



# 게임 플레이

이 장에서는 캐릭터를 만드는 법과 게임을 플레이하는 방식을 설명합니다.

플레이어는 원하지 않는다면 규칙을 읽지 않아도 좋습니다. 이 게임은 플레이하면서 배울 수 있을 정도로 쉬우니까요.

플레이어 중 한 명은 다른 사람들을 안내하는 지휘자 역할을 맡습니다. 지휘자는 새로운 플레이어에게 자신 있게 설명할 수 있을 만큼 규칙을 충분히 숙지해야 합니다. 다른 RPG에서는 게임마스터나 심판, MC 등으로 칭하지만, 여기는 배스천입니다. 우리 방식은 조금 다릅니다.

전광세계 배스천랜드는 최대한 간편하고 빠르게 즐길 수 있도록 규칙을 만들었습니다. 플레이어의 진짜 재미는 보통 규칙 바깥에서 벌어지는 상황에서 나옵니다.

물품 항목에서는 위험을 무릅쓰고 번 돈으로 무엇을 살 수 있는지 자세히 소개합니다.

룰북에 나온 물품 목록은 절대로 끝이 아닙니다. 지휘자는 이 내용을 참고로 하여 플레이 속 픽션에서 등장할 물품을 등장시키고 가격을 붙이세요.

# 캐릭터

무슨 일을 하며 살아왔든, 여러분은 빛 때문에 어쩔 수 없이 보물 사냥꾼이 되었습니다.

탐험을 하면서 여러분은 변해갈 것입니다.

3d6을 굴려 각 **능력치**를 정하세요.

**근력:** 힘과 내구력.

**민첩:** 속도와 정확성.

**매력:** 용기와 친화력.

캐릭터는 HP(피해 방어) d6점을 가지고 시작합니다. HP는 공격을 피하는 능력을 나타냅니다.

HP는 산전수전 고난을 겪으면서 더 늘어날 것입니다.

또한, 캐릭터는 잔돈으로 d6 뉴 파운드(£)를 지닙니다. 이 정도 돈으로는 여러 종류의 샌드위치를 사 먹기 충분합니다. £1은 100페니입니다.

## 지휘자

- 플레이어 한 명은 캐릭터를 플레이하는 대신 지휘자 역할을 맡습니다.
- 지휘자는 세계를 묘사하고, 규칙을 어떻게 적용할지 판단하고, 상황을 계속 전진시키는 역할을 맡습니다.

## 빛

- 여러분은 일행으로서 £10,000의 빛을 공동으로 집니다.
- 여러분이 빛을 진 채권자는 가장 나이 어린 플레이어가 맡은 PC의 실패한 경력에 따라 정해집니다.
- 채권자는 철저히하게 돈을 받아내려 합니다.

## 경쟁자

- 지휘자도 주사위를 굴려 보물 사냥단을 이끄는 NPC 캐릭터를 하나 만듭니다.
- 경쟁자는 시작 장비를 받은 다음 추가로 d6 HP를 받습니다. 아마 부하도 있을 것입니다.
- 만약 여러분이 꾸물댄다면, 경쟁자가 먼저 보물에 도달할 지도 모릅니다.

## 부하

일행 수가 적다면 플레이어마다 한두 명씩 부하를 만들어도 됩니다.

각 능력치를 순서대로 2d6을 굴려서 정하고, 1HP를 준 다음, 1d6을 굴려 무기를 정하세요.

부하 장비	
1	양손 망치(d6, 대형)
2	권총(d6)
3	쇠지렛대(d6)
4	군도(d6)
5	도끼(d6, 대형)
6	공깃돌 총(d6, 대형)

## 캐릭터 교체

캐릭터가 죽으면, 해당 플레이어는 평소대로 새 캐릭터를 만듭니다. 새 캐릭터는 죽은 캐릭터의 빛과 소지품을 물려받은 다음 즉시 일행에 합류합니다. 플레이어는 새 캐릭터를 만드는 대신 부하나 하인 하나를 맡아 조종해도 됩니다.

때 이른 죽음을 둘러싼 여러 가지 행정 절차 비용 때문에 £1,000를 일행의 빛에 더합니다.

## 캐릭터 성장

고생을 겪고 상흔을 얻을수록, 캐릭터는 점점 강인해지면서 세상의 기이함에 몰들어갑니다.

# 실패한 경력

아래 표를 보고 캐릭터가 보물 사냥꾼이 되기 전 무엇을 했는지 확인하세요.

- 가장 높은 능력치와 가장 낮은 능력치를 조합하여 실패한 경력을 정하세요.
- 만약 다른 캐릭터가 이미 그 경력을 가졌다면, d100을 굴려 새로운 결과를 얻으세요.
- 실패한 경력은 p.17부터 즉 소개합니다. 초기 장비는 경력에 따라 정해집니다.
- 실패한 경력에서, 캐릭터는 초기 HP와 돈에 따라 무언가를 더 받습니다.
- 좀 더 무작위로 캐릭터를 만들고 싶다면 능력치를 조합하는 대신 d100을 굴려 실패한 경력을 정하세요.
- 경력이 A와 B로 나누어지면, 둘 중 하나를 선택하세요.

여러분의 탐험대는 공동으로 다음 물품도 갖춥니다:

- 램프와 건전지
- 등반 장비와 야영 장비
- 식량과 물

무기마다 피해와 세부 사항이 소개됩니다. 대형 물품으로 간주되는 무기는 두 손으로 사용해야 합니다.

특이한 무기가 등장하면, 지휘자는 이 무기를 어떻게 사용하며 어떤 제한사항이 있는지 명확하게 알려주세요.

		가장 낮은 능력치									
		3	4	5	6	7	8	9	10	11	12+
가장 높은 능력치	9-	1	2	3	4	5	6	7			
	10	8	9	10	11	12	13	14	15		
	11	16	17	18	19	20	21	22	23	24	
	12	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34
	13	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44
	14	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54
	15	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64
	16	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74
	17	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84
	18	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94

# 게임 플레이

**목표:** 여러분은 보물 사냥꾼입니다. 지휘자는 어딘가 위험한 곳에 보물이 있다는 소문을 귀뜸해줍니다. 여러분은 보물을 가져와 팔아야 합니다.

**지휘자:** 지휘자는 이 세계를 묘사하고, 플레이어가 조종하지 않는 나머지 부분을 플레이하고, 규칙을 어떻게 적용하는지 판단합니다.

**극복 판정:** 위태로운 상황에 처하거나 위험한 행동을 할 때는, 극복 판정으로 위기를 피할 수 있는지 확인합니다. d20을 굴리세요. 만약 주사위 결과가 극복 판정에 사용한 능력치 이하라면 성공합니다. 1은 항상 성공이고 20은 항상 실패입니다.

**턴:** 자기편 차례, 즉 “턴”이 오면, 전투에 참여한 이들은 각자 이동과 한 가지 행동을 할 수 있습니다. 만약 어느 편이 먼저 움직일지 확실하지 않다면 각 PC는 **민첩 극복 판정**을 합니다. 판정에 성공한 캐릭터는 적보다 먼저 행동합니다. 실패한 캐릭터는 첫 턴에 아무것도 하지 못합니다.

**공격:** 모든 플레이어는 주사위를 굴리기 전 누구를 공격할지 선언합니다. 공격자는 무기에 따라 정해진 주사위를 굴려서 목표에 해당 **피해**를 줍니다.

무개 두 개를 든 공격자는 주사위를 동시에 굴려 가장 높게 나온 결과 하나만 사용합니다.

여러 공격자가 같은 상대를 공격해서 함께 **피해**를 줄 때도, 주사위 중 가장 높은 결과 하나만 사용합니다.

## 공격 예시

부랑아 세 명이 감자총을 발사해 지나가던 사람을 공격합니다. 세 명은 주사위를 함께 굴려서 2, 2, 4가 나옵니다. 4가 가장 높은 결과이기 때문에, 함께 공격한 결과 **피해** 4점을 줍니다.

**보너스:** 특정 상황에서 공격은 +d6, +d8 같은 **보너스**를 받습니다. 이 공격은 같은 목표를 대상으로 하는 추가 공격으로 간주합니다. 무기 주사위를 동시에 굴려 가장 높은 결과 하나만 사용한다는 것을 잊지 마세요. 아예 저항하지 못하는 상대를 목표로 공격하면 항상 +d12를 받습니다.

## 보너스 예시

깡패 모리쉬는 밀고자에게 당구봉을(d6) 휘두릅니다. 저항하지 못하도록 다른 두 동료가 밀고자를 단단히 붙잡았기 때문에 모리쉬는 +d12를 받습니다. 모리쉬는 d6과 d12를 굴려 5와 8이 나옵니다. 8이 가장 높은 결과라서 밀고자는 8점 **피해**를 받습니다.

**장갑:** 장갑은 착용자가 받는 모든 **피해** 결과를 장갑 수치만큼 줄입니다. 장갑 수치는 3을 넘을 수 없습니다.

**약화:** 엄폐물을 뚫고 총을 쏘거나 수갑을 찬 상태로 무기를 휘두르는 등 효과가 약해지는 공격은 주사위를 d4만 굴리며, **보너스 피해**를 줄 수 없습니다.

**피해:** 피해를 받는 캐릭터는 **피해**만큼 HP를 잃습니다. 만약 남은 HP보다 더 많이 **피해**를 받으면, 초과한 **피해**만큼 **근력** 수치를 잃습니다. 캐릭터는 **근력** 수치를 잃은 다음 **근력 극복 판정**을 해서 실패하면 **치명상**을 입습니다.

## 전투 팁

- 주사위를 굴리기 전, 누가 또 같은 목표를 공격하는지 확인한 다음에 주사위를 같이 굴리세요. 같이 굴리지 않은 나머지 공격자는 해당 목표를 공격할 기회를 잃습니다.
- 자기 턴에 밟을 밟는 것처럼 정상적인 턴의 바깥 순서에서 발생한 피해는 따로따로 계산합니다.
- 근접해서 싸우는 캐릭터는 장거리 공격을 사용할 수 없습니다.

**치명상:** 치명상을 입은 캐릭터는 동료의 응급 처치를 받고 휴식할 때까지 기어 다니는 행동 외에 아무것도 못 합니다. 만약 치명상을 입은 채로 한 시간 동안 방치되면 죽습니다.

**범위 피해:** 범위 효과가 있는 공격은 범위 내의 모든 대상에 영향을 줍니다. 상대마다 주사위를 따로 굴리세요. **범위 피해**의 형태는 폭탄부터 자동화기, 거대한 팔로 휩쓰는 일격 등 다양합니다. 만약 얼마나 많은 상대가 영향을 받을지 모르겠다면, 무기 주사위를 굴려 수를 정하세요.

**휴식:** 몇 분 정도 쉬고 음료를 마시면 캐릭터는 모든 HP를 회복합니다. 하지만 휴식하는 동안 무작위 조우가 발생할 위험이 있습니다.

**회복:** 감소한 능력치와 그 외의 다른 질환은 전문가의 도움을 받아 회복해야 합니다. 무료 서비스도 있지만, 빠르게 회복하려면 돈이 듭니다.

**능력치 감소:** **근력**이 0으로 떨어지면 죽습니다. **민첩**이나 **매력**이 0으로 떨어지면 몸이 마비되거나 정신이 무너져서 **능력치**가 회복될 때까지 아무 행동도 할 수 없기 때문에 동료들이 안전하게 운반해야 합니다.

**전투 동작:** 만약 전투 중 무장해제나 넘어뜨리기 같은 행동을 시도하고 싶다면, 더 큰 위험을 감수하는 **즉이 극복 판정**을 해서 대가를 피해야 합니다.

**죽음:** 캐릭터가 죽으면, 플레이어는 새 캐릭터를 만듭니다. 가능한 한 빨리 다른 일행과 합류할 수 있는 방법을 찾으세요. 현실성을 따지는 것보다 신속한 합류가 더 중요합니다. 그리고 명심하세요. 새 캐릭터가 죽은 캐릭터를 대체하면 행정비용 때문에 일행은 £1,000의 빚을 얻습니다.

**대형:** 두 손으로 휴대해야 하거나, 그 밖의 다른 이유로 행동에 지장을 주는 물품은 **대형** 물품으로 간주합니다. 세 개 이상 들고 다니면 HP가 0으로 감소합니다.

**결핍:** 중요한 욕구를(물, 음식, 온기 등) 채우지 못해 **결핍**에 빠진 캐릭터는 휴식 효과를 얻지 못합니다.

**기이물:** 캐릭터들은 세계를 탐험하면서 특이한 힘을 가진 물건을 획득합니다. 이러한 기이물은 사용하는데 판정이 필요 없지만, 보통 횡수 제한이 있거나, 폭이 좁은 능력만 발휘하거나, 그 밖의 몇몇 단점을 지닙니다.

**반응:** 만약 다른 사람이나 집단이 캐릭터를 어떻게 대할지 명확하지 않다면, **매력 극복 판정**을 하세요. 실패하면 부정적인 반응을 얻습니다.

**사기:** 일행을 이끄는 지도자는 일행 중 처음 사상자가 나오거나, 일행의 절반을 잃었을 때 **매력 극복 판정**을 합니다. 실패하면 부하들이 도망칩니다. 사기 판정 결과는 동료나 적 같은 NPC만 영향을 받으며, PC들은 플레이어가 결정합니다.

**후퇴:** 위험한 상황에서 안전한 곳으로 도망치려면 도망칠 장소가 있어야 하며, **민첩 극복 판정**에 성공해야 합니다.

**능력치 가정:** 언급하지 않은 능력치는 10으로 간주합니다.

**부대:** 함께 싸우는 대규모 전투원은 부대로 간주합니다.

치명상을 입으면 도망칩니다.

- **근력**이 0으로 떨어지면 전멸합니다.
- 개인이 부대를 공격하면 **범위 피해**를 하지 않는 이상 **약화된 공격**으로 간주합니다.
- 개인을 공격하는 부대는 **피해**에 +d12를 받으며, **범위 피해**로 간주합니다.

**구조물과 차량:** HP가 0으로 감소한 구조물과 차량은 망가지며, 그 안에 있는 이들은 모두 d6의 **피해**를 받습니다. 구조물에 **피해**를 주기 적합하지 않은 무기로 차량이나 구조물을 공격할 경우, **약화된 공격**으로 간주합니다.

간단한 수리를 하면 HP가 회복되지만, 망가진 차량과 구조물은 전문가가 시간을 들여 수리해야 합니다.

차량으로 충돌하면 충돌한 측과 부딪힌 쪽 양측 모두 d6 **피해**를 받습니다. 만약 양측 사이에 무게가 크게 차이 나면, 무거운 측은 +d12를 받습니다.

사람처럼 무른 목표를 치는 차량은 **피해**를 받지 않습니다.

**상흔:** 공격을 받아 HP가 정확히 0으로 떨어지면, 캐릭터는 영구적인 **상흔**을 하나 얻습니다. 얼마만큼 **피해**를 받아서 **상흔**을 얻었는지 확인한 다음, 아래 표의 결과를 적용하세요.

전문가의 치료를 받으면 **상흔** 대부분을 감출 수 있으나, 흔적 일부는 반드시 남습니다.

## 상흔을 준 피해 표

- 1 전투 상흔:** 신체 일부에 심하게 흔적이 남습니다. 1d6을 굴리세요:  
1: 눈 2: 턱 3: 목  
4: 가슴 5: 배 6: 손  
d6을 굴려서 현재 최대 HP보다 높은 수가 나오면 그 결과를 새로운 최대 HP로 삼습니다.
- 2 충격:** 말을 더듬고 벌벌 떨입니다. 진정하기 위해 무언가를 복용한 다음, d6을 굴려서 현재 최대 HP보다 높은 수가 나오면 그 결과를 새로운 최대 HP로 삼습니다.
- 3 절뚝거림:** 회복될 때까지 절뚝거립니다.
- 4 박살난 입:** 부러진 이와 피를 뱉습니다. 치과 의사에게 갈 때까지 아주 끔찍하게 보일 것입니다.
- 5 피범벅:** 상처를 꿰매야 합니다. 전문가의 치료를 받을 때까지 결핍에 빠집니다. 2d6을 굴려서 현재 최대 HP보다 높은 수가 나오면 그 결과를 새로운 최대 HP로 삼습니다.
- 6 내부 손상:** 중요한 장기 하나가 심각하게 다칩니다. 전문가의 치료를 받기 전 치명상을 입으면 죽습니다. 치료를 받은 다음, 2d6을 굴려서 현재 최대 HP보다 높은 수가 나오면 그 결과를 새로운 최대 HP로 삼습니다.
- 7 신체 손상:** 신체 일부가 떨어져 나갑니다. 1d6을 굴리세요:  
1: 코 2: 귀 3: 손가락  
4: 엄지 5: 눈 6: 머리 가죽 일부
- 8 팔다리 절단:** 팔다리 하나가 떨어져 나가거나, 절단해야 할 만큼 다칩니다.
- 9 부서진 마음:** 하룻밤 내내 정신을 놓고 싶 때까지 계속 결핍에 빠집니다.
- 10 깨진 자존심:** 치욕스러운 일격을 당합니다. 만약 복수를 이루면, 3d6을 굴려서 현재 최대 HP보다 높은 수가 나오면 그 결과를 새로운 최대 HP로 삼습니다.
- 11 두개골 골절:** 조금 다른 사람이 된 것처럼 느낍니다. **매력**을 2d6으로 다시 굴리세요.
- 12 죽었어야 할 운명:** 죽었어야 합니다. 여러분은 죽는 악몽에 시달립니다. 다음번 치명상을 입을 위기에 처할 때 극복 판정에 실패하면, 여러분은 끔찍하게 죽습니다. 판정에 성공하면 이 효과를 제거하고 3d6을 굴려서 현재 최대 HP보다 높은 수가 나오면 그 결과를 새로운 최대 HP로 삼습니다.

# 플레이 예시

## 위험과 극복 판정

**지휘자:** 폐쇄된 철도 터널은 두 방향으로 갈라집니다. 왼쪽으로 올라가는 계단에서는 차가운 산들바람이 불어오고, 어둠속으로 계속 철도가 이어지는 정면 터널은 축축한 곰팡내가 납니다. 케이시가 든 램프만 유일하게 빛을 발하고 있습니다.

**케이시:** 찬 바람은 어딘가 출구가 있다는 뜻이죠! 그쪽에서 뭔가 냄새가 나나요?

**지휘자:** 확실히 신선한 공기 냄새가 납니다!

**케이시:** 그쪽으로 갑시다.

**덴트:** 잠깐, 들어오기 전에는 바깥 날씨가 춥지 않았어요.

**케이시:** 까짓것, 그냥 가죠.

**덴트:** 좋아요. 계단으로 올라갑니다. 신선한 공기가 불어오는 쪽으로요.

**지휘자:** 타일이 깔린 층계를 살금살금 올라가니, 점점 공기가 차가워집니다. 점점 더 어둠이 짙어지는 것 같아요. 아니면 램프 전원이 슬슬 바닥나는 것일지도요.

**덴트:** 서두르죠! 신선한 공기가 있는 곳으로 계속 갑니다.

**지휘자:** 으스스한 한기가 확 몰려와 몸을 휘감습니다. 램프의 불이 꺼지고, 계단 위에서 무언가 쨍쨍하게 움직이는 소리가 들리네요.

**케이시:** 아까 제 말 취소! 얼른 돌아가요!

**지휘자:** 칠흑같이 어둡습니다. 위험할 거예요.

**덴트:** 상관없어요! 저도 됩니다!

**지휘자:** 좋아요! 둘 다 어둠 속을 질주하기 위해 민첩 극복 판정을 굴리세요. 언제나 그렇듯 d20을 굴립니다.

*케이시는 민첩이 14이며, 11을 굴렸습니다. 성공입니다.*

*덴트는 민첩이 9이며, 18을 굴렸습니다. 실패입니다.*

**지휘자:** 케이시, 왔던 길에 빛나던 불빛이 저 너머 보일 만큼 충분히 멀리 왔지만, 덴트가 옆에 없음을 깨닫습니다. 덴트, 당신은 어둠 속에서 비틀거리면서 복도에 넘어졌어요. 끼익 끼익 쇠소리나는 금속 덩어리가 내려오는 것이 느껴지네요. 찌렁찌렁한 기계음이 들립니다. “점검 없이는 떠날 수 없다!”

## 간단한 전투

**지휘자:** 좋아요. 매우 갑작스러운 상황이니까 이 기이한 괴물이 행동하기 전에 누가 먼저 움직일 수 있는지 민첩 극복 판정을 합니다.

*케이시는 민첩이 14이며, 20을 굴렸습니다. 실패입니다.*

*덴트는 민첩이 9이며, 9을 굴렸습니다. 성공입니다.*

**지휘자:** 케이시, 너무 멀리 떨어져서 첫 턴에는 아무것도 못할 것 같네요! 덴트, 당신은 혼자 있는 데다가, 금속 발톱들에 둘러싸여 있어요. 어떻게 할래요?

**덴트:** 아으! 손도끼를 꺼내서 휘두릅니다!

**지휘자:** 평상시라면 어둠 속에서 싸우기 때문에 피해가 약화됐다고 할 거예요. 하지만 지금은 사방에 차가운 금속 기운이 느껴지기 때문에 굳이 겨누고 휘두를 필요가 없어요. 손도끼는 d6 피해니까, 그대로 굴리세요.

덴트는 2를 굴립니다. 괴물의 HP는 3입니다. 괴물의 HP는 1로 줄지만, 아직 다치지 않았다고 간주합니다.

**지휘자:** 덴트는 도끼를 마구잡이로 휘두릅니다. 괴물은 잠시 물러난 것 같지만 곧바로...

지휘자는 괴물의 주사위를 굴립니다. 괴물이 주는 피해는 2d6입니다. 주사위 결과는 2와 6, 즉 높은 결과인 6으로 피해를 줍니다.

**지휘자:** 적이 달려들어서 6점 피해를 줍니다. 덴트, HP가 얼마나 있어요?

**덴트:** 5점이에요. 그래서 모두 깎이고 나머지 1점은 근력으로 들어갑니다. 근력이 9로 깎여요.

**지휘자:** 깎은 다음 근력 극복 판정을 하세요. 실패하면 치명상을 입습니다.

*덴트는 d20을 굴려 2가 나옵니다. 성공입니다.*

**덴트:** 그렇게 쉽게 쓰러질 수는 없지!

**지휘자:** 좋아요. 다시 여러분 턴입니다. 이번에는 둘 다 행동할 수 있어요. 그뿐 아니라, 케이시의 램프도 느리게 탁탁 소리를 내면서 다시 빛을 발합니다. 터널이 다시 밝아지면서, 여러분 앞에 어떤 괴물이 있는지 잘 볼 수 있습니다. 철조망 더미와 쇠조각을 대충 인간 형태로 뭉쳐서 회색 제복에 쑤셔 넣은 괴물이네요. 뒤에는 두 마리가 더 있어요!

## 범위 피해와 보너스 피해

**케이시:** 딱 맞는 게 있어요! 이런 상황에 대비해서 기계용 폭탄 하나를 숨겨 왔지요.

*기계용 폭탄은 d6 범위 피해를 줍니다. 지금처럼 기계를 상대로 할 때는 +d8을 줍니다.*

**지휘자:** 완벽해요! 아마도 세 마리 괴물 모두 폭발 범위 안에 들어갈 것 같은데요. 아직 굴리지는 마세요. 덴트, 뭔가 계획이 있어요?

**덴트:** 저는 크게 다쳤어요. 하지만 절 다치게 한 녀석은 끝장내고 싶네요. 도끼로 공격합니다.

**지휘자:** 만약 조심하지 않으면 폭발에 휘말릴 거예요... 만약 민첩 극복 판정에 성공하면 폭발을 피해 공격할 수 있다고 하지요.

**덴트:** 좋아요. 해 보죠!

*덴트는 민첩이 9이며, 4를 굴렸습니다. 성공입니다.*

**지휘자:** 두 명은 안전하게 연계 공격에 성공했습니다. 덴트를 다치게 한 괴물부터 피해를 굴리죠.

*덴트는 손도끼로 공격해서 d6을 굴리고, 6이 나왔습니다.*

*케이시는 기계용 폭탄을 던져서 d6과 d8을 굴리고, 2와 5가 나왔습니다.*

**지휘자:** 가장 높은 결과는 6이니까, 이걸로 계산합니다. 폭발에 휘말린 괴물이 충격을 받은 틈을 타서, 덴트는 괴물 몸통에 손도끼를 쑤셔 박습니다.

*괴물은 현재 1HP가 남아 있기 때문에, 6점 피해를 받으면 나머지 5점은 근력에 피해를 줍니다. 괴물의 근력은 5가 됩니다. 괴물은 근력 극복 판정으로 d20을 굴려 12가 나옵니다. 실패입니다.*

**지휘자:** 도끼를 맞은 괴물은 덜커덩 소리를 내며 벽에 심하게 부딪힙니다. 험거워진 철조망 타래가 경련을 일으키다가 인간 형태가 풀리면서 무너집니다.

**케이시:** 훌륭해요. 이제 제 폭탄이 나머지 두 마리한테 얼마나 피해를 줘는지도 보죠.

*케이시는 두 번째 괴물에게 d6과 d8을 굴려서 5와 2가 나옵니다. 5점 피해를 받은 괴물은 근력이 8로 감소하고, 근력 극복 판정에서 19가 나와 판정 실패합니다.*

**지휘자:** 두 번째 괴물이 폭탄에 휘말려 산산이 부서지네요. 백색 소음 같은 비명이 울려 퍼지다가 뚝 끊겨요.

*케이시는 마지막 괴물에게 또다시 d6과 d8을 굴립니다. 2와 2가 나옵니다. 2점 피해밖에 주지 못했기 때문에 괴물의 HP는 1로 줄입니다.*

**지휘자:** 마지막 괴물은 폭발 때문에 몸을 웅크렸지만, 아직 쓰러지지 않았습니.

## 치명상과 상흔

**지휘자:** 마지막 괴물은 홀로 싸우게 됐습니다. 사기가 얼마나 남았는지 보죠.

*지휘자는 괴물의 매력 극복 판정을 해서 5가 나옵니다. 괴물의 매력은 10이므로 판정에 성공합니다.*

**지휘자:** 괴물은 아직 기세를 유지한 채 다시 “점검 없이는 떠날 수 없다!”라고 반복해서 외칩니다. 괴물은 뾰족한 철조망을 채찍처럼 휘두르면서 통로를 가득 메웁니다. 괴물은 덴트와 케이시에게 각각 한 번씩 공격합니다.

*괴물은 덴트에게 d6 공격을 굴려 4가 나옵니다.*

**지휘자:** 덴트에게 4점 피해! 남은 HP가 없었니까 모두 근력으로 들어갑니다. 괴물의 철조망 손톱이 살로 파고들면서 근력이 5로 깎입니다. 근력 극복 판정하세요. 실패하면 치명상을 입습니다.

*덴트는 근력이 5이며, 9를 굴렸습니다. 실패입니다.*

**지휘자:** 치명상입니다! 덴트는 철조망이 살을 찢는 것을 느끼며 바닥에 쓰러집니다. 아직 죽지 않았지만, 출혈이 심해요. 누군가 도와줄 때까지 움직일 수 없습니다. 이대로 한 시간 동안 방치되면 죽어요. 케이시, 다음 공격은 당신한테 들어갑니다!

**케이시:** 일이 안 좋게 돌아가네요, 덴트...

**덴트:** 당신이 여기서 죽으면 모두 끝이에요!

*괴물은 케이시에게 d6 공격을 굴려 3이 나옵니다.*

**케이시:** 저는 갑옷을 입고 있어서 장갑이 1점 있어요!

**지휘자:** 좋아요! 그럼 피해가 3에서 2로 줄어요. HP는 얼마나 있어요?

**케이시:** 딱 2점이에요... 좋은 건가요?

**지휘자:** 치명상은 입지 않아요. 하지만 정확히 HP가 0이 됐기 때문에 상흔을 하나 받습니다. 상흔 표에서 2점 결과를 보면... ‘충격’을 받네요. 철조망 괴물이 케이시를 벽으로 밀어붙이고 피하기 전에 눈과 입을 비틀어 뿔으려고 하네요. 아슬아슬하게 빗나갔지만, 몸이 덜덜 떨리는 것을 멈출 수 없습니다. 진정하기 위해 뭔가 복용해야 합니다. 그 후에는 최대 HP가 늘어날 수도 있어요.

**케이시:** 지금 당장은 살아남는 게 더 걱정이네요. 한 턴 안에 이 녀석을 쓰러뜨릴 수 있을까요?

*지휘자는 괴물의 수치를 봅니다. 괴물은 HP가 1점 남았으며, 케이시는 d8 피해를 주는 대형 곤봉을 들고 있습니다.*

**지휘자:** 충분히 가능합니다. 하지만 선택은 당신 몫이에요...

# 장비

맨손 공격: d4 피해

## 무기

**투박한 무기(£10/£50):** 대형, d6 피해.  
공깃돌 총, 쇠스랑, 벌목 도끼, 석궁, 몽둥이 등.

**한손 무기(£50/£200):** d6 피해.  
권총, 단검, 검, 경찰봉 등.

**양손 무기(£100/£500):** 대형, d8 피해.  
소총, 대검, 장대무기 등.

**고급 무기(£500/£1,000):** d8 피해.  
결투용 권총, 품질 좋은 레이피어, 전기봉 등.

**중무기(£1,000/£2,000):** 대형, d10 피해.  
포경용 작살총, 대형 총, 전기톱 등.

**돌격 무기(£1,000):** 대형, d6 범위.  
화염방사기, 산탄총, 산 발사기 등.

**지원 화기(£5,000):** 대형, d8 범위.  
기관총, 유탄 발사기 등.

**화포(£20,000):** 고정, d10 범위.  
박격포, 대공포 등.

**대형 화포(£50,000):** 고정, d12 범위.  
함포, 곡사포 등.



## 방어구

**현대 갑옷(£1,000):** 장갑 1

**구식 갑옷(£500):** 장갑 1, 대형.

**방패(£200):** 장갑 +1, 대형



## 폭발물

**수류탄(£100):** d8 범위.

**폭탄(£200):** d10 범위.

**섬광탄(£100):** 민첩 극복 판정에 실패한 모든 대상은 일시적으로 눈이 멀습니다.

**소이탄(£50):** 일정 구역에 불을 붙입니다. 범위 안에 있는 모든 대상은 불이 꺼질 때까지 매 라운드 d6 피해를 받습니다.

**연막탄(£100):** 방 하나를 연기로 채웁니다. 연기를 뚫고 공격할 경우 약화된 공격으로 간주합니다.

**로켓(£500):** 대형, d10 범위.

## 일반 물품

**독(£50):** 섭취하면 d20 근력을 잃습니다.

**에테르(£50):** 흡입하면 근력 극복 판정을 해서 실패하면 한 시간 의식을 잃습니다.

**산(£50):** 씻을 때까지 매 라운드 d6 피해. 대부분의 물질을 태웁니다.

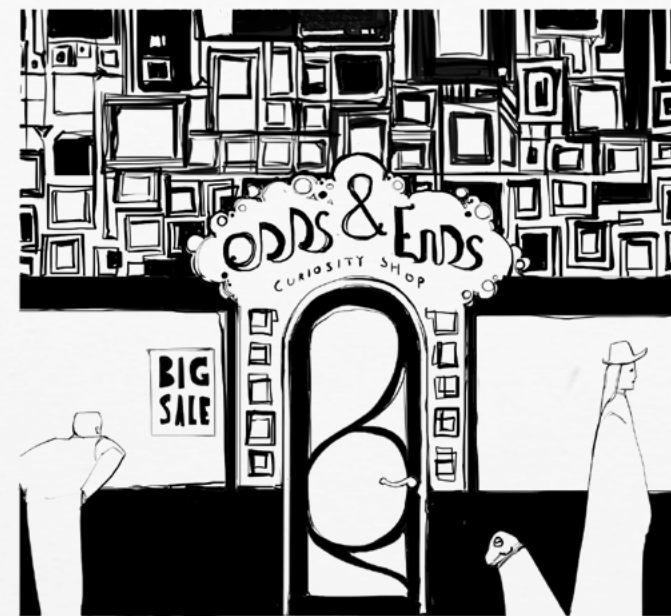
**해독제(£100):** 독을 격렬하게 중화시킵니다.

**숙박(하룻밤):** 공동 침실(£10), 하숙집(£30), 연립주택(£100).

**음식:** 껌 한 통(£1, 접착력 강화), 장어 통조림(£2), 딱딱따끈한 파이(£5), 고기 젤리(£10), 훌륭한 요리(£100).

**음료:** 맥주(£2), 칵테일(£5), 펀치 한 그릇(£30).

**책:** 사소한 내용(£5), 중요한 내용(£20), 신비한 내용(£100). 무료 도서관은 곳곳에 있지만, 좋은 도서관은 귀중한 정보를 제공한 대가를 받아내려 합니다.



## 도구

**간단한 도구(£10):** 쇠 지렛대, 톱, 아교, 돋보기, 족쇄, 동물 뿔, 자물쇠 따기 도구, 거울, 낚싯대, 삽, 갈고리 뿔, 접이식 장대, 밧줄, 대못 등.

**현대 도구(£100):** 온도계, 전기 램프, 소몰이용 전기 막대(피해 없음), 휴대용 선풍기/난방기, 축음기

**최신 도구(£1,000):** 휴대용 사진기, 슬라이드 영사기, 기초적인 생각 기계.

**전지:** 휴대용 장비에 쓸 전지(£1), 차량용 전지(£50).

## 동물

**짐 운반용 동물:** 노새(£100, 3HP), 말(£1,000, 6HP), 코끼리(£10,000 근력 18, 10HP, 장갑 1).

**개:** 잡종견부터(£50, 2HP, d4 물기) 사냥개까지(£500, 5HP, d6 물기).

**새:** 앵무새나 까마귀부터(£50, 2HP, d4 발톱) 황조롱이나 매까지(£200, 5HP, d6 발톱).

## 하인(일일 수당)

**램프 드는 부하(£10):** 3HP, 램프, 단검(d6).

**경호원(£50):** 5HP, 납탄총(d6, 대형), 검.

**전문가(£100):** 3HP, 특화 분야 예: 절도, 행정, 항해, 요리, 도시 전설, 화학

## 용병 부대(일일 수당)

**폭도(£500):** 5HP, 쇠스랑(d6, 대형).

**거리의 폭력배(£1,000):** 7HP, 공깃돌 총(d6, 대형).

**베테랑 부대(£2,000):** 8HP, 소총(d8, 대형), 피지워진 군복.

**훌륭한 기병대(£5,000):** 10HP, 흉갑(장갑 1), 군도(d8), 권총 두 자루(각각 d6), 훌륭한 말.

## 전문가 서비스

**병원(무료):** 하룻밤 묵으면 근력과 민첩을 치료합니다. 빨리 치료하려면 £100을 내야 합니다. 의수나 의족, 휠체어, 기타 보조 장치는 언제나 무료로 값싼 제품을 사용할 수 있습니다. 더 편하고 기능적인 장비를 사용하려면 £1,000을 지불해야 합니다.

**여가(무료):** 온종일 시간을 보내면 매력을 회복합니다. 즉시 즐거움을 누리려면 £100을 지불해야 합니다.

**부탁이나 비밀(중요성에 따라 £100~£10,000):** 들어주는 상대가 얼마나 중요한 인물인지, 그리고 자기 이익에 반하는 행동을 얼마나 해야 하는지에 따라 정해집니다.

**실험적인 항상 훈련(£1,000, 1주):** 능력치 하나를 3d6으로 다시 굴러서 높은 낮은 주사위 결과대로 영원히 바꿉니다. 환불 불가.

# 장비 (계속)

## 사치품

**옷:** 평범한 옷(£50), 유행하는 옷(£200), 패션쇼에서 입을 만한 옷(£1,000).

**보석:** 모조품(£50)에서 진짜(£5,000)까지.

**예술품:** 장신구(£500), 그림(£5,000), 조각품(£10,000).

**밀랍 인형(£10,000):** 여러분과 똑같이 생겼습니다. 중요한 인물의 인형이라면 박물관에 있을 것입니다.

**훈장 수여식(£10,000):** 금관악기 악단과 지역 관리가 참여합니다.

**무도회(손님당 £100):** 특별히 호화롭다면 두 배.

**허가받은 결투(£10,000):** 등록된 심판, 여러분이 선택한 결투 수단(권총, 호랑이 구덩이, 철장 경기장 등), 살인으로 인해 발생할 수 있는 법적 문제를 제거하는 서류 비용이 모두 포함됩니다.

**적법한 장례식(£10,000):** 최소 한 세기 동안 철거되지 않을 추모비 비용까지 포함됩니다.

**라디오 방송국(£10,000):** 인근 자치구의 청취자들에게 방송할 수 있는 장비를 포함합니다.

**시제품 기계(£100,000):** 필요한 장비를 묘사하세요. 이 돈은 특허권과 단품 생산에 드는 비용입니다.

## 대중교통

**전차, 보트, 전기 마차, 기차 여행:**

- 자치구 안(£1, 몇 분)
- 배스천을 가로질러서(£20, 몇 시간)
- 배스천 너머로(£100, 며칠)

호화로운 여행이나 비행은 가격을 다섯 배로 올리세요.

지하세계를 통한 이동은 평범한 시간과 공간의 규칙을 무시합니다.



## 배

**작은 배(£5,000):** 6HP, 장갑 2

**일반 배(£10,000):** 10HP, 장갑 3

기관총(d8, 범위), 대형 총(d10).

**전함(£500,000):** 12HP, 장갑 3.

주포(d12, 범위)

## 개인용 차량

**자전거(£100):** 3HP, 장갑 1.

**오토바이(£1,000):** 5HP, 장갑 1.

**양산형 자동차(£10,000):** 6HP, 장갑 2

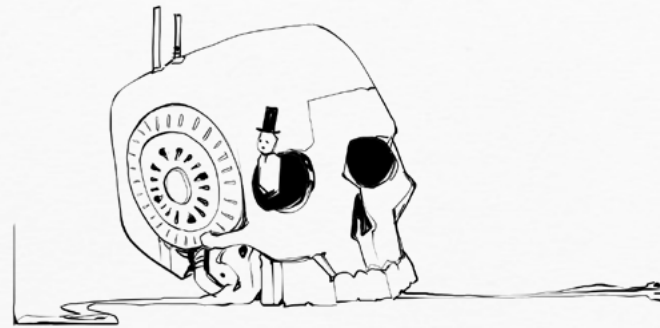
**호화로운 자동차(£50,000):** 6HP, 장갑 2

## 부동산

**다닥다닥 붙여 지은 집(£100,000):** 10HP, 장갑 3.

**편안한 집(£500,000):** 12HP, 장갑 3

**요새(£500,000):** 18HP, 장갑 3, 대포(d12 범위)



## 전투 기계

**돌격형(£100,000):** 7HP, 장갑 3.

화염방사기(d8 범위), 동력 톱(d10).

조종사 겸 사수 1명.

**바퀴/무한궤도형(£100,000):** 10HP, 장갑 3.

기관총 2정(각각 d8 범위).

조종사 1명, 사수 1명.

**순양형(£500,000):** 14HP, 장갑 3, 수륙양용.

야포 2문(각각 d12), 유탄발사기(d8 범위).

조종사 1명, 사수 2명.



2D20을 굴러 결과를 조합하세요.

반짝 발상 1		반짝 발상 2	
1	모조 거미	지나치게 공손함	
2	기계	모욕적일 정도로 무례함	
3	외계인(집게발 괴물)	죽음에 집착함	
4	주교	패션에 집착함	
5	교수	대가족의 우두머리	
6	예술가	기술에 집착함	
7	모조 달팽이	취해 있음	
8	장사꾼 사제	재능 있는 천재	
9	공예가 장인	멍청한 데다가 착각까지 함	
10	버릇없는 꼬맹이	어마어마한 부자	
11	음악가	모든 일에 하인을 둠	
12	용병 장군	성스러운 존재로 숭배받음	
13	모조 매머드	여러분을 지나치게 좋아함	
14	공동체 원로	별에 집착함	
15	외계인(눈알)	여러분을 미워하는 듯함	
16	공장주	천박한 허풍쟁이	
17	요리사	은둔자	
18	사교계 명사	괴짜	
19	외계인(점액질 새)	지식에 집착함	
20	어린이 무리	두려움에 사로잡힘	