CTHULHU DARK

크툴루 다크 :

러브크래프트 풍 공포물을 위한 간단한 규칙

디자이너 : 그레함 웜슬레이

번역 : 오승한

크툴루 다크

조사원 만들기

이름과 직업을 정하세요. 조사원의 모습을 묘사한 후, 초록색 광기 주사위를 하나 가지세요.

광기

조사원의 광기는 1에서 시작합니다.

만약 조사원이 무언가 끔찍한 광경을 보았다면 광기 주사위를 굴리세요. 광기 판정 결과가 현재의 광기 수치보다 높으면 조사원의 광기를 1 올리고 조사원이 느낀 공포를 롤플레이하세요.

행동하기

뭔가 행동을 할 때 얼마나 잘할 수 있는지 파악하려면 다음과 같이 판정하세요.

- 인간의 능력 범위 내의 일이면 주사위 하나를 판정에 추가.
- 하려는 행동이 조사원의 직업으로 할 수 있는 일이면 주사위 하나를 판정에 추가.
- 성공하기 위해 광기에 침식당할 각오를 한다면 광기 주사위를 판정에 추가.

만약 광기 주사위가 다른 주사위 결과보다 높다면 광기 항목과 같이 광기 판정을 하세요.

그다음, 가장 높은 주사위를 보세요. 수가 높을수록 행동 결과가 더욱 훌륭합니다. 1이 나오면 간신히 성공합니다. 6이 나오면 대성공입니다.

예시 : 인스머스 호텔에서 창문 밖으로 뛰어내려 탈출을 할 때, 1이 나오면 인접한 건물의 지붕 위로 요란하게 떨어져서 주위 사람들이 전부 알아차립니다. 4가 나오면 지붕 위로 조용하게 착지하지만, 추격자들이 발견할 수 있는 흔적을 남깁니다. 6이 나오면 추적자들이 호텔 안을 조사하는 동안 조용하게 탈출할 수 있습니다.

판정으로 정보를 캔다면 가장 높이 나온 주사위에 따라 조사원이 얻을 수 있는 정보의 양이 달라집니다. 1이 나오면 최소한의 정보를 얻습니다. 시나리오를 진행하는 데 필요한 정보를 얻으려 한다면 단지 진행에 필요한 최소한의 정보만 얻을 수 있습니다. 4가 나오면 숙련된 솜씨로 여러 정보를 얻을 수 있습니다. 5가 나오면 사람이 조사해서 얻을 수 있는 모든 정보를 얻을 수 있습니다. 6이 나오면 인간의 인지 너머에 있는 무언가도 언뜻 엿볼 수 있습니다(그리고 아마 광기 판정도 해야겠지요).

예시: 조사원은 종조부가 남긴 원고를 조사하고 있습니다. 판정에서 1이 나오면, "토머스 7번가"라

는 주소를 발견할 수 있습니다(시나리오 다음 장면입니다). 6이 나오면, 종조부의 기록에서 2월 28일부터 4월 2일까지 마을사람들 상당수가 이름 모를 거대한 생물에 관한 꿈을 꾸었다는 정보와, 같은 때 캘리포니아에서 "영광스러운 예언의 성취"를 위해 흰색 예복을 입고 나타난 신지론자의 이야기와, 꿈을 꾼 사람 중 토머스 7번가에 사는 윌콕스라는 사람이 있음을 확인할 수 있습니다.

실패

만약 조사원이 실패해도 이야기가 재미있을 거로 생각하는 플레이어가 있다면, 그 플레이어는 판정이 어떻게 실패할 수 있을지 묘사하고 실패 주사위 하나를 굴립니다(**시나리오 진행을 위해 반드시 성공해야 할 조사**에는 실패 주사위를 굴릴 수 없습니다).

만약 실패 주사위가 조사원의 판정 주사위보다 더 높게 나온다면 해당 플레이어가 묘사한 대로 실패합니다. 만약 판정 주사위가 실패 주사위 이상으로 나온다면, 앞에서 이야기한 대로 가장 높은 수의 결과대로 성공합니다.

예시: 앞에서 이야기한 대로 조사원이 인스머스 호텔 창문 밖으로 탈출할 때, 플레이어 중 누군가가 조사원이 잡히면 더욱 재미있을 것 같다고 생각합니다. 그 플레이어는 실패 주사위 하나를 굴립니다. 양쪽 주사위 결과를 비교해서 실패 주사위가 더 높을 경우 조사원은 추적자들에게 잡힙니다.

주사위 다시 굴리기

만약 판정 결과가 불만스러울 경우 주사위를 다시 굴릴 수 있습니다. 광기 주사위를 판정에 넣어 모든 주사위를 다시 굴리세요. 만약 이전 판정에서 광기 주사위를 넣지 않았다면 광기 주사위를 판정에 넣으세요.

주사위를 다시 굴린 후 새로운 결과를 확인하세요. 앞서 판정과 마찬가지로 가장 높은 주사위 결과대로 성공합니다.

다시 굴려서 광기 주사위가 다른 주사위보다 높다면 역시 광기 판정을 하세요.

협력과 경쟁

협력: 협력하는 플레이어 전원이 주사위를 굴립니다. 가장 높은 주사위 수대로 결과를 냅니다.

경쟁: 경쟁하는 플레이어 전원이 주사위를 굴립니다. 가장 높이 굴린 사람이 이깁니다. 무승부면 광기 주사위가 가장 높은 플레이어가 이깁니다. 광기 주사위 결과가 같으면 다시 굴리세요.

광기 주사위가 자신이 굴린 다른 주사위보다 더 높게 나온 조사원은 광기 판정을 합니다. 또한, 판정 결과가 마음에 들지 않는 조사원은 위 규칙대로 모든 주사위를 다시 굴릴 수 있습니다.

지식 억누르기

조사원은 광기가 5에 다다랐을 때 "**신화 지식 억누르기**"로 광기를 감소시킬 수 있습니다. 광기를 감소시키려면 마도서를 불태우거나, 의식을 막거나, 자신을 망가뜨리거나, 조사를 막는 등의 행동을 취해야 합니다.

조사원은 지식 억누르기를 할 때마다 광기 주사위를 굴립니다. 판정 결과가 현재 자신의 광기 수치보다 낮다면 광기를 1 떨어뜨립니다. 광기가 5 미만으로 떨어졌을 때도 지식 억누르기를 계속 이어서 판정할 수 있습니다.

미쳐버리기

조사원의 광기가 6에 다다랐을 때, 조사원은 돌이킬 수 없이 미쳐버립니다. 이 순간은 매우 특별합니다. 모든 플레이어는 조사원의 정신이 붕괴하는 마지막 순간에 집중해야 합니다. 마음껏 광기를 표출하세요. 싸우거나, 소리 지르던가, 도망치거나, 주저앉거나.

그 후 새로운 조사원을 만들거나 미친 캐릭터를 계속 연기하세요. 하지만 미친 캐릭터는 되도록 빨리 퇴장시키세요.

그 외에 강조할 점

- 조사원은 누군가와 싸운다면 죽습니다. 따라서 크툴루 다크에서는 전투 판정이나 건강 상태가 없습니다. 도망치거나 숨으세요.
- 인간 능력 범위 내의 일 예시 : 자물쇠 따기, 리예의 위치 찾기, 문양 해독하기, 무언가 기억해내기, 감춰진 물건을 찾기, 끔찍한 사건을 그럴듯하게 합리화하기
- 인간 능력 범위 바깥 일 예시 : 주문 외우기, 숨겨진 의미 깨닫기, 꿈속에서 무언가 하기, 조사원은 기회가 된다면 이런 일들을 시도해 볼 수 있습니다. 예를 들어 전혀 알 수 없는 기괴한 무늬를 봤다면, 조사원은 무늬의 의미를 파악해 볼 수 있습니다. 하지만 이 일은 인간 능력 범위 바깥의 일이므로, 오직 광기 주사위로만 판정할 수 있습니다.
- 판정에서 대성공을 거둔다고 해서 결코 "지름길"이 나오지는 않습니다. 다시 말해, 대성공이 나온다고 하더라도 중간 과정을 생략할 수는 없습니다. 앞에서 든 예를 다시 보자면, 종조부의 원고를 조사할 때 판정 결과가 6이 나오더라도 크툴루가 잠든 리예의 위치를 곧바로 찾을 수는 없습니다.
- 광기 판정에서 현재 광기 수치 이하로 나오면 조사원이 광기를 참고 억눌렀을 뿐, 아무런 문제를 겪지 않았다는 뜻이 아닙니다. 만약 광기 판정에서 실패하여 현재 광기 수치보다 높게 나온다면 더는 참지 못한 것입니다.
- 캐릭터 시트 없이 진행하려면 조사원이 가진 광기 주사위의 윗면 수로 현재 광기 수치를 표시하세요.

답하지 않은 질문

누가 조사원에게 광기 주사위를 굴리라고 정할까요? 누가 조사원들이 조사할 때라고 선언할까요? 누가 조사원을 방해하는 요소가 있는지 정할까요?

다른 플레이어들과 논의하여 합당한 결론을 내리세요. 예를 들어 어떤 모임에서는 키퍼(게임마스터)가 모든 사항을 결정할 수 있습니다. 어떤 모임에서는 권한을 공유할 수도 있습니다.

크툴루 다크는 한 명의 키퍼가 미리 준비된 시나리오를 가지고 진행하도록 만든 규칙입니다. 즉흥 시나리오를 시도하거나 키퍼가 없이 플레이한다면 저한테도 결과를 알려주세요.

마지막으로

만약 크툴루 다크 규칙을 무료로 사용해 자체적으로 돌릴 수 있는 크툴루 시나리오 제품을 출판하고 싶다면 graham@thievesoftime.com 으로 문의를 하세요.

이 규칙이 여러분에게 잘 맞는지 알려주세요. 제 이메일 주소는 graham@thievesoftime.com 입니다. www.thievesoftime.com 에서 더 많은 제품을 찾아볼 수 있습니다.

ⓒ Graham Walmsley 2010