

녹색 종말 이후(0.6판)

브레스리스 RPG 기반의 포스트 아포칼립스 RPG

“인류가 완전히 스러진다 해도, 새도 나무도 그 누구도 개의치 않겠지.”

(사라 티즈데일, “보슬비가 내리리” 中)

**THIS GAME IS
BREATHLESS**



0.51 → 0.6 판 변경사항

트라우마 극장 / 고백 규칙 추가

대가 관련 설명 재편

레이아웃 초기화

목차

녹색 종말 이후(0.6 판)	1
목차	3
녹색 종말 이후의 세계	5
소개글	6
플레이 원칙	7
캐릭터 만들기	8
판정	9
기능 판정	9
행운 판정	9
노획 판정	9
물품	9
한숨 돌리기	9
스트레스	10
생존 본능	10
고백 (선택 규칙)	10
트라우마 극장 (선택 규칙)	10
게임 플레이	12
브리핑	12
여정	12
막간	12
대가	12
위험요소	12
손해	13
실제 플레이	14
각종 표	15
참고 작품	17

녹색 종말 이후(텍스트본)

제작 오승한

오픈 라이선스

이 작품은 르네 피에 드뤼-젤리나가 개발하고 작성한 Fari RPGs(<https://farirpgs.com/>)의 브레스리스를 기반으로 합니다. 또한 이 게임은 저작자표시 4.0 국제 라이선스(CC-BY 4.0)를 통해 사용이 허락되었습니다.

(<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

녹색 종말 이후의 세계

어느 날, 자연은 인간 문명에 징벌을 내렸습니다. 갑작스러운 지진과 화산 분출, 폭풍, 해일이 발생하고, 나무들이 폭발적으로 자라나 세상을 뒤덮었습니다. 분노에 휩싸인 동물들은 인간들을 공격했습니다. 매일매일 백신이 소용없는 끔찍하고 기이한 질병이 창궐했습니다.

그렇게 몇 년이 지났습니다. 세상을 끝장낼 것 같았던 자연의 분노는 수그러들었지만, 이미 문명은 돌이킬 수 없는 파국을 맞이했습니다. 한때 철근과 콘크리트로 가득했던 도시는 이제 꽃과 나무로 무성합니다. 살아남은 소수의 인류는 곳곳에서 서로 고립된 채 공동체를 이루어 새로운 세상에 적응하며 살아갑니다. 더는 국가도, 공장도, 대중교통도, 전화도, 인터넷도 존재하지 않습니다.

세상을 뒤덮은 숲은 아름답고도 위험이 가득한 장소입니다. 나무는 아무리 베어도 다시 자라납니다. 수풀 사이에서는 포식자와 약탈자들이 몸을 숨기고 무방비한 길손을 노립니다. 하지만 가장 무서운 위협은 숲의 노래입니다. 종말의 날 이후, 때때로 깊은 숲에서는 알 수 없는 노랫소리가 들립니다. 노래가 들리면, 무언가 기이한 일이 발생합니다. 운이 좋으면 그저 이해할 수 없는 현상으로 끝나지만, 때로는 끔찍한 재앙이 일어납니다.

숲의 노래는 인간에게도 영향을 미칩니다. 숲의 노래를 들은 이들은 때로 어두운 과거를 들춰내는 환각을 겪습니다. 환각에 굴복한 자들은 녹색 병사가 됩니다. 녹색 병사들은 자연의 종이 되어 인간을 사냥하는 괴물입니다.

여러분은 전령입니다. 위험을 무릅쓰고 위험한 야생을 오가면서 고립된 공동체 사이를 연결하고, 굶은 일을 처리하며, 도시의 폐허를 탐색하는 용감한 사람들이지요. 전령이 된 표면적 이유는 가지각색이지만, 모든 전령은 마음 속 어딘가 큰 트라우마를 가지고 있다는 공통점이 있습니다. 여러분은 고통을 잊기 위해, 혹은 공허함을 메우기 위해 오늘도 위험 속으로 뛰어듭니다. 캐릭터들은 숲에서 상처를 극복하고 더 강해지거나, 상처를 이기지 못해 무너질 것입니다.

소개글

'녹색 종말 이후'는 분노한 자연 때문에 문명이 붕괴한 세상을 배경으로 하는 롤플레잉 게임입니다. 여러분은 위험한 야생을 오가면서 공동체를 위해 다양한 일을 하는 전령들을 플레이합니다. 전령은 모두 마음 속에 큰 상처를 가지고 있으며, 이 상처를 잇기 위해 모험에 뛰어들었습니다. 전령은 숲을 오가면서 자신의 해묵은 상처를 떠올리게 될 것이고, 이 상처를 극복할 때 비로소 여정을 끝낼 수 있을 것입니다. 녹색 종말 이후는 단편, 혹은 2~3편짜리 중편에 어울립니다.

사전 경고: 폭력, 야만성, 에코 테러리즘, 심리적 트라우마

시작하기 전, 지킬 선을 정하세요. 세션 중 불쾌한 일이 일어나면 멈추거나 이전으로 돌리세요. 플레이어들이 이야기 흐름에 불편해하지 않는지 항상 점검하세요.

플레이 원칙

참가자 중 한 명이 게임 마스터(GM)를 하고, 나머지는 플레이어를 합니다.

GM	플레이어
<ul style="list-style-type: none">● 이야기를 이끌고, 더 재미있게 만들면서, 난관을 제공하세요.● 생명이 넘치고, 아름답고, 위험한 자연을 생생하게 묘사하세요.● 플레이어들의 팬이 되세요.● 먼저 상황을 설명하고, 플레이어들에게 질문을 던진 다음, 그 답변으로 세계를 채우세요.● 필요하다면 복잡한 난관을 제시하고, 플레이어들 스스로 여러 과정으로 나눠서 판정하게 하세요.	<ul style="list-style-type: none">● 캐릭터가 무엇을 하는지 서술하세요.● 위험이 닥치면 판정하세요.● 여러분 모두가 주목받을 수 있도록 신경 쓰세요.● 아이디어를 내서 세계를 채우세요.● 캐릭터의 어두운 과거를 탐구하세요.● 위험을 받아들이고, 실패해도 다시 일어나세요.

캐릭터 만들기

캐릭터 시트에 이름과 외형을 적으세요. 옛 세상이 무너지기 전 무슨 일을 했는지도 적으세요.

트라우마 란에는 캐릭터가 옛 세상이 무너지기 전, 혹은 녹색 종말 동안 겪은 끔찍한 사건을 적으세요. 캐릭터는 이 사건에서 생존 본능을 발휘해서 살아 남았지만, 몸과 마음에 끔찍한 상처를 입었습니다. 여러분은 고통과 공허함을 잊기 위해 전령의 삶에 뛰어들었습니다. *예시: 누군가를 어쩔 수 없이 죽이거나 저버렸습니다. 사랑하는 이를 지키지 못했습니다. 끔찍한 사고에서 혼자만 살아남았습니다.*

기능은 캐릭터가 특정 분야에 얼마나 숙달되었는지를 나타냅니다. 모든 기능 주사위는 기본적으로 d4입니다. 숙달된 분야 세 가지에 d10, d8, d6을 배분하세요. 높을수록 좋습니다.

캐릭터는 총 여섯 가지 기능을 가집니다.

무력: 부수기, 움직이게 하기, 억지로 하기

질주: 뛰기, 도약하기, 오르기

은신: 숨기, 몰래 움직이기, 잠복하기

사냥: 추적하기, 투척하기, 쏘기

생각: 파악하기, 분석하기, 수리하기

현혹: 매혹하기, 조종하기, 위협하기

캐릭터는 d10 물품을 하나 가지고 시작합니다. 배낭에 넣을 수 있으면 아무거나 가능합니다. 배낭에는 물품 세 개와 응급 처치 도구 하나까지 넣을 수 있습니다.

판정

기능 판정

무언가 극복할 문제가 발생하면, GM은 상황을 설명합니다. 플레이어가 목적과 대응방법을 선언하면, GM은 캐릭터가 감수할 위험이 있는지 판단합니다. **감수할 위험이 있으면, 주사위를 굴려 기능 판정을 합니다.**

판정하는 플레이어는 알맞은 기능으로 주사위를 굴립니다. 물품을 사용하거나 생존 본능을 활용한다면 주사위를 여러 개 굴릴 수도 있습니다. 동료는 자신의 기능이나 물품 주사위를 판정에 추가해서 도울 수 있지만, 대가 역시 함께 치러야 합니다. 가장 높은 주사위 결과를 선택하세요.

1-2: 실패할 뿐만 아니라, 대가를 치릅니다.

3-4: 성공하지만, 대가를 치릅니다.

5+: 성공합니다. 높을수록 결과도 좋습니다.

이 세상에서 살아남기는 어렵습니다. 기능 판정을 한 캐릭터와 동료는 사용한 기능 주사위 단계를 한 단계 낮춥니다.

d12 » d10 » d8 » d6 » d4

기능 주사위는 d4보다 낮아질 수 없습니다.

행운 판정

캐릭터의 역량과 무관하게 운에 달린 일이 벌어진다면 GM은 행운 판정을 할 수 있습니다. 확률을 고려해서 무슨 주사위를 사용할지 정한 다음, 주사위를 굴리고 결과를 해석하세요. 높게 나올수록 플레이어에게 유리합니다.

노획 판정

불확실한 상황에서 물자를 획득하고 싶다면, 노획 판정을 해서 유용한 장비나 무기, 응급 처치 도구 등을 획득할 수 있습니다. 캐릭터들이 찾는 물품이 장면 안에 분명하게 존재한다면 노획 판정을 할 필요 없이 얻을 수 있습니다.

노획 판정을 하면, d20을 굴립니다.

1이 나오면, 무언가 나쁜 일이 발생합니다.

15-16: d6 물품을 획득합니다.

17-18: d8 물품을 획득합니다.

19-20: d10 물품이나 응급 처치 도구를 획득합니다.

물품

플레이어는 기능 판정을 할 때 배낭에 있는 물품을 사용해서 판정에 주사위를 추가할 수 있습니다. 물품은 모두 초기 주사위 수치를 가지고 시작하며, 기능 판정에 사용할 때마다 한 단계씩 낮아집니다. 물품 주사위가 d4로 떨어지면 물품은 망가지거나, 물자를 소모하거나, 어떠한 이유로든 작동을 멈춰서 사용할 수 없습니다.

한숨 돌리기

캐릭터의 낮아진 기능을 원래대로 되돌리려면, "한숨 돌리기"를 하세요. 한숨 돌리기는 긴장을 풀고 가볍게 쉬는 순간으로, 캐릭터는 언제든지 한숨을 돌릴 수 있습니다. 심지어 전투 같은 긴박한 순간에도 가능합니다.

캐릭터 중 누군가가 한숨을 돌리면, GM은 돌발상황을 일으킵니다.

스트레스

스트레스는 몸과 마음이 다치는 위기입니다. 캐릭터가 행동의 결과로 대가를 치를 때, GM은 스트레스 1점을 줄 수 있습니다. 스트레스 4점이 되면 캐릭터는 **취약**해집니다.

취약해진 캐릭터가 위험한 행동에 실패하면 행동불능에 빠지거나 즉시 사망할 수도 있습니다. 응급 처치 도구를 사용하면 스트레스를 2점 제거하며, 안전한 곳에서 폭 쉬면 1점 제거합니다.

생존 본능

생존 본능은 캐릭터가 살아남으려는 의지와 능력으로, 캐릭터의 트라우마와 연결되어 있습니다. 생존 본능을 발동하면, 트라우마 항목의 빈 칸을 찰한 다음 어떻게 생존 본능을 발휘했는지 선언한 다음 기능 판정을 할 때 d12를 추가로 굴립니다. 트라우마 칸을 채울 때마다 GM은 캐릭터의 트라우마를 좀 더 조명하는 질문을 하나 하세요.

한 번 생존 본능을 발동한 다음에는 한숨 돌리기를 한 후에 다시 발동할 수 있습니다. 트라우마 칸을 모두 채우면 해당 여정에서는 고백 혹은 트라우마 극장을 플레이할 때까지 생존 본능을 사용할 수 없습니다.

고백 (선택 규칙)

※ 플레이를 하기 전, GM은 플레이 중 고백과 트라우마 극장 중 어느 쪽을 사용할지 선택합니다.

여정 중, 혹은 여정이 끝난 다음 캐릭터들은 어느 때인가 동료들과 조용한 시간을 보내는 순간이 있을 것입니다. 이 때 GM은 캐릭터들에게 자신의 트라우마, 혹은 다른 어두운 과거를 다른 이들에게 고백할지 요청할 수 있습니다.

캐릭터가 자신의 속내를 털어놓으면, 다른 플레이어들은 돌아가면서 해당 캐릭터에게 트라우마를 좀 더 조명하는 질문을 하나씩 던지세요. 캐릭터가 죽인 상대는 연인이나 친구였나요? 왜 이 일을 다른 사람들에게 숨기고 있나요? 캐릭터는 왜 이 일을 직면하기를 거부하나요? 이 일이 밝혀지면 캐릭터 외에 누가 피해를 보나요? 마지막으로 GM은 캐릭터에게 물어보세요. "캐릭터는 이제 트라우마를 현실에서 해결할 준비가 되었나요?"

자신의 속내를 털어놓은 캐릭터는 트라우마 칸을 모두 비웁니다.

트라우마 극장 (선택 규칙)

※ 트라우마 극장은 숲의 초자연적 공포와 심리적 공포를 부각하고 싶을 때, 그리고 특정 캐릭터의 어두운 면을 집중적으로 탐구할 때 사용합니다. 플레이하기 전, 그리고 트라우마 극장을 발동하기 전 GM은 플레이어들에게 이 규칙을 소개한 다음 사용해도 좋은지 의견을 물어보세요. 원한다면 언제든지 트라우마 극장 대신 "고백" 장면을 넣으세요.

숲은 인간의 고통과 죄의식에 민감하게 반응하고 시험에 빠뜨립니다. 숲의 노래가 들리면, 장면에 등장한 모든 캐릭터는 "주인공"의 어두운 과거를 집단 환각처럼 함께 체험합니다. 트라우마 극장은 과거를 더 일그러지고, 끔찍하게 (때로는 초자연적으로) 재현하며, 환각에 말려든 이들을 어떻게든 상처 주고 죽이려 합니다. 환각 속에서 죽은 캐릭터들은 숲의 병사가 됩니다. 전령들은 이 현상을 일명 "트라우마 극장"이라고 부릅니다.

특정 캐릭터가 트라우마 칸을 채울 때마다 GM은 플레이어에게 트라우마를 좀 더 조명하는 질문을 하나씩 하세요. 다른 플레이어들도 얼마든지 질문을 제안할 수 있습니다.

플레이어가 생존 본능을 세 번 발동하면, 이는 캐릭터를 시험에 들게 하겠다는 신호를 GM에게 보낸 것입니다.

트라우마 극장은 생존 본능을 세 번 발동한 직후, 혹은 생존 본능을 세 번 발동한 다음 여정이 끝나기 직전에 연출합니다. 하나의 여정에서는 한 명의 트라우마 극장만 발동하세요. 지금까지 한 질문을 토대로, 캐릭터의 트라우마를 현실로 구현하세요.

트라우마 극장을 빠져나가기 위해서는 다음 세 가지 방법 중 하나를 선택해야 합니다.

도피: 주인공이 위험을 피하면 환각이 끝납니다. 트라우마 칸을 모두 지우세요. 다음 번 극장은 더 복잡하고 위험해질 것입니다...

죽음: 주인공이 죽어도 환각이 끝납니다. 주인공은 식물인간 상태에 빠졌다가, 일정 시간이 지나면 숲의 병사가 됩니다.

극복: 주인공이 트라우마의 원인을 직면하고 맞서 싸워 이기면 환각이 끝납니다. GM은 극복을 선택한 캐릭터에게 큰 위기를 선사하세요. 트라우마를 극복한 캐릭터는 트라우마 칸을 지우며, 더는 숲의 노래에 홀리지 않습니다. 플레이어는 여정이 끝난 다음 언제든지 캐릭터를 안전하게 은퇴시킬 수 있습니다. 캐릭터가 트라우마를 극복하면, GM은 다음 질문을 하세요. "캐릭터는 현실에서 어떻게 이 일에 부딪힐 건가요?"

게임 플레이

녹색 종말 이후는 브리핑 – 여정 – 막간 단계로 플레이 구조를 나눕니다.

브리핑

브리핑 단계에서는 여정의 목적을 정하고 플레이를 준비합니다. 이번 여정은 물자 전달인가요? 범 죄자 추적인가요? 아니면 폐허가 된 도시에서 보물을 찾나요?

GM은 캐릭터들이 거쳐갈 장소를 몇 군데 염두에 둡니다. 짧게 플레이하고 싶으면 두세 군데를, 좀 더 길게 플레이하고 싶으면 네다섯 군데를 준비하세요. (예: 상점가, 끊어진 대교, 폐공장, 쇼핑몰, 등)

마지막으로 GM은 첫 번째 장소에서 등장할 난관을 준비합니다. 플레이는 첫 번째 장소에서 시작됩니다.

여정

캐릭터들의 여정은 장면 단위로 플레이를 나눕니다. 하나의 장면은 캐릭터들이 난관에 부딪히면서 시작되고, 위험을 극복하고 안전을 확보하면서 끝납니다.

한 장면이 시작되면, GM은 캐릭터들이 현재 처한 상황을 자세하게 묘사합니다. 캐릭터들의 오감이 되어 주변을 알려주세요. 어떤 위험이 도사리는지 경고하세요. 캐릭터들이 행동을 시작하면 준비한 난관을 드러내세요. 캐릭터들이 어떻게 대응할지 선언을 들은 다음, 위험을 감수하면 기능 판정을 선언하세요. 크거나 복잡한 문제는 플레이어들에게 해결 과정을 여러 개로 나누게 한 다음, 각 과정을 각각 해결하세요.

플레이어들이 한숨 돌리기를 선언하거나, 긴장감을 조성하고 싶거나, 뭘 할지 몰라 GM을 쳐다본다면 돌발상황을 일으키세요.

플레이어들이 안전을 확보하면 장면을 끝내세요. 보통 한 장면이 끝나면 다른 장소로 이동할 수 있습니다. 다음 장소에 도착하면 GM은 미리 준비했거나 즉석에서 고안한 난관을 등장시키세요.

막간

여정을 끝내고 공동체로 돌아간 캐릭터들은 휴식을 취하거나 주변 사람들을 만나면서 여독을 풀고 다음 여정을 준비합니다. 만약 중편 이상 플레이를 한다면 막간 동안 캐릭터의 기능 주사위를 재배분할 수 있습니다. 고백을 마치거나 트라우마 극장에서 자신의 트라우마를 극복한 캐릭터는 이때 은퇴를 해도 좋습니다.

대가

판정 결과 캐릭터가 치를 대가는 **위험요소**, **손해**를 조합한 다음, 이를 픽션에서 구현하세요.

위험요소

위험요소는 캐릭터들을 직간접적으로 방해하는 적이나 장애물입니다. 뚜렷한 위험요소가 없을 때는 보통 캐릭터의 미숙함이나 물품의 결함 때문에 대가를 겪습니다. 다음은 예시입니다.

인간: 특정한 동기를 가지고 캐릭터를 적대하는 개인이나 집단. *약탈자, 자객, 사교 집단, 통행세를 요구하는 공동체, 녹색 병사 등.*

야생 동물: 먹이를 사냥하거나 영토를 지키는 동물. *곰, 늑대, 벌떼, 악어, 하마, 들소 무리 등.*

지리: 길을 방해하는 자연환경이나 문명의 잔재. *뺨뺨한 나무, 험난한 산, 전기 울타리, 지뢰밭, 철조망, 무너진 다리 등.*

날씨: 길을 막고, 재산을 파괴하고, 생명을 위협하는 극단적인 기상현상. *폭염, 폭우, 폭설, 산불 등.*

약점: 캐릭터나 동료가 가진 신체적/정신적/사회적 약점. *신체적 장애, 알코올 중독, 죄인의 낙인 등.*

숲의 노래: 숲의 노래가 들리면서 발생하는 기이하고 초자연적인 위험. 숲의 노래 표를 참조하세요.

위험요소가 등장할 때는 보통 징조가 먼저 나타납니다. *끓어지는 빗줄기, 늑대 울음, 거대한 그림자, 끔찍한 악취, 수근대는 사람.* 때로는 위험 요소가 여러 개일 수도 있습니다. *험난한 산 위의 표마, 폭풍우 속에서 접근하는 녹색 병사*

손해

손해는 캐릭터들이 대가로 어떤 문제를 겪는지 나타냅니다. 다음은 예시입니다.

피해: 캐릭터, 또는 캐릭터의 동료가 다칩니다.

낭비: 시간이나 물품, 기타 물자를 더 많이 소모합니다.

폭로: 약점이나 비밀, 원하지 않는 정보를 다른 이에게 노출시킵니다.

과다/감소: 원래 의도보다 효과가 너무 지나치거나, 모자랍니다.

혼란: 의도하지 않았던 결과나 오해가 생깁니다.

전환: 간과했거나 예상하지 못한 새로운 위험요소가 등장합니다.

실제 플레이

다음은 실제 플레이 예시입니다:

위시송과 현, 문소는 즉석에서 플레이를 하기로 합니다. 위시송이 GM이며, 현과 문소는 플레이어입니다.

캐릭터를 만든 다음, 세션의 목표를 정하기 위해 이야기거리 표를 굴리니 '여러분 일행은 무언가(물자/편지/사람)를 운반하고 있습니다(1)'이 나왔습니다. 현과 문소는 '공동체에 있는 환자에게 줄 약을 운반 중이다'라고 정했습니다.

위시송은 즉석에서 장소를 만듭니다. 장소 표를 굴릴 수도 있지만 위시송은 좀 더 빨리 준비하기 위해 구글 지도를 보고 현실 세계 속 서울의 한강 근처를 플레이 무대로 옮겼습니다. 캐릭터들은 폐허를 지나 강을 가로지르는 다리를 건너야 합니다.

플레이가 시작되고, 위시송은 두 사람이 수풀이 무성한 도시의 폐허를 지나고 있다고 묘사합니다. 현과 문소는 길을 찾기 위해 판정을 합니다. 하지만 둘은 완전히 길을 잃었고, 설상가상으로 폭우마저 내립니다(실패). 두 사람은 비를 피할 장소를 찾습니다. 위시송은 장소 여부를 직접 판단하는 대신 행운 판정에 맡깁니다. 다행히 좋은 결과가 나와서, 근처에 빈 아파트가 있다고 알려줍니다.

현과 문소는 아파트 안에서 무언가 쓸만한 물건이 있는지 노획 판정을 합니다. 주사위는 20이 나왔고, 둘은 응급 처치 도구를 얻기로 했습니다. 위시송은 긴장감을 조성하기 위해 돌발상황 표를 굴립니다. '다친 생존자가 도움을 요청합니다(8)'가 나왔습니다. 위시송은 아파트 밖에서 다친 생존자가 늑대 무리에게 쫓기고 있으며, 소리를 질러 도움을 요청하고 있다고 선언합니다. 현과 문소는 논의 끝에 둘이서 늑대 무리와 맞서는 건 무리라고 판단하고 숨죽인 채 늑대 무리가 지나가기를 기다립니다.

몇 시간 후 비가 그친 다음, 둘은 불운한 희생자의 흔적을 수색하기 위해 판정을 합니다. 그 결과 시신은 찾았지만, 굶주린 들개 몇 마리가 나타나는 바람에(대가가 따르는 성공) 한바탕 싸웁니다. 현과 문소는 들개와 싸우기 위한 판정을 해서 약간의 피해를 입고 무기가 부러졌지만 결국 들개들을 격퇴합니다(대가가 따르는 성공). 둘은 무언가 쓸만한 물건이 있는지 시신을 수색했고(희생자에게 배낭이 있었다고 묘사를 했기 때문에 노획 판정은 생략했습니다), 모험용 장비 표와 몰락한 문명의 잔재 표를 굴려 각각 '톱(17)'과 '각종 책(10)'을 얻었습니다.

현과 문소는 다시 수풀을 지나가기로 했습니다. 이번에는 판정에 성공해서 수풀을 지나 다음 장소인 한강을 건너는 대교로 도착했습니다. 위시송은 다음 난관으로 무엇을 내보낼지 고심하다가 주사위에 맡기기로 했습니다. 돌발상황 표를 굴리니 '약탈자들이 나타납니다(14)'가 나왔습니다. 위시송은 약탈자 몇 명이 나타나 다리를 지나는 둘을 가로막고 가진 물건을 모두 빼앗으려고 한다고 알려줍니다.

현과 문소는 들개들과 싸운 탓에 전투에 필요한 기능 주사위가 낮아진 상태입니다. 둘은 주사위를 회복하기 위해 한숨 돌리기를 선언합니다. 한숨 돌리기를 하면 돌발상황이 발생하기 때문에, 위시송은 다시 표를 보고 주사위를 굴립니다. 굴림 결과 '흥측하게 변이된 녹색 병사들이 나타납니다(19)'가 나왔습니다. 위시송은 좀비처럼 변한 녹색 병사 떼거리가 폐허 저편에서 나타나 다리로 몰려들기 시작했다고 선언합니다. 캐릭터들도, 약탈자들도 여기서 싸울 때가 아닙니다. 약탈자들은 뿔뿔이 흩어져서 도망갔습니다.

현과 문소는 근처에 버려진 차가 있는지 물어봤고, 위시송은 이번에도 행운 판정을 합니다. 판정 결과 연료가 남은 차가 있지만, 문이 잠겨 있다고 정했습니다. 현과 문소는 창문을 깨고 시동을 강제로 켜기 위해 판정을 시도합니다. 결과는 대가가 따르는 성공이고, 위시송은 '움직이기 시작한 차에 녹색 병사 몇 명이 달라붙었다'라고 정합니다(판정 대가). 둘은 차에 달라붙은 녹색 병사들과 싸워서 피해를 받았지만(판정 대가) 결국 도주에 성공합니다...

각종 표

각종 세부사항을 정할 때, 표를 보고 골리거나 내용을 참조해 직접 만드세요.

표의 결과를 적용할 때, 항상 생각하세요: 표의 결과로 세상의 모습을 어떻게 생생하게 표현할까요? 혹시 PC들이 이전에 한 행동과 관련이 있나요? 플레이어들이 표의 결과에 더 관심을 가지게 하려면 어떻게 할까요?

모험용 장비 (D20)

시체 품속에는 무엇이 있나요? 상자 안에는 무엇이 있나요? 무엇을 주웠나요?

1. 긴 뱃줄	11. 덧과 올라미
2. 물통	12. 무전기 한 쌍
3. 손전등	13. 가연성 연료
4. 쇠사슬	14. 라디오
5. 쇠지레	15. 쌍안경
6. 라이터	16. 낚시 도구
7. 망치와 대못	17. 톱
8. 분필	18. 정글도
9. 삽이나 곡괭이	19. 소형 손도끼
10. 나침반	20. 폭약

몰락한 문명의 잔재 (D20)

폐허를 뒤지면 무엇이 나오나요? 무법자들의 창고에 무슨 사치품이 있나요? PC들이 찾아야 할 물건은?

1. 사진이나 일기	11. 잘 보존된, 맛있는 음식
2. 고급 의류나 신발	12. 장신구와 액세서리
3. 지폐 다발과 수표	13. 악기
4. 고급 식기 도구	14. 종교용품
5. 고급 술이나 담배	15. 각종 예술품
6. 보석과 귀금속	16. USB나 하드 드라이브
7. 스포츠용품	17. 전자제품
8. 카메라와 필름	18. 컴퓨터나 스마트폰
9. 장난감이나 취미용품	19. 고급 비누와 샴푸, 향수
10. 각종 책	20. 차량이나 오토바이

장소 (D20)

공동체/소굴은 어디에 있나요? 보물 위치는? 특별히 언급하지 않을 때는 울창한 숲으로 간주하세요.

야생	교외	대도시
1. 늪	1. 종교시설	1. 마천루
2. 초원	2. 농장	2. 쇼핑몰
3. 호수	3. 공장	3. 호텔
4. 골짜기	4. 모텔	4. 아파트
5. 동굴	5. 군기지	5. 경찰서
6. 황무지	6. 고속도로	6. 도서관
7. 강변	7. 항구	7. 지하철
8. 언덕	8. 교도소	8. 시청
9. 외딴 산	9. 기차역	9. 상점가
10. 산맥	10. 별장	10. 공항
11. 폭포	11. 유원지	11. 학교
12. 온천	12. 휴게소	12. 병원
13. 잡목지대	13. 과수원	13. 정거장
14. 시냇가	14. 야영장	14. 대교
15. 동굴	15. 목장	15. 소방서
16. 저지대	16. 묘지	16. 박물관
17. 광산	17. 댐	17. 고급 주택
18. 사막	18. 요양원	18. 극장
19. 빙원	19. 버스 차고지	19. 사무실 건물
20. 해변	20. 터미널	20. 동상

무기 (D10)

약탈자들은 무슨 무기로 무장했나요? 생존자가 가진 무기는 무엇인가요? 무기고에는 무엇이 있나요?

1. 즉흥 무기(깨진 병 등)	6. 활이나 석궁, 투척무기
2. 소형 무기	7. 권총
3. 도검류	8. 공기총이나 산탄총
4. 둔기류	9. 군용화기
5. 장대무기(창 등)	10. 화염병, 사제폭탄

NPC (3D8)

NPC가 누구인지, 뭘 할지 확실치 않다면 표를 굴려 고른 다음, 이름과 외형을 정하세요.

유형	관심사	행동
1. 미성년자	1. 특정 개인	1. 호기심
2. 평범한 시민	2. 특정 집단	2. 질문
3. 범죄자	3. 특정 사상	3. 물물/정보 교환
4. 학자/전문가	4. 부, 권력	4. 도움 요청
5. 전사	5. 쾌락, 유희	5. 도움 제공
6. 지도자/두목	6. 자연	6. 무시
7. 미치광이	7. 자기 자신	7. 기만, 절도
8. 전직 약탈자	8. 옛 문명	8. 공격

숲의 노래 예시(D10)

숲의 노래는 세션에 기이함을 더하는 요소입니다. 불가사의한 자연을 강조할 때, 혹은 색다른 위험을 내보내고 싶을 때 사용하세요. (위험을 나타내려면 각 결과 뒤의 "위험:~"을 참조하세요) 얼마든지 고치고, 덧붙이세요.

1. 뿔에 꽃이 핀 흰색 사슴이 저편에 나타나 캐릭터들을 응시하다가 사라집니다. 위험: 사슴이 속삭입니다. "사냥이 시작됐다." 잠시 후 숲의 모든 야생 동물이 캐릭터들을 사냥하기 시작합니다. 작은 동물들은 캐릭터들의 위치를 알리고, 큰 동물들은 캐릭터들을 사냥하러 옵니다. 사냥은 캐릭터들이 공동체로 도망칠 때까지, 혹은 다음 새벽까지 계속됩니다.
2. 캐릭터가 가진 첨단 장비(전기나 화약을 사용하는 장비나 무기)에서 잎이 돋습니다. 위험: 잠시 후 장비에서 순식간에 덩굴이 솟아나 팔과 다리를 휘감습니다. 덩굴은 캐릭터들을 휘감아 질식사시키려 합니다.
3. 신화 속 짐승(유니콘, 용, 로크 등)이 나타납니다. 위험: 짐승이 캐릭터들을 공격하기 시작합니다. 크고 사납습니다. 이들 짐승의 특정 부위는 (유니콘의 피나 용의 심장 등) 신비한 힘을 지녔다는 소문도 있습니다.
4. 바람의 방향이 마구 바뀌고, 나침반이 빙빙 돌니다. 하늘의 별자리도 일그러집니다. 위험: 캐릭터들은 길을 잃고 전혀 알 수 없는 장소, 어쩌면 이 세계가 아닌 장소에 도착합니다. 깊이 두건을 뒤집어서서 얼굴을 볼 수 없는 사람이 다가와 돌아가는 길을 가르쳐주겠다고 제안합니다. 적당한 대가만 지불하면 말이지요.
5. 핏빛 비가 내립니다. 지독한 악취가 납니다. 마실 수 없을 것 같습니다. 위험: 강한 부식성을 띤 산성비입니다. 몸을 피하지 않으면 생명이 위협합니다. 혹시 누군가 아는 사람이 밖에 있지 않나요?
6. 노랫소리에 호응하듯 나무들이 웅웅거리며 가지를 흔들여댁니다. 나무 웅이에서는 피 같이 붉은 진액이 흘러내립니다. 위험: 커다란 나무 하나가 깨어나 캐릭터들을 공격합니다. 누군가를 죽일 때까지는 멈추지 않을 것입니다.
7. 어디에서도 볼 수 없던 오색영롱한 벌레 떼가 하늘을 뒤덮습니다. 하나하나가 보석처럼 아름답게 반짝입니다. 위험: 벌레 떼가 굶주렸습니다. 벌레 떼는 허기를 채울 때까지 경로에 있는 모든 유기물을 먹어 치웁니다.
8. 여기저기 인간 모양의 나무들이 서 있습니다. 나무에서는 아름다운 꽃이 피어 있습니다. 여기저기 꽃가루가 휘날립니다. 위험: 꽃가루를 흡입하면 며칠 후부터 피부에서 잎이 돋아나며, 일주일 이 지나면 나무로 변합니다. 숲에 사는 현자가 이 나무병을 치료하는 약을 만드는 법을 안다는 소문이 있습니다.
9. 보라색과 초록색이 뒤덮인 연기가 숲을 뒤덮습니다. 기분 나쁘고 속이 메스꺼웁니다. 위험: 연기가 사라지지 않습니다. 동물들은 훨씬 흥분해지고, 사람들은 난폭해져서 서로 상처입히고 죽입니다. 식량은 쉽게 썩고, 물도 고약한 맛이 납니다. 공동체 사람 중 누군가가 숲 깊은 곳의 동굴 안에서 연기가 나오기 시작했다는 증언을 합니다.
10. 숲이 캐릭터, 혹은 NPC의 트라우마에 반응합니다. 캐릭터들은 누군가의 과거와 관련 있는 환각이나 환청을 겪습니다. 아마도 밝히고 싶지 않은 어두운 과거의 단면일 것입니다. 위험: 캐릭터들은 장면에 등장한 NPC의 환각에 휘말립니다. '트라우마 극장' 항목을 참조하세요. 환각에서 빠져나올 수 있다고 하더라도, NPC들은 자신의 과거를 잊은 캐릭터들을 평소처럼 대할 수 없을 것입니다.

녹색 병사 (D8)

녹색 병사는 숲의 부름에 굴복해서 인간성을 상실한 사람들입니다. 기본적으로 이들은 본능만 남아 있고, 인간 수준의 힘과 속도를 가진 "좀비"로 취급합니다. 하지만 색다른 변형을 원한다면 다음 표를 참조하세요. 여러 종류의 녹색 병사를 등장시킬 수도 있습니다.

1. 피부가 나무껍질로 변한 나무인간입니다. 피부는 갑옷처럼 단단하며, 힘이 셉니다. 다만 불에 매우 잘 붙습니다.
2. 몸 여기저기에서 굵고 긴 덩굴이 솟아나 있습니다. 이 덩굴은 촉수처럼 움직이며 주변 상대를 붙잡고 으스러뜨립니다.
3. 입에는 긴 송곳니가 나고, 팔과 겨드랑이 사이에 날개막이 있습니다. 하늘을 날면서 상대를 덮쳐서 피를 빨니다.
4. 인간과 버섯이 뒤섞인 모습입니다. 끊임없이 맹독성 포자를 토해냅니다. 앞을 보지 못하고 청각에 의존합니다.
5. 몸이 풍선처럼 부풀어 올랐고, 악취가 나는 독액을 멀리까지 뱉습니다. 죽으면 몸이 폭발하면서 사방에 독을 퍼뜨립니다.
6. 짐승인간입니다. 짐승처럼 무리를 짓고 행동하며, 짐승과 인간의 신체적인 장점을 모두 지닙니다. 인간을 사냥합니다.
7. 평범한 인간처럼 보이지만, 남은 문명을 말할하겠다는 신념에 사로잡힌 광신도가 되었습니다. 생존자로 위장해 공동체를 돌아다니면서 감언이설로 공동체를 분열시키고 결국 파괴합니다. 자세히 찾아보면 몸 어딘가에 변이된 부분이 있습니다.
8. 요정입니다. 자연과 조화를 이루는 공동체를 이루고 살며, 인간보다 힘세고, 빠르며, 아름답습니다. 이들은 인간을 열등한 종족으로 간주하며 멸시하고, 농락하고, 짓밟습니다. 나머지 녹색 병사들은 요정에게 본능적으로 복종합니다.

돌발상황 (D20)

돌발상황은 플레이어들이 한숨 돌리기를 선언할 때, 혹은 GM이 분위기를 전환하고 싶을 때 발생합니다. 주사위를 굴리거나, 선택하거나, 직접 만드세요. 현재 장면에 어떤 여파가 일어나나요? 돌발상황은 보통 새로운 적이나 골칫거리가 되지만, 때로는 예상치 못한 도움이 될 수도 있습니다!

1. 다른 전령들과 마주칩니다. 무슨 임무를 수행하고 있나요? 일행과는 어떤 사이인가요?
2. 갑작스러운 안개가 끼면서 시야를 가로막습니다. 안개 속에 무엇이 숨어있나요?
3. 물품이 망가지거나, 동력이나 탄약이 바닥납니다. 무슨 물품인가요? 어떻게 못 쓰게 됐나요?
4. 낙석이나 뿔뿔한 덩굴, 또는 철조망 때문에 길이 막혔습니다. 어떻게 돌파할 수 있을까요?
5. 버려진 폐건물이 모습을 드러냅니다. 무슨 용도였나요? 건물 안에 무엇이 있나요?
6. 이전에 알던 사람과 재회합니다. 누구인가요? 일행과는 어떤 사이인가요? 왜 여기 있나요?
7. 길 잃은 이방인과 마주칩니다. 누구인가요? 어디로 가던 중인가요? 무슨 목적을 가지고 있나요?
8. 다친 생존자가 도움을 요청합니다. 누구인가요? 왜 다쳤나요? 얼마나 위급한가요?
9. 배고픈 육식 동물이 나타납니다. 무엇을 사냥 중인가요? 어떻게 사냥하나요?
10. 급격하게 자란 수풀 때문에 길을 잃었습니다. 길을 잃으면 어디로 잘못 갈까요?
11. 독충 떼가 몰려듭니다. 무슨 독충 떼일까요? 어떻게 퇴치하거나 도망칠 수 있을까요?
12. 천둥 번개와 폭우가 쏟아집니다. 어떻게 비를 피하나요? 누가 비를 피해서 여기로 오나요?
13. 지진이 일어납니다. 무엇이 파괴될까요? 낙석이나 산사태, 혹은 해일이 일어날 상황인가요?
14. 약탈자들이 나타납니다. 얼마나 많나요? 무엇을 노리나요? 어떤 수법을 쓰나요?
15. 산불이 났습니다. 어디로 가야 안전할까요? 산불을 피해 오는 다른 이가 있나요?
16. 주변에 독초와 날카로운 가시덩굴이 가득합니다. 어떻게 해야 안전하게 돌파할 수 있을까요?
17. 풀잎과 흙이 뒤섞인 먼지바람이 자욱하게 일어납니다. 먼지바람 속에 무엇이 숨어있나요?
18. 주변이 기이할 정도로 조용해집니다. 곧 무슨 위험이 닥치나요?
19. 녹색 병사들이 나타납니다. 수는 얼마나 많나요? 어떤 변이를 겪었나요?
20. 숲의 노래가 들립니다. 무슨 현상이 발생하나요? 혹시 주변의 다른 이가 말려들지는 않았나요?

이야깃거리 (D12)

캐릭터들은 왜 숲에 들어갔나요? 어떤 임무를 수행하나요? 가족이나 지인, 혹은 상관이 무엇을 도와 달라고 했나요? 내용을 정하고, 질문에 답하면서 세부 사항을 만들어 보세요.

1. 여러분은 무언가(물자/편지/사람)를 운반하고 있습니다. 무엇을 운반하나요? 누가 운반물을 노리나요?
2. 여러분의 가족이나 지인이 심하게 아픕니다. 무슨 증상을 보이나요? 누가 치료법을 아나요? 어디로 가야, 아니면 어떻게 해야 치료할 수 있을까요?
3. 어느 사고도 집단이 사람들을 숲에 바치고 있습니다. 누구에게 제물을 바치나요? 바친 대가로 무엇을 얻나요?
4. 공동체의 누군가가 실종되었습니다. 언제, 어디서, 누가 실종됐나요? 혹시 다른 누가 실종에 관여했나요?
5. 종말 이전의 기술을 복원하려는 과학자가 여러분에게 도움을 요청합니다. 무엇을 복원하려 하나요? 무엇이 필요한가요? 어디로 가야 하나요?
6. 죄인이 숲속으로 도망쳤습니다. 누구인가요? 무슨 죄를 저질렀나요? 숲속에는 무엇이 있나요?
7. 악명 높은 야생 동물이 공동체를 위협합니다. 무슨 동물인가요? 수는 얼마나 많나요? 왜 공동체를 괴롭히나요?
8. 녹색 병사의 대규모 무리가 근처에서 포착되었습니다. 언제 여기로 몰려드나요? 공동체 사람들이 떠나지 못하는 이유가 있나요? 시간을 벌려면 무엇을 해야 하나요?
9. 폐허 속에서 중요한 물품이 있습니다. 무엇인가요? 왜 중요한가요? 어디 있나요? 물품을 찾는 경쟁자가 있나요?
10. 약탈자들이 공동체를 위협합니다. 규모는 얼마나 되나요? 무엇을 노리고 있나요?
11. 거대한 자연 재난(산불, 태풍, 메뚜기떼 등)이 곧 공동체를 덮칩니다. 무슨 재난인가요? 얼마나 위급한가요?
12. 중요한 물품/정보를 지닌 은둔자가 깊은 숲속에서 삽니다. 그는 무엇 때문에 중요한가요? 무슨 비밀을 품었나요?

참고 작품

Breathless (Fari RPGs)

이 게임의 뼈대입니다.

Summerland 2nd edition (Fire Ruby Designs)

The End of The World: Wrath of the gods (EDGE Studio)

자연이 인간 문명을 파괴하면서 도래한 세상의 몰락을 어떻게 보여주어야 할지 참고로 삼은 RPG들입니다. 특히 숲의 노래는 서머랜드에서 아이디어를 빌렸습니다.

Wolf Head (A. C. Luke)

'고백' 규칙은 위 작품에서 따왔습니다.

서던 리치: 소멸의 땅 (알렉스 가렌드 감독)

숲의 노래로 발생하는 초자연적인 현상과 캐릭터들이 어두운 과거를 직면하는 모습은 서던 리치에서 영감을 받았습니다.

Left 4 Dead (벨브)

버드 박스(수잔느 비에르 감독)

녹색 병사의 유형 일부는 위 작품에서 따왔습니다.

The Dead are coming (Old Skull Publishing)

미로의 쥐(이야기와 놀이 번역)

표를 만들 때 두 작품을 많이 참조했습니다.

Rogueland (Caverns of Heresy)

NPC의 유형과 행동 표는 로그랜드를 참조했습니다.

마우스 가드 (노는 여자들 번역)

위험 요소의 유형 분류는 마우스 가드를 보고 착안했습니다.

평온한 한 해 (이야기와 놀이 번역)

각 표에 붙은 질문은 평온한 한 해를 보고 착안했습니다..

어둠 속의 칼날 (초여명 번역)

판정 대가의 유형 분류는 어둠 속의 칼날을 보고 착안했습니다.