

소서러 슈프림

: 더 많이 실패하기 판본

제작 - pjnick300

번역 - 이야기와 놀이



기본 규칙

환영합니다, 마법사 여러분! 저는 여러분의 GM, 대마도사입니다. 저는 불가능한 과업을 부여하기 위해 여러분을 여기 모았습니다.

엄청난 과업을 완수하기 위해, 여러분은 주문을 외워야 합니다. 모두 아시다시피, 주문은 권능의 말을 두 단어 이상으로 조합합니다. 권능의 말을 사용해 주문을 말하고, 각 단어마다 d10을 굴리기만 하면 됩니다.

판정	결과	설명
1	치명적 실패	D20을 굴려 권능의 말 중 하나를 무작위로 다른 단어로 바꿉니다.
2-5	실패	권능의 말이 부분적으로 구현되거나 잘못 구현됩니다.
6-10	성공	권능의 말이 의도대로 구현됩니다.

주문을 외우던 중 실패하면, 대마도사는 대가를 정합니다.

만약 대마도사가 치명적인 실패 때문에 주문이 아무 의미도 없어진다고 판단하면, 주문은 아무 효과도 얻지 못한 채 픽, 꺼지면서 소멸합니다.

GM 팀

주문이 실패했을 때 어떻게 해야 할지 모를 때는 부수적인 피해를 입히는 것이 가장 무난합니다.

모험이 거의 끝날 때까지 플레이어를 게임에서 제거하지 마세요. 마법사가 사망하면 다른 마법사가 주문을 사용해 부활시키도록 합니다. (부활 주문이 실패하면 절반만 부활하거나 유령으로 변하는 등 재미있는 부작용이 생길 수 있습니다.)

권능의 말	정의	사양/예시
1 시 (Si)	상태, 조건, 상호작용	~한다면 ~를 해라.
2 마그니튜디네 (Magnitudine)	크기	크게, 작게, 기린 크기
3 모르포시아 (Morphosia)	모양	구체, 육면체, 용 모양
4 엑스 니힐 (Ex Nihil)	창조	불꽃 창조, 물건, 창조
5 로케티아 (Locatia)	위치	100m 북쪽, 에펠탑
6 에몰루스 (Emulus)	모방	호랑이를 흉내낸 환상
7 소마테리아 (Somateria)	물리적 형태	나, 너, 저 책상
8 인젝티브 (Injectiv)	주입/주사	특정 위치에 사람 투입
9 엑스트라투스 (Extractus)	추출	토마토에서 물 추출
10 크리세레 (Crescere)	증가	크기/온도 증가
11 리덕토 (Reducto)	감소	크기/온도 감소
12 트랜스뮤티아 (Transmutia)	변환	물을 포도주로 변환
13 프리벤티아 (Preventia)	예방	온도 상승 방지
14 비탈리아 (Vitalia)	생명	인형 움직이기, 생명 흡수
15 벡토라 (Vectora)	운동 에너지	이동력, 속도
16 루미너스 (Luminus)	빛 에너지	특정 지역에서 빛 제거
17 테르미아 (Thermia)	열 에너지	온도 증가/감소
18 포텐시아 (Potencia)	전기 에너지	라이트닝 볼트!
19 크로노스 (Chronos)	시간	미래/과거 관찰
20 아라카노 (Aracano)	마법	주문과 상호작용, 주문 해제, 마법사 탐지

☀️ 주문 성공

메디오아크루스는 간단한 주문을 시도하는 마법사입니다. 그는 동전 주머니를 가지고 다니지만, 휴대하기 쉽도록 크기를 줄이고 싶어합니다. 그는 가방 위로 손을 흔들며 권능의 말을 말합니다.

리덕토! (줄이기) 마그니튜디네! (크기)

메디오크루스는 권능의 말을 두 단어 외쳤으므로 주사위를 2번 굴려야 합니다. 주사위 결과는 6, 9입니다.

“리덕토”에 성공해서 동전이 잘 줄어들 것입니다.

“마그니튜디네”에 성공해서 원하는 양만큼 크기가 줄어듭니다!

이제 커다란 금 자루가 주머니에 쏙 들어갑니다.

☀️ 주문 실패

메디오아크루스는 어두운 동굴에 들어섰습니다. 그는 동료 마법사들이 볼 수 있도록 햇불을 켜려고 합니다.

크리세레! (증가) 테르미아! (열 에너지)

주사위 결과는 3, 4입니다.

“크리세레”에 실패해서, 대마도사는 열 에너지 증가가 생각보다 훨씬 더 커질 거라고 말합니다.

“테르미아”에 실패하자, 대마도사는 햇불의 열을 높이는 대신 동료 마법사의 열을 높인다고 선언합니다.

맙소사! 동료 마법사가 치솟는 지옥불에 휩싸였네요!

그래도 환해지는는 했습니다.

🌙 마법사 이름 예시

알리모스, 보라바, 크리아논, 드리메노드람, 엘리팩스, 골고리, 리틀렉스, 페라도프, 테오단

☀️ 복잡한 주문 시전

이제 메디오아크루스는 좀 더 복잡한 주문을 외워보려고 합니다. 그는 산에서 깎은 커다란 바위 덩어리를 원합니다. 그는 산에서 육방면체 모양의 돌을 추출하기를 원합니다.

엑스트라투스! (추출) - 모르포시아! (모양) - 소마테리아! (물리적 형태) - 로케티아! (위치)

주사위 결과는 7, 10, 6, 1입니다.

그래서 메디오크루스는 물질 덩어리를 추출하는 데 성공했지만, 산에서 추출하지는 못했습니다. 플레이어는 D20을 굴려 로케티아를 대체할 힘의 말을 알아냅니다.

플레이어는 굴립니다: 3. 모르포시아 (모양)입니다.

이제 대마도사가 이 결과가 정확히 무엇을 의미하는지 정합니다. 예를 들어, 가장 가까이 있는 정육면체 모양의 물체가 작은 정육면체 여러 개로 쪼개진 다음 사방으로 발사되는 결과가 만들어질 수 있습니다.

기타 사항

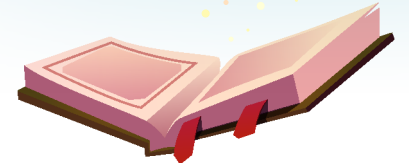
저는 소서러 슈프림이 15~30분 길이의 모험에서 가장 잘 플레이 된다는 것을 알았습니다. 보통 플레이어가 과업을 수행하거나 상황이 돌이킬 수 없을 정도로 엉망이 되기에는 충분한 시간입니다. 소서러 슈프림은 짧은 플레이 시간과 슬랩스틱 코미디, 간단한 규칙 덕분에 신규 플레이어가 RPG를 입문하기에 좋은 게임이기도 합니다.

소서러 슈프림은 원래 앤드류 해리슨이 200단어 RPG 챌린지를 위해 만든 게임으로, 그의 오리지널 버전은 여기에서 확인할 수 있습니다.



200wordrpg.github.io

고급 규칙



🔮 마법 없이 하기

말할 필요도 없이 마법사는 마법 뿐만 아니라, 다른 모든 일에도 서투르기 짝이 없습니다. 마법사가 마법을 사용하지 않고 위험한 일을 하려고 하면 실패합니다. 대마도사가 매우 관대하다면 마법사가 D10을 굴리게 할 수도 있습니다. 마법사가 9 이상을 굴리면 성공합니다.

🔮 칭호

마법사가 불가능한 과업에서 살아남으면 칭호를 획득할 수 있습니다. 플레이어는 모험 중에 수행한 행동이나 사건 중 하나를 선택하고 이와 관련된 칭호를 자신에게 부여할 수 있습니다. 마법사는 한 번에 하나의 칭호만 가질 수 있습니다.

칭호를 얻은 마법사는 특정 종류의 주문을 외울 때 d10 하나를 다시 굴릴 수 있습니다. 칭호의 영역은 매우 구체적이어야 합니다.

첫 번째 불가능한 과업을 수행하던 중 메디오크루스는 틈새를 가로지르는 다리를 만들었습니다. 이제 그는 “공학자” 메디오크루스가 되었습니다. 그는 다리와 관련된 주문을 시전할 때 d10 하나를 다시 굴릴 수 있습니다.

🔮 불가능한 작업 예시

근처 선술집인 “술취한 무스”의 지하실에 쥐 떼가 우글거립니다! 분명 마법사들이 주변에 피해를 끼치는 것보다 더 좋은 일을 할 수 있을 겁니다...

마법사 대학은 산더미 같은 빗을 지고 있습니다! 마법사들은 “이코노미콘”을 지키는 무시무시한 용을 물리치고 그 힘으로 대학을 구해야 합니다!

천선 마법사 골프 경기! 각 마법사는 호수 반대편에 있는 골무 안에 돌을 넣고려고 합니다. 가장 적은 주문 횟수로 돌을 골무에 넣는 마법사가 승리합니다! 호수 괴물만 조심하면 됩니다.