

추가 요소

데이비드 블랙 제작

v1.0

감사의 말씀

이 글을 읽고 계신다면 킥스타터를 후원하셨거나 RPGNOW에서 PDF를 구입하셨을 거라고 봐도 될 것 같습니다. 감사합니다. 대단히 감사합니다. 비꼬는 것처럼 들릴지도 모르겠지만 저는 정말로 감사하게 생각하고 있습니다.여기의 자료들은 이 게임에 대한 여러분의 지원에 제가 얼마나 감사를 표하고 싶은지 보여드리는 추가 요소들입니다. 그런데 킥스타터를 후원하지도, PDF를 구입하지도 않으셨다면 어떻게든 불법복제를 했다고 봐도 되겠지요?

사실 여러분이 신경 써 주셨다는 것만으로 감사하합니다.

대안 규칙들

추가 요소들은 이 게임의 축약된 룰북에 여러 이유로 넣지 않은 추가 규칙, 참고 사항, 제안 및 기타 생각들의 모음집입니다. 대부분은 분량 상의 이유로 넣지 않았고, 혹은 한심해 보여서 넣지 않은 것들도 있습니다. 판단은 여러분에게 맡기지요. 여기서 원하는 것이 있다면 플레이 중에 사용하면 됩니다. 이 중 일부는 제 블로그나 소셜 미디어에 올렸던 것들입니다만, 전부 깔끔하게 정리된 편이 낫겠지요?

짐

기존 규칙은 무게 개념과 많은 장비를 갖고 다니는 경우의 문제점을 간단하고 빠르게 처리하도록 구성되었습니다. 더 깊고 복잡한 것을 원한다면 다음과 같은 변경점을 추가하면 됩니다.

각 물품들에는 아래의 목록에 나오는 키워드 다수가 붙을 수 있으며, 키워드 하나당 무게가 1점씩 추가됩니다.

- 깨지기 쉬움 - 부서지거나 손상되기 쉬운 물품입니다.
- 길이가 길 - 5피트 이상의 길이를 가지는 물품입니다.
- 복잡하게 생긴 - 불품없고 이상하게 생긴 물품입니다.
- 무거움 - 크기에 비해서 움직이려면 힘이 더 드는 물품입니다.
- 관리가 힘들 - 보관과 관리가 어려운 물품입니다.

아마 이러한 변경점들이 캐릭터들의 짐을 늘린다는 점을 알아차리셨을테고, 장비 유지에 대해서 일일이 따져야 하는 것을 좋아하지 않는 사람도 있을것입니다. 다만 이 규칙을 사용하면서, 규칙이 적용되지 않는 물품을 추가해서 그런 물품의 가치를 올리는 것을 고려할 수도 있습니다. 예를 들어 제가 했던 게임 중에는 판금 갑옷은 항상 복잡하게 생기고 무거웠기 때문에 저는 전문가가 만든 판금 갑옷에 대해서는 '복잡하게 생긴'을 삭제하고, 장인이 만든 판금 갑옷에 대해서는 '무거움'도 삭제해 장인이 만든 판금 갑옷을 매우 가치 있게 만들었었죠.

마법 변화

아주 간단한 '묘사'를 통해서 주문들을 어떻게 얻고 취급하는지 극적으로 달라지게 할 수 있습니다. 각 주문을 특별한 물품처럼 간주하는 것으로, 이제 주문들은 '유명한' 마법 물품이나 성물과 같이 오직 하나만이 존재하며, 도난당하거나 잊혀지거나 재발견될 수 있고, 연구되거나 어딘가에 보관될 수도 있게 됩니다만, 게임 내 세계에는 오직 각 주문당 하나의 사본만이 존재하게 됩니다. 그 대신 다른 사람의 마법서를 보고 메모라이즈해서 거기에 나온 주문을 시전할 수 있으며, 여전히 시전자는 기존에 쓰던 능력치를 사용해 판정을 하며 실패시 그 주문과 같은 레벨의 주문 슬롯 하나를 잃습니다.

이런 변화는 마법사들이 강해지는 과정에 커다란 영향을 주기 때문에 플레이어들의 재미를 망치지 않도록 여기에 대해서 미리 충분히 이야기를 해야 합니다.

공포와 빛

지하 세계를 탐험하는 경우 빛은 아주 중요한 것이 되며, 캐릭터가 완전한 어둠 속에서 턴을 마치는 경우 지혜 판정을 해야 합니다. 지혜 판정에 성공한다면 정상적으로 행동할 수 있지만, 실패한다면 공포에 빠집니다!

공포에 빠진 캐릭터는 매 턴 시작시 6면체를 굴러 공포! 판정을 하고, 턴 종료시 지혜 판정을 해서 지혜 판정에 성공해야만 정상으로 돌아옵니다. 이 상태는 지혜 판정에 성공할 때까지 지속됩니다.

	공포!
1	이 악물기 - 바로 공포에서 벗어나기 위한 지혜 판정을 합니다.
2	꿈짜도 못함 - 이번 턴에는 이동을 할 수 없습니다.
3	충격을 받음 - 손을 사용해야 하는 행동을 할 수 없습니다.
4	눈앞이 캄캄함 - 플레이어는 이번 턴에 눈을 감고 행동해야 합니다.
5	명재경각 - 건강이 2 감소합니다.
6	심장마비 - 행동 불가 판정을 하게 됩니다.

저는 공포! 규칙을 모든 던전 탐험 시나리오에 적용해도 괜찮다고 생각합니다만, 이게 모두의 취향에 맞지는 않을거라 생각해서 메인 룰북에서는 분량을 줄일 겸 삭제했습니다. 또한 눈앞이 캄캄함 결과의 '파티 게임'같은 분위기가 마음에 안 들면, 좀 더 재미없는 다른 것으로 결과를 교체하셔도 됩니다.

전사 약화

원래 전사는 조금 더 약했었지만 키스타터 초기에 나온 피드백을 통해서 성능이 '강화'되었습니다. 전사를 원래 상태로 되돌리고 싶다면, 전사가 추가로 공격하는 대상은 이전 공격 대상보다 HD가 높지 않은 다른 대상이어야 한다고 하면 됩니다.

이것은 전사의 특수 기능을 사용할 기회를 줄이고, 피해가 분산되게 합니다. 같은 대상을 두 번 공격할 수 있습니다만, 그 사이에 반드시 다른 대상을 공격해야만 하기 때문입니다. 이로서 레벨이 높은 전사가 단일 대상에 '극딜'을 넣는 것이 확실히 막히게 됩니다.

가로막기

각 캐릭터는 턴 당 1번씩 NPC가 가까운 거리로 이동해 아군과 근접하는 것을 막을 수 있습니다. 이 경우, 길을 막는 캐릭터는 그 턴에 이동하지 않았어야 하고, NPC가 아군과 교전하는 것을 막는 대신 자신이 가로막은 대상의 공격을 받을 수 있습니다.

저는 가끔씩 미니어처를 활용하는 것을 좋아합니다. (직접 사람들과 TR을 할 수 있다면 말이지요... ㄱㄱ) 그런 면에서 본다면 가끔씩 전투 중에 전술적 행동을 허용하는 것은 좋은 느낌을 줍니다. 적 당한 수준으로 저런 '위게임적 요소'의 이득을 취하는 것은 재미있을 수 있거든요.

자금

이 게임에서는 기본적으로 자금이 적고, 캠페인 진행에 따라 마스터가 자기 모습을 넣을 수도 있는 '동전'을 일반적으로 사용합니다. 하지만 재미있는 변수를 줄 수 있는데, 플레이어들이 돈을 주울 때 금액을 정하는 대신 6면체를 굴리게 하는 것입니다. 플레이어들은 최대 4회까지 주사위를 굴려 동전을 세는 행동을 할 수 있으며, 그렇게 나온 결과를 더해서 가지고 있는 자금에 포함시킵니다.

각 생물은 HD당 d6뎀을 지니고 있다고 간주됩니다. 따라서 4HD의 깡패는 4d6뎀을 가지고 있는 것으로 간주됩니다.

잠시 숨을 돌릴 재미있는 요소로, 메인 룰북에서는 분량상의 이유로 삭제했지만 개인적으로는 항상 적용하는 규칙입니다. 일부 플레이어들은 돈을 찾아냈을 때 즉시 모든 돈을 세려고 할 수도 있습니다. 동전 한 줌이 나왔을 때 3d6 뎀이라고 하는 것은 괜찮습니다만, 그보다 금액이 커지면 플레이

어들에게 돈을 셀 때 1턴의 행동이 소모된다는 점을 지적해주고 정확히 적용해야 합니다.

또한 진짜로 멋져보이고 싶고, 충분한 시간과 돈이 있다면 최대한 많은 6면체 주사위를 모은 뒤에 금속 페인트를 칠해서 보물이라고 주세요. 플레이어들이 좋아할 겁니다.

행운

모든 캐릭터는 행운 1점을 가지고 생성되며, 아무 때나 주사위 하나를 다시 굴러보거나 직접적인 이익을 제공해 주지 않는 사실 하나를 만들어 넣기 위해서 행운을 소모할 수 있습니다. 다만 행운은 마스터가 줄 때만 얻을 수 있습니다. 저는 대체로 플레이어들이 엉망이 됐을 때 행운을 줍니다. 업보에 따르는 거죠.

이 방식은 피상한 것도, 혁신적인 것도 아닙니다. 행운 체계가 마음에 드나 안 드나는 본인 스스로가 이미 잘 아실테고요.

강행하기

플레이어가 판정에 실패한 경우, 마스터는 그 플레이어에게 마스터가 상황에 따라 선택하는 일종의 대가나 패널티를 받는 대신 그 판정에 성공한 것으로 처리할 수 있다고 제안을 할 수 있습니다.

강행의 대가
d10을 굴려 이 캐릭터의 장비 중 하나를 파괴하거나 분실된 것으로 처리합니다.
이 캐릭터의 가장 낮은 소모품 주사위가 1단계 낮아지고, 4면체였다면 그 물품이 전부 소모됩니다.
가까운 거리 내의 누군가(자신 포함)가 체력 1d6점을 잃습니다.
마스터가 이후의 판정 하나에 불이익을 줄 수 있게 됩니다.
다음 반응 판정의 결과에 +2가 추가됩니다.
돈을 얻을 때, 1-2가 나오면 가짜 동전으로 간주됩니다.
이 캐릭터의 다음 행동 불능 판정의 결과에 +1이 추가됩니다.

일부 플레이어들은 강행을 경멸합니다만, 저는 어느 플레이어에 초점을 맞춘 이야기를 전개하거나 어려운 상황에서 제가 관대하게 대해주고 싶을 때 강행을 사용해야겠다고 느꼈습니다. 그런 면에서 본다면 이야기를 진행하기 위한 기계적인 수단도 유용하겠지요.

마비

룰북에 나오는 괴물들 중 일부는 캐릭터를 마비시킬 수 있습니다. 마비된 캐릭터는 이동을 하거나 말을 하거나 행동을 할 수 없게 됩니다. 마비된 캐릭터는 턴 시작시 건강 판정을 해서 성공해야만 마비에서 풀려나고, 마비에서 풀린 직후에는 정상적으로 턴의 진행이 가능합니다.

분량상의 문제로 삭제한 부분으로, 마스터가 뭔가를 '상태 효과'로 처리할 수 있다는 것과 성직자가 건강 판정에 이익을 얻는 것을 반영했습니다. 독이나 불, 광기나 실명 등과 같은 효과들도 동일한 판정 방식으로 처리할 수 있고, 단지 판정에 사용하는 능력치만 다르게 하면 됩니다.

무작위 조우

무작위 조우를 확인하는 다른 방법으로는, 플레이어가 시끄러운 소리를 내거나 위험한 곳에 5분(턴) 이상 머물러 있을 때마다 1d4를 굴려 1이 나오면 무작위 조우를 발생시키는 방법이 있습니다.

15분마다 주사위를 굴리는 게 잘 기억나지 않거나 다들 그런 방식을 싫어한다면, 이 방식을 통해 마스터에게 약간의 재량권을 줘서 덜 체계적인 방식으로 무작위 조우를 발생시킬 수 있습니다.

사기

플레이어들과 교전하는 적들의 인원이 절반 이하로 줄면, 적들은 '와해'된 상태가 되어 태도를 다시 결정하기 위해서 반응 판정을 하게 됩니다.

플레이어들은 카리스마 판정을 통해서 와해된 적들이 도망치게 할 수 있습니다만, 적들 중에 우두머리가 존재하고 있다면 판정에 불이익을 받게 됩니다.

이것은 매우 '위계임스러운' 느낌을 주는 규칙으로, 사용하는 경우 전투에 흥미로운 전술적 요소를 추가합니다. 또한 새로 나온 반응 판정의 결과가 우호적인 경우, 상대들은 좀 전까지 플레이어들을 죽이려 했었다는 것을 기억하셔야 합니다. 이제는 이들이 살려달라고 애걸하는 것을 상상하는 건 어렵지 않겠지요! 이런 것들은 모두 예시로 사용되어야 하는 것이며, 마스터 본인이 자신의 '표현 능력'을 키우는 것을 권장합니다.

굶주림과 식량

세션이 시작할 때마다 모든 플레이어는 개인 식량의 소모품 주사위를 굴립니다. 어떤 이유에서든 음식을 섭취할 수 없었다면 음식을 먹을 때까지 모든 판정에 불이익을 받습니다.

음식을 먹으면 즉시 체력 1점을 회복하며, 전개상 더 자주 먹을 수도 있습니다만 음식을 먹고 얻는 체력 회복 효과는 세션당 1회로 제한됩니다.

이 규칙은 굶주림에 대해 매우 추상적으로 접근하고 있습니다. 일상의 '따분한 것들'을 적당히 처리하고 싶거나, 항상 자제력이 부족한 상태라면 이 규칙을 써 보는 것에 대해서 고려해 보세요.

적 약화

딱히 이름이 없는 적들은 사실 사망전대원입니다. 그리고 좋은 사망전대원은 한 방에 죽어야 하는 법이지요. 그런 적들은 1점의 피해만 받아도 쓰러져 죽게 할 수 있습니다. 다만 공격을 해서 피해를 얼마나 입히는지 확인하려면 여전히 HD는 그대로 적용해야 합니다.

또한 플레이어의 공격시 1이 나왔다면 보스라도 한 방에 쓰러지게 합니다. - 지나치게 유혈이 난무하는 본능적인 상황에서 더 잘 먹힙니다.

이 방식은 캐릭터들이 조금 더 강해보이게 합니다. 저는 낮은 레벨의 괴물들 다수를 같이 사용하는 걸 좋아하는데, 왜냐하면 저는 데드 얼라이브의 잔디깎이 장면을 연출하고 싶을 때 이런 방식들을 사용하기 때문입니다.

방어구 '개선'

기본 방어구 체계가 지나치게 약하다고 생각된다면, 두 가지의 대안이 있습니다.

첫 번째 방식은 방어점이 기본 방어구 체계와 똑같이 피해를 감소하지만 소모되지는 않는 것으로, 이 경우 각 공격의 피해가 모두 최대 방어점만큼 감소됩니다. 다만 그 대신에 모든 방어구에 소모품 주사위를 적용해야 합니다.

종류	소모품 주사위	방어점
누비 갑옷	d4	1
가죽 갑옷	d6	2
사슬 갑옷	d8	3
판금 갑옷	d10	4
소형 방패	d4	1
대형 방패	d4	2

전투에서 피해를 줄이는데 방어구가 사용되었다면, 전투가 끝난 뒤에 소모품 주사위를 굴립니다. 여기서 1-2가 나와서 주사위가 바뀌면, 주사위의 면수에 따라 방어구의 방어점 역시 감소합니다. 예를 들어서 사슬 갑옷이 소모품 주사위 판정에 실패했다면 방어점이 한 단계 낮아져서 가죽 갑옷 수준의 방어점인 2점 짜리 방어구가 됩니다.

소모품 주사위가 4면 체인 상태에서 실패한다면 방어구는 파괴된 것으로 간주되어 장비 목록에서 제거됩니다. 다만 방어구는 수리가 가능하며, 수리를 해서 소모품 주사위를 한 단계 올리는데 드는 비용은 소모품 주사위를 굴러서 나온 결과 $\times 10$ 낮습니다.

방어점 증가

기존 방어구 체계를 좋아하지만 약간 좀 더 강화하고 싶다면 방어구의 위력을 올릴 두 가지를 변경하는 것에 대해서 생각해 보면 됩니다.

모든 방어구의 방어점을 2배로 올리고 1시간 휴식이 아니라 전투 종료시 즉시 회복되도록 합니다. 간단한 방법이지요.

기본적인 방어구 규칙은 약간의 체력 차이로 행동 불능 판정을 해야 할지 살아남을지 갈리는 전투에서 방어구가 말 그대로 삶과 죽음을 나누는 거칠고 생생한 느낌을 줍니다. 자비심을 보이지 마세요. OSR 스타일 진행의 본성을 따르기로 한 것은 플레이어입니다.

헌편 더 나아가서 d_4 (2)점 피해만 줄 수 있는 1HD 생물을 생각해 봅시다. 이 생물이 어떻게 하면 사슬 갑옷이나 판금 갑옷을 입은 영웅에게 피해를 줄 수 있을까요? 방어구들의 성능이 캐릭터들의 레벨과 피물들의 수준이 올라가는 난이도에 맞추어 향상된다면 괜찮습시다만, 고사양 방어구들을 낮은 레벨의 플레이어들에게 제공한다면 어떻게 될까요? 낮은 레벨의 요소를 사용해 피해를 줄 수 없다면 아마 마스터는 대부분이 어깨를 으쓱할만한 괜찮은 도전들과 제대로 된 위험들을 제공하기 위해서 고생할 겁니다.

원전의 방어구 체계

전통적인 방어력 수치(AC) 증가 방식도 사용이 가능합니다. 이 경우 공격은 여전히 힘이나 민첩성 같은 능력치보다 결과가 낮게 나오면 성공하지만, 그 대신 대상의 AC만큼 판정 결과값이 증가하게 됩니다.

예를 들어서 AC증가 시스템에서 가죽 갑옷은 기본 10에 +2를 추가해서 AC 12로 만들어줍니다. 이것은 피해를 받거나 공격을 맞는 걸 피하는지 알아보기 위해서는 능력치 판정을 해야 하는데, 여기서 나온 주사위 결과에 +2가 추가된다는 의미입니다. 여러 요소들의 AC를 빠르게 확인하려면 그냥 최종 수치를 바로 보너스로 적용하면 됩니다.

이 규칙은 원전의 규칙을 더 직관적이고 간단하게 변형한 것으로, 전에 써 본 적이 없다면 이상하게 보일 수도 있을 것입니다. 하지만 제가 이 게임을 제작할 때 정한 목표 중 하나가 '주사위 보정을 반복하지 않는 것'이었고, 저 스스로는 거의 그런 게임을 만들어 냈다고 생각하고 있습니다. 하지만 자잘한 계산을 하는 걸 싫어하지 않는다면 이 규칙이 방어구 규칙을 위한 순수주의적 선택지가 되어 줄 수 있을 것입니다.

자루가 긴 무기

적이 근접한 거리로 다가온 경우, 자루가 긴 무기를 들고 있다면 그 적이 하는 첫 번째 근접 공격에 대한 방어 판정에 이익이 주어집니다.

FAQ

한 턴에 보통 몇 번 이동할 수 있나요?

자신에게 주문이나 뭔가 이상하고 바보같은 뭔가를 하지 않았다면 행동을 포기하고 2회까지 이동할 수 있습니다. 따라서 먼 거리 의 어딘가로 이동할 수 있다는 의미가 됩니다.

왜 낮은 수만 허용한 거죠? 동수로는 왜 안 되는 건가요?

그래야 능력치 20이라도 실패할 가능성이 존재하게 되기 때문입니다.

방어구는 어떻게 작동합니까?

방어구는 피해를 흡수하고, 방어구가 최대한의 피해를 흡수하고 난 뒤부터는 체력을 잃게 됩니다. 또한 방어점은 1시간 동안 쉬어야만 복구됩니다. 따라서 판금 갑옷의 경우 체력 8점을 일시적으로

제공하는 형태가 됩니다.

레벨에 따라서 얼마나 주문을 더 주문서에 추가할 수 있나요?

제가 진행하는 경우 플레이어들이 주문을 찾으러 다녀야 했습니다만, 플레이어들이 선호하는 쪽에 맞추면 됩니다. 의견이 같다면 투표로 결정하세요.

어떤 생물을 소환한 플레이어가 그 생물의 공격/방어를 판정하게 할 때 그 플레이어의 캐릭터의 능력치를 기준으로 합니까, 아니면 생물의 독자적인 능력치와 HD를 사용합니까?

저는 대체로 플레이어의 능력치를 판정에 사용합니다. 특히 '회용으로' 소환한 생물이라면 거의 그렇고요. 다만 아마 어떤 다크 엘프의 표범 친구같이 정규 편성에 더 가까운 쪽이라면 그 생물의 HD와 묘사에 어울리는 한 줄 정도의 특별한 능력을 줄 것입니다.

특정한 상황을 어떻게 처리해야 하나요?

플레이어에게 특정 상황이 일어날지 일어나지 않을지 능력치 판정을 요청할 수 있고, 또한 충분히 조건이 갖춰졌다 싶으면 특정 상황은 '그냥 발생해야' 합니다. 상황과 도전 요소를 위해서 강력한 적들과 레벨에 대해 고려해 보세요.

한 손 무기나 활이 장비 목록에 없는데요?

네. 제 실수입니다. 활은 양손 무기와 가격이 같고, 한 손 무기는 그 절반 가격입니다.

활은 얼마나 멀리 쏠 수 있나요?

근접한 대상에 대한 사격은 불이익을 받는다는 규칙만 나옵니다. 다른 규칙은 없으므로 아주 먼 거리의 대상을 사격할 수도 있습니다만, 저는 대부분 아주 먼 거리의 대상을 사격하는 경우에도 불이익을 줍니다.

왜 굳이 턴과 라운드의 이름을 바꾸었나요?

저는 이익, 불이익, 가까운 거리, 근접 거리 등의 일상적인 표현을 좋아합니다. 그러니 플레이어에게 전투 중에 '이 순간에 뭐 할 거냐'고 말하는 쪽이 이치에 맞겠죠. 또한 탐험 중인 플레이어에게 지금 이 시각에 뭐 할 거냐고 묻는 것도 이치에 맞겠고요. 원하는 대로 추상화하거나 구체화해도 상관은 없습니다. 6초, 10분, 혹은 순간이나 시각 등으로 말이지요. 좋을대로 하시면 됩니다.

이익과 불이익에 대한 가이드라인은 없나요?

네, 없습니다. 이 게임은 본질적으로 포괄적인 무엇인가를 제시해 주지 않습니다. 마스터가 자신만의 개인적인 '틀'을 만드셔야 합니다.

이익/불이익 외에 전투를 더 흥미있게 만들 요소는 없나요?

네, 많습니니다. 다만 그것들을 넣는 것이 이 게임의 분량상 맞지 않았을 뿐이지요. A5 20장 분량은 매우 적습니다. DIY 커뮤니티의 전통에 따라서 마스터가 게임의 방향을 플레이어들과 함께 상황에 맞게 바뀌어가는 것을 권장합니다.

왜 거리를 네 단위로 분할했나요?

여러분이 어떤 대상이 얼마나 멀리 있는지 알고 싶어 할 것 같아서 그렇게 했습니다.

규칙이 왜 이리 모호해요?

이 게임은 롤플레이팅 게임을 하는 방법을 아는 사람을 대상으로 합니다. 만약 RPG를 할 줄 모르는 상태에서 이 게임을 처음 봤다면 저에게 Email을 보내 주세요. 저는 당신이 어떻게 이 게임을 알게 됐을지 궁금하거든요.

유동적 문서

저는 비정기적으로 이 문서의 내용을 추가할 생각이고, 앞 부분에 문서의 버전이 표시될 것입니다. '기억해 둘만한' 블랙 핵 자료를 보고 싶다면 <http://dngnsndrgns.blogspot.co.uk/> 를 방문해주세요.