다. 판정에 성공하면 DX, IQ, 자제 판정에 -2의 페널티를 받습니다.

수면 부족에 의해 FP가 1/3 미만이 된 경우, 위의 판정은 가만히 있는 경우 30분마다, 활동할 경우 2시간마다 행합니다. 아주 위험할 수 있습니다!

피로 회복

“일반적인” FP 손실을 회복하려면 조용히 쉬면 됩니다. 편히 책을 읽고 말하고 생각하는 것은 괜찮습니다. 하지만 걷거나 그 이상의 행동을 하면 쉬는 것으로 보지 않습니다. 10분 휴식할 때마다 손실된 FP가 1 회복됩니다. 쉬는 동안 좋은 식사를 하면 마스터는 1을 더 회복하게 할 수도 있습니다. FP를 회복시켜주는 약물이나 마법 주문 또한 존재합니다.

수면 부족으로 인한 피로를 회복하려면 최소한 필요 수면시간 동안 푹 자야 합니다. 이렇게 자면 1FP가 회복됩니다. 그 후로 방해 받지 않고 1시간 더 잘 때마다 1FP를 더 회복합니다.

굶주림이나 목마름으로 잃은 FP는 음식이나 물이 없으면 회복할 수 없습니다. 위를 참조하십시오.

각종 위험 상황

모험가들을 위협하는 상황은 총칼과 마법 주문 외에도 많습니다.

더위

보통의 더운 날씨에서는 너무 돌아다니지 않고 그늘에 있으면 별 문제가 없습니다. 그러나 자신의 적정 온도 범위의 위쪽 5°C 이상에 해당하는 온도(인간의 경우 25°C 이상)에서 활동하려면 30분마다 HT로 판정합니다.

판정에 실패하면 1FP를 잃습니다. 대실패하면 열사병에 걸려서 1d FP를 잃습니다. 다른 경우와 마찬가지로, OFP 미만으로 떨어지면 FP를 1점 잃을 때마다 1HP를 함께 잃습니다. 더위로 잃은 HP나 FP는 보다 시원한 곳으로 옮기기 전에는 회복할 수 없습니다.

적정 온도 범위를 20°C 이내로 넘은 경우(인간은 31°C~50°C)에는 코로나 탈수로 FP를 잃을 때 1FP를, 35°C 이내로 넘은 경우(인간은 51°C~65°C)에는 2FP를 더 잃습니다.

독

독은 무기나 함정에 깔린 못에 발라져 있을 수도 있고, 음식이나 물에 들어 있을 수도 있습니다. 독에 대해 알아야 할 것은 다음과 같습니다.

지연 시간 : 대부분의 독은 수 초에서 수 시간 후에 효과를 발휘합니다. 소화기성 독은 거의 항상 그렇습니다.

저항 판정 : 독 중에는 HT 판정에 성공하면 저항할 수 있는 것이 있습니다. 지연 시간이 있을 경우 판정은 그 시간이 지나면 합니다. 수정치가 붙는 경우도 많습니다. 약한 독은 HT+2로 판정하고, 저항이 거의 불가능한 독은 HT-8로 판정하게 할 수 있을 것입니다. HT에서 HT-4 정도가 일반적입니다. DR은 이 판정에 영향을 주지 않습니다.

독성 환경 내에 있는 경우(가스 구름 속이나 독성 대기), 첫 HT 판정에 성공하더라도 그 안에 있는 동안은 실패할 때까지 1초마다 HT 판정을 해야 합니다. 지연 시간이 있는 경우는 매 초가 아니라 지연 시간마다 판정합니다.

효과 : 독의 가장 흔한 효과는 HP나 FP를 감소시키는 것입니다. 약한 독은 1HP나 1FP만을 감소시키지만, 강한 독은 1d 이상을 깎을 수도 있습니다. DR은 보호해 주지 못합니다. 이렇게 손실된 HP와 FP는 통상적으로 회복됩니다.

불

불 속에서 턴의 일부만을 보내면(불 속을 뛰어간다가) 1d-3의 열 피해를 입습니다. 턴의 전부를 보통 정도의 화염 속에서 보내는 경우(몸에 불이 붙은 경우 포함) 피해는 1초에 1d-1이 됩니다. 강한 불은 더 큰 피해를 줍니다. 예를 들어 용광로나 용암 속이라면 초당 3d의 피해를 줍니다!

불꽃 자체가 DR을 뚫지 못해도, 불에 오래 노출되면 열 때문에 빨리 지치게

됩니다. 아래 *타위*를 참조하십시오.

한 번의 열 공격에 의해 3점 이상의 기본 피해가 들어오면 옷의 일부가 붙어 붙을 수 있습니다. 이렇게 되면 1초에 1d-4의 열 피해를 입고, 주기가 산만해져 DX에 -2 페널티가 붙습니다(이 피해가 전혀 해를 끼치지 못하면 페널티 면제). 손으로 쳐서 붙을 끌 수 있지만, 한번 시도할 때마다 준비 행동을 취하고 DX 판정에 성공해야 합니다.

한 번의 열 공격에 의해 10점 이상의 기본 피해가 들어오면 옷 전체에 붙어 붙습니다. 이렇게 되면 매 초 1d-1의 피해를 입고, DX에는 -3의 페널티가 붙습니다(굴러서 붙을 끄는 DX 판정에는 페널티 면제). 붙을 끄려면 바닥에 굴러야 합니다. 한 번 시도할 때마다 준비 행동이 3회 필요하고, DX 판정에도 성공해야 합니다. 물에 뛰어드는 데에는 1초 밖에 걸리지 않고, 붙은 판정 없이 꺼집니다.

불에 의한 피해에 따른 쇼크 페널티를 DX에 붙이는 것도 잊지 마십시오!

전염병

멀리 여행을 떠나면(심지어는 집 안에 앉아 있어도) 괴질에 당할 수 있습니다. 공주가 걸린 수수께끼의 병일 수도 있고, 약질 국가의 생물 병기일 수도 있지만, 원인이 어쨌건 치료약을 찾는 과정은 재미있는 이야기거리가 될 것입니다. 전염병에 관해 알아야 할 중요한 사항은 다음과 같습니다.

저항 판정 : 병을 면하기 위해 행하는 HT 판정입니다. 대부분의 전염병은 HT에서 HT-6으로 저항 가능합니다. 판정에 성공하면 병에 걸리지 않습니다. 실패하면 일단 걸리는 하지만, 매 “주기”마다 판정해서 병을 떨쳐낼 수 있습니다.

잠복기 : 전염병에 걸리고 나서 얼마 후에 증상이 나타나는지를 나타냅니다. 실제로는 매우 다양하지만, “기본적”으로 24시간 정도로 하면 됩니다.

피해 : 전염병이 몸에 어떤 해를 끼치는가를 나타냅니다. 보통은 1점의 피해이지만, 악성 전염병은 1d까지도 줄 수 있습니다. DR은 질병에 소용이 없습니다! 피해가 들어감에 따라 증상(열, 재채기, 기침, 두드러기 등)이 나타납니다. 전염병으로 입은 부상은 HT 판정에 성공하여 병이 나올 때까지 자연 치유되지 않습니다!

주기 : 질병도 지속성 독과 마찬가지로, 환자가 HT 판정에 성공하거나 정해진 주기가 모두 지날 때까지 일정 간격으로 효과를 냅니다. HT 판정 사이의 간격은 기본적으로는 하루입니다. 주기의 수는 치명적인 질병일수록 많습니다. 예를 들어, 주기마다 1HP 밖에 입히지 않는 피해라도 20~30주기 동안 지속된다면 환

자가 죽을 수 있습니다.

질병의 증상이 드러나면, 진찰 판정으로 병명을 알아낼 수 있습니다. 완전히 새로운 질병을 알아낼 수는 없지만, 판정을 잘 하면 치료를 시도할 수 있을 정도의 정보를 얻을 수 있습니다.

적절한 치료 조치를 취하면 일부 질병에 대한 주기적 저항 판정에 보너스를 받을 수 있습니다. TL6 이상에서는 항생제(페니실린 등)가 박테리아성 질병을 이겨내는 판정에 +3의 보너스를 줍니다.

질식

공기가 전혀 없으면 매 초 1FP를 잃습니다. 수영 판정에 실패하면, 공기와 함께 물도 들어마십니다. 5초에 한 번 수영 판정을 하고, 실패할 경우 1FP를 잃습니다(p.23, 수영 참조).

FP가 0이 되면 매 초 의지력으로 판정하여 실패할 경우 기절합니다. FP나 HP에 관계 없이, 4분간 숨을 못 쉬면 죽습니다.

깨끗한 공기를 숨쉴 수 있게 되면 FP를 더 이상 잃지 않고, 정상적으로 FP를 회복하기 시작합니다(p.32, *피로 회복* 참조). 의식이 없었다면 1FP로 복구되었을 때 깨어납니다. 물에 빠졌다가 구출된 경우는 허파에서 물을 일단 빼내야(응급처치 판정 필요) 호흡을 재개할 수 있습니다.

2분 이상 숨을 못 쉰 경우, HT 판정에 실패하면 뇌 손상이 일어나 IQ가 영구적으로 1 낮아집니다.

추위

방한 장비가 없으면 추위는 치명적일 수 있습니다. “보통”의 추운 날씨에서는 30분마다 HT로 판정합니다. 보통 인간에게 있어 이는 일반적으로 0°C 이하를 의미합니다. 가벼운 바람(풍속 15km 이상)이 부는 경우는 15분에 한 번 판정하고, 강한 바람(풍속 50km 이상)이 부는 경우는 10분에 한 번 판정합니다. 이와 별개로, 강한 바람은 체감 온도를 심하게 낮출 수 있습니다. 아래의 수정치도 적용하십시오.

상황	HT 수정치
가벼운 복장 또는 맨몸	-5
보통 겨울 옷	0
극지방용 복장	5
발열 방한복	10
젖은 옷	추가 -5
체감 온도 -15°C 이하 -5도 당	-1

판정에 실패하면 1FP를 잃습니다. 다른 경우와 마찬가지로, 0FP 미만으로 떨어지면 FP를 1점 잃을 때마다 1HP를 함께 잃습니다. 추위로 잃은 FP나 HP를

회복하려면 적절한 피난처와 함께 열원(불, 전기난로, 체온 등)이 필요합니다.

충돌과 추락

물체나 캐릭터의 HP와 속도에 따라 충돌시의 피해가 결정됩니다. “속도”는 캐릭터나 물체가 얼마나 빨리 움직이고 있는가를 나타내며, 단위는 m/초입니다.

물체는 충돌할 때 (HP x 속도) / 100d의 파괴력으로 때리기 피해를 줍니다. 계산 결과가 1d보다 적은 경우는 1d-2로 봅니다.

움직이는 물체가 움직일 수 없을 정도로 큰 장애물(땅, 산, 빙산 등)에 충돌할 경우는 통상적인 충돌 피해를 가하고 자신도 이 피해를 입습니다. 부서질 수 있는 장애물에 충돌한 경우, 양쪽에 가해지는 피해는 장애물의 HP+DR까지로 제한됩니다.

추락

추락은 땅과의 충돌입니다. “추락 속도표”를 사용하여 속도를 찾은 후, 충돌의 경우와 마찬가지로 다룹니다.

추락 속도 표

거리	속도	거리	속도
1m	4	20m	20
2m	6	30m	24
3m	8	40m	28
4m	9	50m	32
5m	10	75m	39
10m	14	100m	45
15m	17	1,000m	133

떨어지는 물체에 맞을 경우, 위의 표에서 속도를 찾은 후 통상적인 충돌과 같이 피해를 계산합니다.

배경 세계

세계 디자인은 상당히 복잡하고 어려운 작업이지만, 일단 다음 사항을 결정지면 시작하기가 수월할 것입니다.

- 언어
- 법률과 관습
- 사회와 정부
- 기술 수준
- 경제
- 시나리오 거리
- 기능과 직업
- 무기와 전투

캠페인 계획 시트를 비롯한 GURPS 양식들을 <http://dayspring.new21.net/>에서 찾아보실 수 있습니다.