

Lady BLACKBIRD

WRITING, LAYOUT & ART

John Harper

INFLUENCES

Clinton R. Nixon, James V. West, Luke Crane, Vincent Baker, Jonathan Walton, Judd Karlman, Jason Morningstar, Fred Hicks, Rob Donoghue, Leonard Balsera, Ben Lehman, Mark Causey, Brandon Amancio, Claudio Cipolla, Mike Rivero, Joss Whedon, George Lucas, Hayao Miyazaki, Reiko Kodama

PLAYTESTERS

Adam Chevrier, Shannon East, Naydanka Huamani, Sage LaTorra, Paul Riddle

CONTACT

oneseven@gmail.com

This document is licensed under a [Creative Commons Attribution Non-Commercial Share Alike 3.0 license](http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/us/).
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/us/>

VERSION 03.14.10

블랙버드 공녀는 칼로워 백작과의 정략결혼에서 도망치는 중입니다. 그녀는 밀수선 부영이 호를 고용해 제국령 일리시움에 위치한 궁전을 떠나 머나먼 변방으로 향하고 있습니다. 예전 비밀 연인이었던 해적왕 우리아 플린트와 다시 만나기 위해서요.

하지만 중간 지점 헤이븐에 다다르기 직전, 부영이 호는 제국 순양함 비탄의 손 호에 추격당해 가짜 깃발을 내건 혐의로 붙잡힙니다. 이제 블랙버드 공녀와 그녀의 경호원, 부영이호의 승무원은 영창에 구금된 한편, 순양함의 사령관 홀라스 선장은 밀수선의 선적을 무선통신으로 조회하고 있습니다. 이제 수배 영장이 드러나고, 부영이호가 악명 높은 무법자 사이러스 반스의 배라는 것을 알게 되는 것은 시간 문제!

블랙버드 공녀와 일행들은 비탄의 손 호에서 어떻게 탈출할까요?

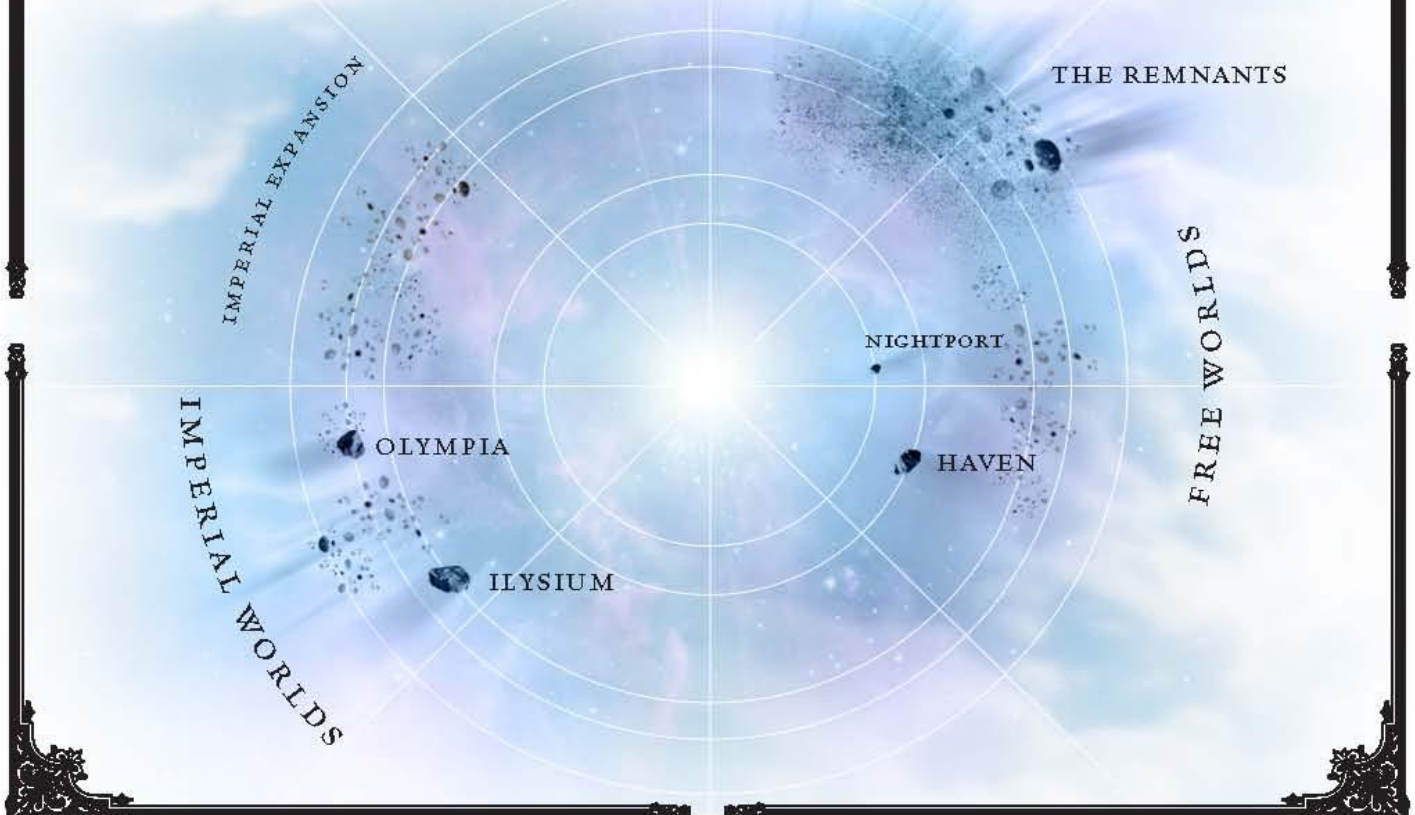
그들의 길에는 어떤 위험이 기다리고 있을지?

그들은 해적왕의 숨겨진 은신처를 발견할 수 있을까요? 만일 발견했다 해도, 우리아 플린트가 블랙버드 공녀를 신부로 받아들일까요? 거기 도착했을 때, 블랙버드 공녀는 여전히 그와 맺어지길 바랄까요?



✠ THE WILD BLUE ✠

Shattered worlds circling a dimming star



창공에서의 표류

거친 창공의 세계는 작고 차가운 별 주위로 호흡할 수 있는 대기가 맴도는 하늘 위에 떠 있습니다. 학자들은 별이 순수한 에센스(마법사들이 마법을 위해 운용하는 신기한 에너지)로 구성되어 있다고 믿습니다. 이 "태양계"는 당신이 생각하는 것보다 훨씬 작습니다. 한쪽에서 다른 편으로 건너가는 데는 보통 비행선으로 6주 가량이 걸립니다. 제국령의 대부분은 아주 가까이 위치해 있어 한 곳에서 다른 곳으로 가는 데 1-2일 밖에 걸리지 않습니다.

심층부

거친 창공의 "하늘" 아래로 무거운 가스가 모여 두꺼운 안개 층을 이루고 있습니다. 이 안개는 부식성으로, 사람은 가스 마스크를 써야 하고 비행선 선체도 한 번 노출되면 부식되기 시작합니다. 해적들과 다른 범죄자들은 간혹 심층부를 이용해 제국 순찰선을 회피하거나 은신했다가 기습을 펼치기도 합니다. 불행히도, 심층부는 하늘 오징어나 다른 괴수들의 보금자리기도 합니다....

이름들

남성: 아벨, 아르테미스, 오거스트, 엘리, 지오반니, 이반, 잭, 제퍼슨, 조나스, 레오, 로간, 멀라키, 마리오, 미카, 나훔, 노아, 오를렌스, 오스카, 새뮤얼, 실라스, 빅터, 블라드, 웨스터
 여성: 엘리스, 아덴트, 애솔린, 카에스, 클레어, 엘레나, 이벨린, 피오나, 그레이스, 한나, 헤이즐, 헤스터, 이사벨, 크리스타, 제제벨, 레아, 루실, 리디아, 세라피나, 소냐, 소피, 베로니카, 바이올렛
 성: 벨, 보웬, 캔터, 카슨, 크로스, 하우드, 할라스, 헌터, 칼라, 킬, 모로, 모건, 포터, 피켓, 쿨, 시드, 소토, 토레즈, 바카리아, 워커, 윈터, 라이트
 귀족 가문: 애쉬, 블랙버드, 파이어플라이, 문클라우드, 나이트송, 스노우, 트와일라잇, 화이트혼

일리시움

제국의 수도이자 대 귀족가문의 고향입니다. 일리시움은 부유하고 퇴폐적이며, 귀족들과 그를 수행하는 하인, 노예, 엘리트 경호원들이 거주합니다.

올림피아

제국 창공 함대의 기항지입니다. 식민지 확장과 거친 창공 전역을 향한 원정군이 올림피아에서 출동합니다. 올림피아는 또한 제국 최고의 양조업, 증류업자의 본거지이기도 합니다.

헤이븐

자유 세계들 중 가장 번창한 곳입니다. 이 곳, 무질서하게 뿔쳐나간 도시 중심에서, 무역 연합은 분쟁하는 자유민 부족과 세력들간에 얼마간 규율을 세우고자 하고 있습니다. 노예제는 여기서 불법이기 때문에, 많은 전직 노예들이 헤이븐을 보금자리로 삼고 있습니다.

나이트포트

다른 곳과 달리 나이트포트는 자전하지 않아서, 한쪽 편은 늘 밤이 지속됩니다. 바로 이 면에 해적과 밀수꾼들이 감춰진 항구도시를 세워놓고 거기서 불법 거래를 벌이고 있습니다. 이 인간쓰레기와 악당들의 소굴은 위험한 곳이지만, 비밀을 포함해 거의 무엇이든지 매매되는 곳이기도 합니다.

잔해지대

빙빙 도는 대륙 파편들의 거대한 소용돌이입니다. 잔해지대는 최고의 비행선 조종사조차도 항로를 잡는 것이 거의 불가능합니다. 해적왕 우리가 플린트는 잔해지대 안쪽 깊숙히 어딘가에 비밀 요새를 갖추고 있고, 오직 진정한 항로의 비밀을 아는 자만이 거기 다다를 수 있다고들 합니다.

나타샤 시리(Natasha Siri) ◎ 블랙버드 공녀

정략결혼을 피해 변장한 채 애인에게로 도망 중인 제국 귀족

특성

제국 귀족

예의범절, 춤, 교양, 역사, 과학, 재산, 연출, 블랙버드 가문

달인 마법사

주문 시전자, 채널링, 폭풍의 혈통, 바람, 벼락, [비행], [폭발], [감각]

운동신경

달리기, 펜싱, 레이피어, 결투, 사격, [권총], [곡예]

매력

카리스마, 존재감, 명령, 귀족들, 하인들, [군인들]

교활함

기만, 오인시키기, 변장, 암호, [몰래 움직이기], [숨기]

[괄호]가 씌워진 세부특성은 아직 갖고 있지 않은 것입니다. 이 세부특성들은 성장을 통해 획득할 수 있습니다. 규칙 요약 참조.

우월자의 열쇠

당신은 귀족으로서 보통 사람보다 한 수 위의 존재이다. 당신의 우월성을 나타내거나, 귀족 특성으로 문제를 극복할 때 열쇠가 발동된다. 매각조건: 귀족 혈통을 버린다.

사명의 열쇠

당신은 제국을 탈출해 옛 비밀 연인이었던 해적왕 우리아 플린트와 다시 만나야 한다 (6년 동안 보지 못했지만). 이 사명을 달성하기 위한 행동을 취할 때 열쇠가 발동된다. 매각조건: 사명을 포기한다.

가짜 신분의 열쇠

당신은 변장한 채 일반인으로 행세하고 있다. 다른 사람이 변장에 속아넘어가도록 잘 연기했을 때 열쇠가 발동된다. 매각조건: 당신이 속인 상대에게 진짜 정체를 들킨다.

폭풍의 혈통 비법

말을 할 수 있다면, 당신은 마법력을 조정해 마법을 부릴 수 있다. 달인 마법사 특성과 폭풍의 혈통 세부특성을 갖는다.

정신 집중력 비법

세선에 한 번, 마법에 대한 판정 실패를 다시 굴릴 수 있다.

부상 죽음 지침 화남 길 잃음 쫓김 뒷에 걸림

◎ 규칙 요약 ◎

주사위 굴리기

장애를 극복하고자 시도할 때, 주사위를 굴립니다. 기본 주사위 1개로 시작해, 도움이 될 특성이 있으면 주사위 1개를 더합니다. 그 특성 안에 적용될만한 세부특성이 있다면, 세부특성마다 주사위 1개씩을 더합니다. 마지막으로 갖고 있는 예비 주사위(시작 시 7개)에서 원하는 만큼 주사위를 더할 수 있습니다.

이렇게 합친 주사위를 모두 굴립니다. 4 이상이 나온 주사위가 성공입니다. 장애를 극복하려면, 난이도 등급(보통 3)과 같은 수의 성공이 필요합니다.

등급: 2 쉬움 - 3 어려움 - 4 도전적 - 5 극히 어려움

성공하면, 당신이 굴린 주사위를 모두 버립니다 (사용한 예비 주사위 포함). 걱정 마세요. 예비 주사위는 되찾을 수 있으니까요.

실패하면, 당신은 목표를 달성하지 못합니다. 하지만, 굴렸던 예비 주사위는 다시 갖고 예비 주사위를 새로 하나 더 받습니다. 마스터는 상황을 어떤 식이든 한층 악화시킬 것이고 당신은 다시 시도할 수 있을 것입니다.

상태이상

사건에 따라, 특히 판정에 실패했을 때, 마스터는 당신의 캐릭터에게 상태이상을 부여할 수 있습니다: 부상, 죽음, 지침, 화남, 길 잃음, 쫓김, 뒷에 걸림. 상태이상을 받게 되면, 해당 칸에 표시하고 어떤 식으로 해당 상태가 일어났는지 선언합니다. [주: "죽음" 상태는 따로 선언하지 않는다면, 그저 "죽은 것으로 보이는" 것입니다.]

조력

만일 당신의 캐릭터가 다른 캐릭터를 돕는 위치에 있다면, 당신의 할당 주사위 중 1개를 줄 수 있습니다. 캐릭터가 어떻게 도와주는지 선언하세요. 판정이 실패하면, 예비 주사위를 돌려 받습니다. 판정 성공하면, 건네준 예비 주사위는 사라집니다.

열쇠

캐릭터의 열쇠가 발동되면, 아래 중 하나를 선택합니다:

- ◆◆ 경험점(XP) 1점을 받는다
- ◆◆ 예비 주사위에 주사위 1개를 추가한다 (최대 10개까지)

캐릭터가 열쇠 때문에 위험에 빠지는 경우, 2 XP를 받거나 예비 주사위 2개를 받습니다 (또는 1 XP와 예비 주사위 1개). 5 XP를 모은 경우, 성장 1회를 받습니다. 성장 1회를 써서 아래 중 하나를 선택할 수 있습니다:

- ◆◆ 새 특성 하나를 추가합니다. (플레이 중에 배운 것이나 거의 경험이 드러난 것을 바탕으로)
- ◆◆ 기존 특성에 세부특성 하나를 추가합니다.
- ◆◆ 새 열쇠를 추가합니다. (같은 열쇠를 중복해 가질 수는 없습니다)
- ◆◆ 비법 하나를 습득합니다 (습득할 방법이 있다면)

성장은 원하면 아껴둘 수 있고, 언제든지 심지어 전투 중에도 쓸 수 있습니다.

각 열쇠마다 매각조건이 있습니다. 매각조건이 일어나면, 당신은 해당 열쇠를 없애는 대신 성장 2회를 받기로 선택할 수 있습니다.

회복

다른 캐릭터와 회복 장면을 가짐으로써 예비 주사위를 7개로 회복할 수 있습니다. 또한 장면의 세부 내용에 따라, 상태이상을 제거하거나 또는 비법 사용 횟수를 회복할 수 있습니다. 회복 장면은 (캐릭터 시점에서) 질문을 통해 다른 플레이어가 자기 캐릭터의 면모를 드러내게 하는데 좋은 기회입니다. "당신은 왜 이런 삶을 선택했나요?" "당신은 블랙버드 아가씨를 어떻게 생각하나요?" "당신은 왜 이 일을 택했나요?" 등. 회복 장면은 과거 회상 (flashback)이 될 수도 있습니다.

◎ 나오미 비숍(Naomi Bishop) ◎

노예 권투사 출신인 블랙버드 공녀의 경호원

특성

권투사

전투에 단련됨, 사나움, 살아있는 병기, 재빠름, 단단함, [강함], [뼈 부러뜨리기], [무서운 외모]

경호원

주위 파악, 위험요소, 방어, 무장해제, 구속, 이송, 지연, [보안], [응급처치]

노예 출신

몰래 움직이기, 숨기, 달리기, 강인함, 인내력, 조달, 귀족들, [증오], [강철 같은 의지력]

예리함

통찰력, 알아챈, 만전의 태세, 거짓말쟁이들, 함정들, [위험], [진의 파악]

[괄호]가 씌워진 세부특성은 아직 갖고 있지 않은 것입니다. 이 세부특성들은 성장을 통해 획득할 수 있습니다. 규칙 요약 참조.

수호자의 열쇠

당신은 블랙버드 공녀의 충성스런 보호자이다. 당신이 블랙버드 공녀에게 영향 받아 결정을 하거나 그녀를 위험에서 지킬 때, 열쇠가 발동된다. 매각조건: 레이디와 관계를 끊는다.

복수의 열쇠

제국은 당신을 노예로 만들고 유흥으로 죽고 죽이게 했다. 당신은 그들에게 복수하고자 하며 제국의 도시가 불타버리는 것을 보고자 한다. 제국에 대항해 한 방 먹일 때마다(특히 제국인을 죽임으로써) 열쇠가 발동된다. 매각조건: 제국이 당신에게 저지른 일을 용서한다.

전사의 열쇠

당신은 충돌과 전투의 함성에 목말라 있다 (더 힘겨울수록 좋다). 당신과 걸맞거나 보다 뛰어난 적과 싸울 때 열쇠가 발동된다. 매각조건: 좋은 싸움 기회를 포기한다.

격파 비법

당신은 맨손만으로 마치 대형 해머를 휘두르는 것처럼 물건들을 부서뜨릴 수 있다. 무시무시한 일이다.

경호원 비법

세션마다 한 번, 당신은 누군가를 보호하는 중의 실패를 다시 굴릴 수 있다.

부상 죽음 지침 화남 길 잃음 쫓김 뒷에 걸림

◎ 규칙 요약 ◎

주사위 굴리기

장애를 극복하고자 시도할 때, 주사위를 굴립니다. 기본 주사위 1개로 시작해, 도움이 될 특성이 있으면 주사위 1개를 더합니다. 그 특성 안에 적용될만한 세부특성이 있다면, 세부특성마다 주사위 1개씩을 더합니다. 마지막으로 갖고 있는 예비 주사위(시작 시 7개)에서 원하는 만큼 주사위를 더할 수 있습니다.

이렇게 합친 주사위를 모두 굴립니다. 4 이상이 나온 주사위가 성공입니다. 장애를 극복하려면, 난이도 등급(보통 3)과 같은 수의 성공이 필요합니다.

등급: 2 쉬움 - 3 어려움 - 4 도전적 - 5 극히 어려움

성공하면, 당신이 굴린 주사위를 모두 버립니다 (사용한 예비 주사위 포함). 걱정 마세요. 예비 주사위는 되찾을 수 있으니까요.

실패하면, 당신은 목표를 달성하지 못합니다. 하지만, 굴렸던 예비 주사위는 다시 갖고 예비 주사위를 새로 하나 더 받습니다. 마스터는 상황을 어떤 식이든 한층 악화시킬 것이고 당신은 다시 시도할 수 있을 것입니다.

상태이상

사건에 따라, 특히 판정에 실패했을 때, 마스터는 당신의 캐릭터에게 상태이상을 부여할 수 있습니다: 부상, 죽음, 지침, 화남, 길 잃음, 쫓김, 뒷에 걸림. 상태이상을 받게 되면, 해당 칸에 표시하고 어떤 식으로 해당 상태가 일어났는지 선언합니다. [주: "죽음" 상태는 따로 선언하지 않는다면, 그저 "죽은 것으로 보이는" 것입니다.]

조력

만일 당신의 캐릭터가 다른 캐릭터를 돕는 위치에 있다면, 당신의 할당 주사위 중 1개를 줄 수 있습니다. 캐릭터가 어떻게 도와주는지 선언하세요. 판정이 실패하면, 예비 주사위를 돌려 받습니다. 판정 성공하면, 건네준 예비 주사위는 사라집니다.

열쇠

캐릭터의 열쇠가 발동되면, 아래 중 하나를 선택합니다:

- ❖ ❖ 경험점(XP) 1점을 받는다
- ❖ ❖ 예비 주사위에 주사위 1개를 추가한다 (최대 10개까지)

캐릭터가 열쇠 때문에 위험에 빠지는 경우, 2 XP를 받거나 예비 주사위 2개를 받습니다 (또는 1 XP와 예비 주사위 1개). 5 XP를 모은 경우, 성장 1회를 받습니다. 성장 1회를 써서 아래 중 하나를 선택할 수 있습니다:

- ❖ ❖ 새 특성 하나를 추가합니다. (플레이 중에 배운 것이나 과거의 경험이 드러난 것을 바탕으로)
- ❖ ❖ 기존 특성에 세부특성 하나를 추가합니다.
- ❖ ❖ 새 열쇠를 추가합니다. (같은 열쇠를 중복해 가질 수는 없습니다)
- ❖ ❖ 비법 하나를 습득합니다 (습득할 방법이 있다면)

성장은 원하면 아껴둘 수 있고, 언제든지 심지어 전투 중에도 쓸 수 있습니다.

각 열쇠마다 매각조건이 있습니다. 매각조건이 일어나면, 당신은 해당 열쇠를 없애는 대신 성장 2회를 받기로 선택할 수 있습니다.

회복

다른 캐릭터와 회복 장면을 가짐으로써 예비 주사위를 7개로 회복할 수 있습니다. 또한 장면의 세부 내용에 따라, 상태이상을 제거하거나 또는 비법 사용 횟수를 회복할 수 있습니다. 회복 장면은 (캐릭터 시점에서) 질문을 통해 다른 플레이어가 자기 캐릭터의 면모를 드러내게 하는데 좋은 기회입니다.—"당신은 왜 이런 삶을 선택했나요?"—"당신은 블랙버드 아가씨를 어떻게 생각하나요?"—"당신은 왜 이 일을 택했나요?" 등. 회복 장면은 과거 회상 (flashback)이 될 수도 있습니다.

◎ 사이러스 반스(Cyrus Vance) ◎

제국군 출신의 밀수업자이자 모험 군인, 부영이 호의 선장

특성

전직 제국군인

전술, 명령, 군인, 계급, 연출, 지도, 제국 전함들

밀수업자

흥정, 기만, 몰래 움직이기, 숨기, 위장, 파일럿, 항법, [수리], [포술]

생존자

강인함, 달리기, 조달, 인내력, 무서운 눈빛, 위협, [의술]

전사

전투에 단련됨, 사격, 쌍권총 수법, 권총, 펜싱, 검, [격투], [총탄 퍼붓기]

[팔호]가 씌워진 세부특성은 아직 갖고 있지 않은 것입니다. 이 세부특성들은 성장을 통해 획득할 수 있습니다. 규칙 요약 참조.

사령관의 열쇠

당신은 지시를 내리고 다른 이들이 따르게 하는데 익숙하다. 당신이 계획을 세워 이뤄질 수 있도록 명령을 내릴 때 열쇠가 발동된다. 매각조건: 다른 사람을 리더로 인정한다.

숨겨진 동경의 열쇠

당신은 블랙버드 공녀에게 완전히 반했지만, 그녀가 알아채지 못하길 바란다. 당신이 이 비밀 애정에 따라 결정을 내리거나, 애정을 간접적으로 표현했을 때, 열쇠가 발동된다. 매각조건: 숨겨온 열망을 포기하거나, 공개적으로 드러낸다.

추방자의 열쇠

당신은 제국에서 추방되었다. 추방자 신분이 문제를 일으키거나 장면에서 중요할 때, 열쇠가 발동된다. 매각조건: 이전 지위를 회복하거나 새 집단에 소속된다.

리더십 비법

세션마다 한 번, 당신은 지시나 조언을 주거나 좋은 예시를 보여주는 것으로, 다른 사람이 실패한 판정을 다시 굴릴 기회를 줄 수 있다.

워프 혈통 비법

세션마다 한 번, 자기 자신이나 자신이 접촉한 사람을 텔레포트 시킬 수 있다.

부상 죽음 지침 화남 길 잃음 쫓김 뒷에 걸림

◎ 규칙 요약 ◎

주사위 굴리기

장애를 극복하고자 시도할 때, 주사위를 굴립니다. 기본 주사위 1개로 시작해, 도움이 될 특성이 있으면 주사위 1개를 더합니다. 그 특성 안에 적용될만한 세부특성이 있다면, 세부특성마다 주사위 1개씩을 더합니다. 마지막으로 갖고 있는 예비 주사위(시작 시 7개)에서 원하는 만큼 주사위를 더할 수 있습니다.

이렇게 합친 주사위를 모두 굴립니다. 4 이상이 나온 주사위가 성공입니다. 장애를 극복하려면, 난이도 등급(보통 3)과 같은 수의 성공이 필요합니다.

등급: 2 쉬움 - 3 어려움 - 4 도전적 - 5 극히 어려움

성공하면, 당신이 굴린 주사위를 모두 버립니다 (사용한 예비 주사위 포함). 걱정 마세요. 예비 주사위는 되찾을 수 있으니까요.

실패하면, 당신은 목표를 달성하지 못합니다. 하지만, 굴렸던 예비 주사위는 다시 갖고 예비 주사위를 새로 하나 더 받습니다. 마스터는 상황을 어떤 식이든 한층 악화시킬 것이고 당신은 다시 시도할 수 있을 것입니다.

상태이상

사건에 따라, 특히 판정에 실패했을 때, 마스터는 당신의 캐릭터에게 상태이상을 부여할 수 있습니다: 부상, 죽음, 지침, 화남, 길 잃음, 쫓김, 뒷에 걸림. 상태이상을 받게 되면, 해당 칸에 표시하고 어떤 식으로 해당 상태가 일어났는지 선언합니다. [주: "죽음" 상태는 따로 선언하지 않는다면, 그저 "죽은 것으로 보이는" 것입니다.]

조력

만일 당신의 캐릭터가 다른 캐릭터를 돕는 위치에 있다면, 당신의 할당 주사위 중 1개를 줄 수 있습니다. 캐릭터가 어떻게 도와주는지 선언하세요. 판정이 실패하면, 예비 주사위를 돌려 받습니다. 판정 성공하면, 건네준 예비 주사위는 사라집니다.

열쇠

캐릭터의 열쇠가 발동되면, 아래 중 하나를 선택합니다:

- ◆◆ 경험점(XP) 1점을 받는다
- ◆◆ 예비 주사위에 주사위 1개를 추가한다 (최대 10개까지)

캐릭터가 열쇠 때문에 위험에 빠지는 경우, 2 XP를 받거나 예비 주사위 2개를 받습니다 (또는 1 XP와 예비 주사위 1개). 5 XP를 모은 경우, 성장 1회를 받습니다. 성장 1회를 써서 아래 중 하나를 선택할 수 있습니다:

- ◆◆ 새 특성 하나를 추가합니다. (플레이 중에 배운 것이나 과거의 경험이 드러난 것을 바탕으로)
- ◆◆ 기존 특성에 세부특성 하나를 추가합니다.
- ◆◆ 새 열쇠를 추가합니다. (같은 열쇠를 중복해 가질 수는 없습니다)
- ◆◆ 비법 하나를 습득합니다 (습득할 방법이 있다면)

성장은 원하면 아껴둘 수 있고, 언제든지 심지어 전투 중에도 쓸 수 있습니다.

각 열쇠마다 매각조건이 있습니다. 매각조건이 일어나면, 당신은 해당 열쇠를 없애는 대신 성장 2회를 받기로 선택할 수 있습니다.

회복

다른 캐릭터와 회복 장면을 가짐으로써 예비 주사위를 7개로 회복할 수 있습니다. 또한 장면의 세부 내용에 따라, 상태이상을 제거하거나 또는 비법 사용 횟수를 회복할 수 있습니다. 회복 장면은 (캐릭터 시점에서) 질문을 통해 다른 플레이어가 자기 캐릭터의 면모를 드러내게 하는데 좋은 기회입니다. "당신은 왜 이런 삶을 선택했나요?" "당신은 블랙버드 아가씨를 어떻게 생각하나요?" "당신은 왜 이 일을 택했나요?" 등. 회복 장면은 과거 회상 (flashback)이 될 수도 있습니다.

◎ 케일 아캄 (Kale Arkam) ◎

도둑/하급 마법사, 부영이 호의 일등항해사이자 정비공

특성

도둑

조용함, 몰래 움직이기, 숨기, 민첩함, 자물쇠, 예리한
지각력, 함정, 어둠, [경보], [주의 분산시키기]

묘기에 능함

재빠름, 비열한 싸움수법, 탐블링, 탈출, 유연,
[손놀림], [곡예], [단도]

하급 마법 (주문 세부특성은 한 번에 하나만 사용)
빛 주문, 어둠 주문, 점프 주문, 파쇄 주문, [채널링],
[주문시전자]

정비공

수리, 엔진, 효율, 여분 부품, 방해공작, [항상], [선박
무기]

[괄호]가 씌워진 세부특성은 아직 갖고 있지 않은 것입니다. 이
세부특성들은 성장을 통해 획득할 수 있습니다. 규칙 요약 참조.

탐욕의 열쇠

당신은 반짝거리는 물건을 좋아한다. 뭔가 멋진 것을 훔치거나
큰 보상을 따냈을 때 열쇠가 발동된다. 매각조건: 영영히
도둑질 하지 않기로 맹세한다.

사명의 열쇠

당신은 블랙버드 공녀가 해적왕 우리아 플린트와 결혼할 수
있도록 그에게 무사히 데려다 주어야 한다. 사명을 완수하기
위한 행동을 취할 때 열쇠가 발동된다. 매각조건: 사명을 포기
한다.

이형제의 열쇠

당신은 반스 선장과 의형제의 서약을 맺고 있다. 캐릭터가
반스에 의해 영향받거나, 관계가 얼마나 긴밀한지 보일 때
열쇠가 발동된다. 매각조건: 의형제 관계를 끊는다.

은닉 비법

아무리 철저히 수색하든지 상관없이, 당신은 늘 몇 개의 물
품을 확보하고 있다. 당신은 간단한 보통 물품을 즉석에서
내놓을 수 있다.

반사신경 비법

세션마다 한 번, 당신은 교묘함이나 민첩함, 빠른 반사신경에
관한 판정 실패를 다시 굴릴 수 있다.

부상 죽음 지침 화남 길 잃음 쫓김 뒷에 걸림

◎ 규칙 요약 ◎

주사위 굴리기

장애를 극복하고자 시도할 때, 주사위를 굴립니다. 기본 주사위 1개
로 시작해, 도움이 될 특성이 있으면 주사위 1개를 더합니다. 그 특
성 안에 적용될만한 세부특성이 있다면, 세부특성마다 주사위 1개
씩을 더합니다. 마지막으로 갖고 있는 예비 주사위(시작 시 7개)에
서 원하는 만큼 주사위를 더할 수 있습니다.

이렇게 합친 주사위를 모두 굴립니다. 4 이상이 나온 주사위가 성공
입니다. 장애를 극복하려면, 난이도 등급(보통 3)과 같은 수의 성공
이 필요합니다.

등급: 2 쉬움 - 3 어려움 - 4 도전적 - 5 극히 어려움

성공하면, 당신이 굴린 주사위를 모두 버립니다 (사용한 예비 주사
위 포함). 걱정 마세요. 예비 주사위는 되찾을 수 있으니까요.

실패하면, 당신은 목표를 달성하지 못합니다. 하지만, 굴렸던 예비
주사위는 다시 갖고 예비 주사위를 새로 하나 더 받습니다. 마스터
는 상황을 어떤 식이든 한층 악화시킬 것이고 당신은 다시 시도할
수 있을 것입니다.

상태이상

사건에 따라, 특히 판정에 실패했을 때, 마스터는 당신의 캐릭터에
게 상태이상을 부여할 수 있습니다: 부상, 죽음, 지침, 화남, 길 잃음,
쫓김, 뒷에 걸림. 상태이상을 받게 되면, 해당 칸에 표시하고 어떤
식으로 해당 상태가 일어났는지 선언합니다. [주: "죽음" 상태는 따
로 선언하지 않는다면, 그저 "죽은 것으로 보이는" 것입니다.]

조력

만일 당신의 캐릭터가 다른 캐릭터를 돕는 위치에 있다면, 당신의
할당 주사위 중 1개를 줄 수 있습니다. 캐릭터가 어떻게 도와주는지
선언하세요. 판정이 실패하면, 예비 주사위를 돌려 받습니다. 판
정 성공하면, 건네준 예비 주사위는 사라집니다.

열쇠

캐릭터의 열쇠가 발동되면, 아래 중 하나를 선택합니다:

- ❖ ❖ 경험점(XP) 1점을 받는다
- ❖ ❖ 예비 주사위에 주사위 1개를 추가한다 (최대 10개까지)

캐릭터가 열쇠 때문에 위험에 빠지는 경우, 2 XP를 받거나 예비 주
사위 2개를 받습니다 (또는 1 XP와 예비 주사위 1개). 5 XP를 모은
경우, 성장 1회를 받습니다. 성장 1회를 써서 아래 중 하나를 선택할
수 있습니다:

- ❖ ❖ 새 특성 하나를 추가합니다. (플레이 중에 배운 것이나 과
거의 경험이 드러난 것을 바탕으로)
- ❖ ❖ 기존 특성에 세부특성 하나를 추가합니다.
- ❖ ❖ 새 열쇠를 추가합니다. (같은 열쇠를 중복해 가질 수는 없
습니다)
- ❖ ❖ 비법 하나를 습득합니다 (습득할 방법이 있다면)

성장은 원하면 아껴둘 수 있고, 언제든지 심지어 전투 중에도 쓸 수
있습니다.

각 열쇠마다 매각조건이 있습니다. 매각조건이 일어나면, 당신은 해
당 열쇠를 없애는 대신 성장 2회를 받기로 선택할 수 있습니다.

회복

다른 캐릭터와 회복 장면을 가짐으로써 예비 주사위를 7개로 회복
할 수 있습니다. 또한 장면의 세부 내용에 따라, 상태이상을 제거하
거나 또는 비법 사용 횟수를 회복할 수 있습니다. 회복 장면은 (캐릭
터 시점에서) 질문을 통해 다른 플레이어가 자기 캐릭터의 면모를
드러내게 하는데 좋은 기회입니다.—"당신은 왜 이런 삶을 선택했나
요?"—"당신은 블랙버드 아가씨를 어떻게 생각하나요?"—"당신은
왜 이 일을 택했나요?" 등. 회복 장면은 과거 회상 (flashback)이
될 수도 있습니다.

◎ 스나글(Snargle) ◎

고블린 비행선원, 부엉이호의 파일럿

특성

파일럿

대담함, 침착함, 조종술, 회피, 곡예 비행, 항법, 지도, 대기상태, [부엉이 호], [전투], [들이받기]

비행선원

포술, 조준, 유지보수, 관측, 신호, 제국, 해적, 자유세계, 하벤 항, [수리], [연줄]

고블린

신체 변형, 미끄러지기, 밤눈, 날렵함, 재빠름, 텀블링, 이빨과 발톱, [외모 흉내내기], [무모함], [연줄]

교활함

약삭빠름, 은밀함, 주의 분산시키기, 허세, 언어, 교역 언어, [예리함], [변장]

[괄호]가 씌워진 세부특성은 아직 갖고 있지 않은 것입니다. 이 세부특성들은 성장을 통해 획득할 수 있습니다. 규칙 요약 참조.

대담무쌍의 열쇠

당신은 위험한 상황을 즐긴다. 뭔가 위험하거나 무모한 멋진 일(특히 곡예 조종)을 할 때 열쇠가 발동된다. 매각조건: 매우 매우 조심스럽게 행동한다.

양심의 열쇠

당신은 다른 이들 심지어 적도 고통 받는 것을 꺼린다. 어려움에 처한 이를 돕거나 다른 이들의 삶을 보다 낮게 변화시켰을 때, 열쇠가 발동된다. 매각조건: 도움 요청을 무시한다.

만담의 열쇠

당신은 재치 있는 말을 하려는 습관이 있다. 스나글이 말로 다른 플레이어들을 웃기거나, 파일럿 기술 용어로 뭔가 설명해달 때, 열쇠가 발동된다. 매각조건: 모든 사람들이 당신의 말에 불평한다.

신체 변형 비법

고블린으로써, 당신은 키가 보다 작거나 크게, 좀더 뚱뚱하거나 마르게, 혹은 피부색을 바꾸는 등 신체를 자유롭게 변형할 수 있다.

행운 비법

세션마다 한 번, 당신은 성공했을 때 예비 주사위를 그대로 유지할 수 있다 (그러니 모조리 써버려라!).

부상 죽음 지침 화남 길 잃음 쫓김 뒷에 걸림

◎ 규칙 요약 ◎

주사위 굴리기

장애를 극복하고자 시도할 때, 주사위를 굴립니다. 기본 주사위 1개로 시작해, 도움이 될 특성이 있으면 주사위 1개를 더합니다. 그 특성 안에 적용될만한 세부특성이 있다면, 세부특성마다 주사위 1개씩을 더합니다. 마지막으로 갖고 있는 예비 주사위(시작 시 7개)에서 원하는 만큼 주사위를 더할 수 있습니다.

이렇게 합친 주사위를 모두 굴립니다. 4 이상이 나온 주사위가 성공입니다. 장애를 극복하려면, 난이도 등급(보통 3)과 같은 수의 성공이 필요합니다.

등급: 2 쉬움 - 3 어려움 - 4 도전적 - 5 극히 어려움

성공하면, 당신이 굴린 주사위를 모두 버립니다 (사용한 예비 주사위 포함). 걱정 마세요. 예비 주사위는 되찾을 수 있으니까요.

실패하면, 당신은 목표를 달성하지 못합니다. 하지만, 굴렸던 예비 주사위는 다시 갖고 예비 주사위를 새로 하나 더 받습니다. 마스터는 상황을 어떤 식이든 한층 악화시킬 것이고 당신은 다시 시도할 수 있을 것입니다.

상태이상

사건에 따라, 특히 판정에 실패했을 때, 마스터는 당신의 캐릭터에게 상태이상을 부여할 수 있습니다: 부상, 죽음, 지침, 화남, 길 잃음, 쫓김, 뒷에 걸림. 상태이상을 받게 되면, 해당 칸에 표시하고 어떤 식으로 해당 상태가 일어났는지 선언합니다. [주: "죽음" 상태는 따로 선언하지 않는다면, 그저 "죽은 것으로 보이는" 것입니다.]

조력

만일 당신의 캐릭터가 다른 캐릭터를 돕는 위치에 있다면, 당신의 할당 주사위 중 1개를 줄 수 있습니다. 캐릭터가 어떻게 도와주는지 선언하세요. 판정이 실패하면, 예비 주사위를 돌려 받습니다. 판정 성공하면, 건네준 예비 주사위는 사라집니다.

열쇠

캐릭터의 열쇠가 발동되면, 아래 중 하나를 선택합니다:

- ◆◆ 경험점(XP) 1점을 받는다
- ◆◆ 예비 주사위에 주사위 1개를 추가한다 (최대 10개까지)

캐릭터가 열쇠 때문에 위험에 빠지는 경우, 2 XP를 받거나 예비 주사위 2개를 받습니다 (또는 1 XP와 예비 주사위 1개). 5 XP를 모은 경우, 성장 1회를 받습니다. 성장 1회를 써서 아래 중 하나를 선택할 수 있습니다:

- ◆◆ 새 특성 하나를 추가합니다. (플레이 중에 배운 것이나 과거의 경험이 드러난 것을 바탕으로)
- ◆◆ 기존 특성에 세부특성 하나를 추가합니다.
- ◆◆ 새 열쇠를 추가합니다. (같은 열쇠를 중복해 가질 수는 없습니다)
- ◆◆ 비법 하나를 습득합니다 (습득할 방법이 있다면)

성장은 원하면 아껴둘 수 있고, 언제든지 심지어 전투 중에도 쓸 수 있습니다.

각 열쇠마다 매각조건이 있습니다. 매각조건이 일어나면, 당신은 해당 열쇠를 없애는 대신 성장 2회를 받기로 선택할 수 있습니다.

회복

다른 캐릭터와 회복 장면을 가짐으로써 예비 주사위를 7개로 회복할 수 있습니다. 또한 장면의 세부 내용에 따라, 상태이상을 제거하거나 또는 비법 사용 횟수를 회복할 수 있습니다. 회복 장면은 (캐릭터 시점에서) 질문을 통해 다른 플레이어가 자기 캐릭터의 면모를 드러내게 하는데 좋은 기회입니다.—"당신은 왜 이런 삶을 선택했나요?"—"당신은 블랙버드 아가씨를 어떻게 생각하나요?"—"당신은 왜 이 일을 택했나요?" 등. 회복 장면은 과거 회상 (flashback)이 될 수도 있습니다.

✠ THE OWL ✠

An old but reliable skyship, outfitted for smuggling



RELATIVE SIZE COMPARISON



HAND OF SORROW → 550M

하늘 짐꾼 C9 개조판

올빼미 호는 원래 하늘 짐꾼 C9 화물선이었지만, 사이러스와 케일에 의해 대폭 개조되었습니다. 올빼미 호는 작은 화물칸과 승객 네 명을 수용할 공간을 갖추고 있습니다. 또한 선체 곳곳에 밀수용 비밀공간이 숨겨져 있습니다.

올빼미 호는 오래된 배지만, 특제 엔진과 고출력 증기기관 덕분에 보다 최신의 비행선에도 뒤쳐지지 않습니다. 스키글은 조종장치에도 몇 가지 독특한 개조를 해서 크기가 훨씬 작은 배처럼 움직일 수 있습니다.

불행히도, 이러한 개조는 낡은 올빼미 호에 적잖은 부담을 주고 있습니다. 케일이 배가 잘 돌아가도록 매일 관리하지만, 심한 스트레스를 받으면(종종 그러지만) 뭔가 잘못될 수 있습니다. 파이프가 부러지거나, 증기가 치솟거나, 윤활액이 새거나, 혹은 더 나쁜 일도..

올빼미 호는 그저 비행선이 아니라, 올빼미 호 선원들의 집입니다. 올빼미 호 멤버들은 매일 밤 주방의 낡아빠진 나무 식탁에 둘러모여 이렇게 좋은 배를 갖도록 축복해준 행운을 감사하곤 합니다.

[GM: 마스터는 사건에 따라 올빼미 호에 상태 이상을 줄 수 있다. 플레이 시작 시는 연료 부족 상태이상을 갖고 있다.]

수치

길이: 48미터

승무원: 2-3

탑승인원: 6 (2 승무원, 4 승객)

적재 용량: 30,000 파운드 (화물칸 6칸)

동력원:

- ❖❖ 삼중밸브 쌍방작용식 증기 기관
- ❖❖ (2) 쌍둥이-코일 유도 추진장치

순항 속도: 160 노트

최고 속도: 부스트 사용시 310 노트

무기: 상부에 설치된 외부 포탑

무선통신: 중거리 다대역, 신호 차폐 기능.

센서:

- ❖❖ 단거리 소나(음파탐지기)
- ❖❖ 대기/기압 분석기

선체: 심층부에서 부식을 4시간까지 버틸 수 있도록 처리됨.

연료 부족 보급 부족 파손 및 누출 속도 저하 항행 불가

◎ 게임 진행하기 ◎

마스터를 위한 팁, 트릭, 조언

듣고 질문하라, 계획하지 말라

마스터를 맡았을 때, 무슨 일이 일어날지 계획해두려 하지 마세요. 대신, 질문하십시오. 많이 많이, 특히 당신이 관심 있는 것에 초점을 두어 질문하세요. 예를 들어, 블랙버드 공녀가 들을 수 있는 자리에서 사이러스가 나오미에게 어떤 명령을 내렸는데, 공녀의 플레이어는 이를 그대로 인정하지 않습니다. 나오미는 명령을 따르려 합니다. 그러면 블랙버드 공녀의 플레이어에게 묻습니다. "선장이 당신의 경호원에게 명령을 내릴 때 어떻게 반응하나요? 당신은 괜찮나요?" 그리고 나서 결코 응답할 수 없다고 하면, "당신은 그에게 뭐라고 이야기하나요? 나오미에게 뭐라고 할 건가요?" 라고 하죠. 그렇게 하다 보면, 곧 모두가 서로를 향해 소리치며 자기 뜻을 관철시키려고 주사위를 굴릴 것입니다.

또한 아래 같은 질문을 해보세요:

"당신이 이 정신 나간 기동을 벌일 때, 뭔가가 부서질까요?"

"불길은 아마 견잡을 수 없이 번져나갈 거예요, 그렇지요?"

"대담한 계획인 것 같은데요. 첫 단계는 뭔가요?"

"여러분 둘이 어딘가 조용한 곳에서 같이 있게 될까요? 둘 사이에 무슨 일이 일어날까요?"

"당신은 진홍 하늘 반란군에 대해 뭔가 알고 있나요? 어떤 이들이 기요? 그들이 이렇게 제국 깊숙이 들어와 있는 게 정상일까요?"

이렇게 꾸준한 속도로 진행해나가면 게임이 무척 잘 풀릴 것입니다. 마스터의 책무 중 하나는 플레이어들이 하는 말을 귀기울여 캐치하고, 여러모로 파악하고 살펴보면, 그걸 갖고 할 수 있는 일이 있나 찾아보는 것입니다.

마스터의 책무: 잘 듣고 취합하면서, NPC를 재미있게 연기하고, 흥미로운 장해를 만들고, 사건에 따라 상태이상을 부과합니다 (특히 판정에 실패했을 때).

된다고 하라, 장해를 찾아보라

기본적으로, 캐릭터는 자기 특성이 커버하는 것은 무엇이든 할 수 있습니다. 달리 말하자면, PC들은 유능하고 실력 있는 사람들이란 거죠. 딱히 멋진 장해가 없는데도 판정을 요구하는 것은 재미가 없습니다. 하려는 행동은 그냥 가능하다고 하고, 잘 듣고 통상대로 질문하세요. 하지만, 액션이 진척되며 장해를 만들어낼 기회를 늘 찾아보세요. 주요한 질문을 묻고 잘 듣다 보면, 자연스럽게 그런 기회가 드러날 테니, 쉽게 포착할 수 있을 겁니다.

사람(해적, 고블린, 제국군, 시민, 귀족), 날씨, 괴물(하늘 오징어, 비행 뱀장어), 상황(화재, 추락, 피격, 추격전, 탈출)이나 그 외 상상할 수 있는 무엇이든 장해가 될 수 있습니다. 만일 캐릭터가 자기 특성으로 다룰 수 없는 일을 시도한다면, 바로 그 경험과 훈련 부족 자체가 장해가 됩니다. 자기가 무슨 일을 하려는지 모를 때, 온갖 재미있는 일들이 잘못될 수 있습니다! 또한 플레이어들도 간혹 자신이 미숙한 일을 시도해서 실패하고 예비 주사위를 늘려야 할 수도 있고요. 플레이어들에게 좋은 작전일 수 있고, 마스터도 트러블을 더 늘릴 기회가 되니, 모두에게 이득이죠.

상태이상

상태이상은 플레이어가 캐릭터에 대해 선언할 수 있는 것을 제약합니다. 마스터와 플레이어에게 있어 이 부분에 주의를 기울여 이야기를 만들어내는 소재로 활용하라는 실마리이기도 합니다. RPG는 그냥 서로에게 뭔가 이야기하는 거잖아요? 그러니, "내가 지금 뭐라고 해야 하지?"하다가 시트를 보고, "아, 난 화가 나 있군. 그럼 누군가한테 가서 화를 내야겠다. '스나글! 왜 아직도 나이트포트에 도착 못한 거야? 이 무능한 게으름뱅이 녀석!" 이런 식으로 할 수 있겠죠. 마스터에게 상태이상은 새로운 기회나 허가가 되기도 합니다. "부상당한 상태 맞죠? 공허 거미는 피 냄새를 잘 맡습니다. 그 놈들이 다른 사람들은 무시하고 당신 걸로 몰려들어요." 간혹 상태이상 그 자체가 장해가 되어, 이를 극복하기 위해 판정을 필요로 할 수도 있습니다.

◎ 장해들과 난이도 ◎

구금실 탈출

비탄의 손 호의 구금실은 벽이 강철로 되어 있고 문은 무거운 철제 자물쇠가 걸려 있습니다.

장해: 자물쇠 따기: 3. 보초를 속이기: 3. (비습만 가능- 문을 격파한다: 자동. 문을 조용히 격파한다: 5) 함 내에서 몰래 움직이기: 4. 선원과 싸우기: 3. 해병과 싸우기: 4. 많은 수의 해병과 싸우기: 5(혹은 그 이상).

상승: 경보 발동. 해병 추가병력 등장. 탈출을 막기 위해 울빼미호가 밖에 투하됨. 누군가 일행에서 떨어져 낙오됨 (길을 잃음, 혹은 뒷에 걸림).

현상금 사냥꾼의 기습

눈에 띄는 일을 극력 피하지 않는 한, 울빼미 호의 행적은 결국 반스 선장의 체포나 블랙버드 공녀에 걸린 보상을 노리는 현상금 사냥꾼의 이목을 끌게 될 것입니다.

장해: 기습에 맞서 반격: 5. 도망: 3. 상대와 교섭 시도: 4. 형세를 뒤집기 위해 비열한 술수 사용: 3.

상승: 누군가 잡혀서 총구 앞에 붙들림 (뒷에 걸림).

비행선 전투

비행선 전투에서는 늘 적보다 더 높은 고도에 있는 게 좋습니다-당신의 배가 심층부 깊숙이 들어갈 장비를 갖추고 있지 않다면요...

장해: 최적의 포격을 위한 기동: 3. 보다 작고 빠른 비행선에 맞선 기동: 4. 상대 배에 올라타기 위한 기동: 4. 적 비행선에 포격: 3. 보다 작고 빠른 비행선에 대한 포격: 4. 적 포격 회피: 3. 다수의 적 포격 회피: 4-5.

상승: 울빼미 호가 피격 당해 제어를 잃음(파손 및 누출, 속도 저하). 적 비행선 추가 등장. 적의 행동으로 인해 폭풍 속에 몰려들어감. 전투가 하늘 오징어를 끌어들이.

악한들과의 흥정

잔해지대의 해적왕 본거지로 가는 비밀 경로를 찾으려면, 온갖 불량한 인물들과 거래해야만 합니다.

장해: 암흑가 소굴 찾기: 3. 웨방꾼이 아님을 입증하기: 3. 공정한 거래 맺기: 4. 유리한 조건으로 거래 맺기: 5. 교묘한 거짓말 간파하기: 4.

상승: 악한들이 원하는 것을 직접 강탈하려고 함. 찾는 것이 품질됨. 회합에 미행자가 따라붙음.

하늘 오징어의 공격

심층부를 지나는 동안, 엔진소리가 굼주린 하늘 오징어를 끌어들이니다. 오징어의 촉수가 울빼미 호를 둘러 다가옵니다...

장해: 촉수에서 빠져나오기: 5. 오징어를 공격: 3. 오징어 먹물 속에서 기동: 4. 오징어 공격의 위해 피하기(조이기, 후러치기, 물기, 우레 같은 노래): 3.

상승: 오징어가 노래를 불러 다른 오징어를 불러들임. 오징어 피가 다른 괴물을 끌어들이. 심층부 보다 깊이 끌려감 (길을 잃음). 암초나 잔해, 숨겨진 대륙에 부딪힘 (파손 및 누출 또는 항행 불가).

마법사와 전투

우리아 플린트는 불꽃혈통의 달인 마법사입니다. 하지만 그와 싸워야 하는 사람은 아무도 없죠. 제 말은, 그러니까 그런 일이 왜 일어나겠어요?

장해: 불꽃 마법 공격을 피하기: 3. 마법 방어를 뚫고 플린트를 공격하기: 3. 전투가 지속됨에 따라 열과 연기를 견디기: 3.

상승: 불길이 통제불능으로 퍼져나감. 무기가 너무 뜨거워져서 놓침.

◎ 추가 특성 및 세부특성 ◎

명성

신뢰할 수 있다, 일을 맡길 만 하다, 용감하다, 무모하다, 인정사정 없다, 속임수를 쓴다, 위험하다, 치명적이다, 잔인하다, 예측불허, 영웅, 명예롭다, 자비롭다

부하

합포, 조준, 유지, 피해 대책, 관측, 신호, 부영이호, 화물, 공급, 응급처치, 탑승

창공 해적

잔혹하다, 찌르고 베기, 곡도, 나이프, 사격, 충격막대, 포격수, 탑승, 승무원, 약탈, 나포, 음주, 체력, 배반, 위협, 연출, 지하세계

탐험가

호기심, 주의력, 민첩, 체력, 고대 지식, 언어, 폐허, 괴물, 신화, 지도

수사관

수색, 추론, 지각력, 유혹, 심문, 뇌물, 강압, 연출, 몰래 움직이기, 속임수, 탈출력, 논리, 주먹다짐, 권총

광부

지하통로, 노동, 완력, 곡괭이, 어둑한 빛, 숨 참기, 광석, 추위 참기, 견디기

유령 혈통

비행, 씩우기, 실체 없음, 기계 조종, 전기, 지배, 공포, 몰래 움직이기, 과부하

돌 혈통

단단해지기, 무겁게 하기, 돌에 녹아들다, 굳다, 움직이지 않는다, 흉폭한 일격, 돌을 통과하다, 돌 형성, 질기다

공허 혈통

투명인간, 진공, 무게 없음, 통과해 지나가기, 정신 지우기, 주문 취소, 분해

꿈 혈통

진정시키기, 꿈 조종, 꿈 들어가기, 환각, 눈먼 전투, 마음 읽기

피 사냥꾼

정보 수집, 심문, 위협, 신분 위장, 피 알아보기, 반사신경, 권위, 충격전

대담하다

용감하다, 과감하다, 영웅적, 구출, 낙법, 화재, 무모하다, 폭발, 탈출, 수적 열세, 약자

주: 새 특성을 구입할 때, 세부특성은 따라오지 않습니다. 세부특성은 성장을 써서 사야 합니다.

◎ 추가 열쇠 및 비법 ◎

여행자의 열쇠

새로운 장소를 탐험하고 새로운 사람을 만나는 것을 좋아한다. 어딘가 재미있고 새로운 곳으로 가서 사람, 장소, 혹은 물건에 대해 재미있는 이야기를 하면 열쇠를 충족한다. 매각조건: 새로운 것을 구경할 기회를 포기한다.

중개인의 열쇠

당신은 거래를 하고 부탁을 주고받는 일을 즐긴다. 교섭을 하거나, 새 연출을 만들거나, 부탁을 주고받으면 열쇠를 충족한다. 매각조건: 연출과 연락을 끊는다.

땀쟁이의 열쇠

기계라면 가만히 놔둘 수가 없다. 기계를 개조하거나, 개선하거나, 수리하거나, 땀방하면 이 열쇠를 충족한다. 매각조건: 기계를 가지고 놀 기회를 포기한다.

해적의 열쇠

당신은 창공을 누비며 약탈하고 공격하며 공포를 조장한다. 해적의 본성으로 깊은 인상을 심어주거나 명성을 키우면 열쇠를 충족한다. 매각조건: 뉘우치고 바르게 살기로 한다.

맹세의 열쇠

당신은 반드시 지키기로 맹세한 개인적인 행동규범이 있다. 이 맹세가 행동에 큰 영향을 미치면 열쇠를 충족한다. 매각조건: 맹세를 어긴다.

진로의 비법

당신은 잔해 지역을 항해할 수 있다. 조건: 이 비법을 가진 사람에게 배워야 한다.

탐험가의 비법

당신은 창공을 누비며 온갖 진기한 광경을 보았다. 한 세션에 한 번, 지방 풍속이나 기묘한 장소와 관련된 판정에 실패하면 다시 굴릴 수 있다. 조건: 창공 한쪽 끝에서 다른쪽 끝으로 항해해봤어야 한다.

하늘노래의 비법

당신은 하늘오징어를 불러내서 의사소통을 시도할 수 있다. 조건: 하늘노래의 대가에게 배웠거나 하늘오징어와 꿈으로 이어졌어야 한다.

사격의 비법

당신은 총을 들면 치명적이다. 한 세션에 한 번, 사격 실패를 다시 굴릴 수 있다. 조건: 충격전을 많이 해봤거나 경험자에게 배운다.

경험의 비법

한 세션에 한 번, 둘 이상의 특성에서 하위특성을 가져다가 쓸 수 있다. 조건: 다양한 위험상황을 겪어보았어야 한다.