

메인 페이지에 할 수 있는 일

드라마 장면의 절차

1. 장면 플레이어는 장면 표에서 주사위를 굴린다.
2. 등장인물이나 시간, 공간을 선택하고 장면을 연출한다.
3. 회복 판정, 정보 판정, 감정 판정 중 하나를 선택한다.
4. 장면 플레이어가 연출에 어울리는 특기 하나를 선택하고 행동 판정을 한다.

판정에 성공하면.....

회복 판정 자신의 【생명력】 1점 또는 상태 이상 하나를 회복한다.

정보 판정 임의의 캐릭터 1명을 선택한다. 그 캐릭터의 【거처】나 【비밀】을 하나 획득할 수 있다.

감정 판정 같은 장면에 등장한 임의의 캐릭터 1명을 선택한다. 자신과 그 캐릭터의 플레이어는 서로 1D6을 굴리고, 서로에 대한 【감정】을 무작위로 획득한다. 이미 상대에 대해 모종의 【감정】을 획득하고 있다면, 새로 정한 【감정】으로 변경할 수 있다.

전투 장면의 절차

1. 장면 플레이어는 전장 표에서 주사위를 굴러 전장을 결정할 수 있다.
2. 플롯
3. 공격 처리
4. 라운드 종료

전투에 승리하면.....

【감정】 패자 1명을 선택한다. 선택한 캐릭터에 대해 임의의 【감정】을 획득한다. 또는, 자신에 대한 임의의 【감정】을 그 캐릭터로 하여금 획득하게 한다(【감정】을 획득하는 캐릭터가 대상에 대해 이미 모종의 【감정】을 획득하고 있을 경우, 지정된 【감정】으로 변경한다).

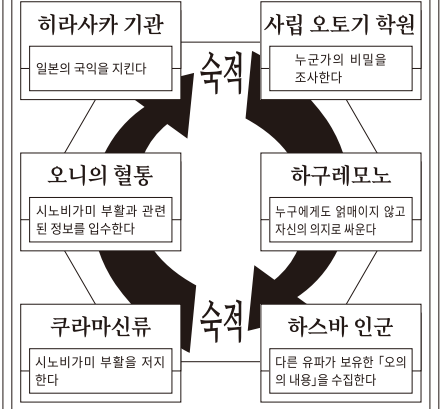
【정보】 패자 1명을 선택하고, 그 캐릭터가 가진 【거처】나 【비밀】을 획득한다.

프라이즈 패자 1명을 선택하고, 그 캐릭터가 가진 프라이즈 하나를 획득한다.

- 드라마 장면 동안 같은 장면에 있는 캐릭터를 상대로 নিজ자도구나 【거처】, 【오의】를 자발적으로 양도 및 교환할 수 있다.
- 같은 장면에 있는 캐릭터가 판정을 할 때, 그 캐릭터에 대해 【감정】을 가지고 있다면 그 판정에 감정 수정을 적용할 수 있다(사이클마다 한 번만).



유과 상관도



감정을 가진 상대에게 할 수 있는 일

- 「정보 공유」
- 「전투 난입」
- 「감정 수정」

● 장면 표

- 2 주위에 피 냄새가 진동한다. 누군가가 싸운 흔적. 아니, 아직 싸움은 계속되고 있는 것인가?
- 3 이것은..... 꿈? 이미 지나간 과거. 하지만 그것을 잊을 수는 없다.
- 4 눈앞에 펼쳐진 거리의 풍경을 바라본다. 여기라면 한 눈에 거리를 내려다볼 수 있지만.....
- 5 세계의 끝을 연상케 하는 어둠. 어둠 속에서 당신들은 은밀하게 속삭인다.
- 6 평화로운 시간이 흘러간다. 그림자의 세계를 잊어버릴 것만 같다.
- 7 맑은 기운이 감도는 숲 속. 새가 지저귀는 소리와 나무 사이로 산들바람이 부는 소리가 들려온다.
- 8 엄청나게 혼잡하고 떠들썩하다. 그림자의 세계를 모르는 순진한 이들이 자기자랑이며 잡담을 나누는 소리로 시끄럽다.
- 9 세찬 비가 내린다. 사람들은 비를 피할 곳을 찾아 황급히 달려가고 있다.
- 10 강한 바람이 휘몰아친다. 머리카락과 옷이 크게 휘날린다. 무언가가 일어날 듯한 예감.....
- 11 주정뱅이의 노성. 호객꾼들의 외침. 여자들의 교성. 평소와 다를 것이 없는 변화가의 모습이지만.....
- 12 태양의 미소가 당신을 감싼다. 그림자 속에서 살아가는 이들에게 그 미소는 너무나 눈부시다.

● 펄름 표

- 1 뭔가 상태가 이상하다. 그 사이클 동안 모든 행동 판정에 -1의 수정치를 적용한다.
- 2 아뵘싸! 아무거나 নিজ자도구를 하나 잃어버린다.
- 3 정보가 새어나갔다! 당신을 제외한 다른 캐릭터들은 당신이 가지고 있는 【비밀】이나 【거처】 중에서 원하는 것을 하나씩 알아낼 수 있다.
- 4 방심했다! 술법의 제어에 실패해서 【생명력】을 아무거나 1점 잃는다.
- 5 적의 음모인가? 함정에 걸려서 무작위로 상태이상 한 종류에 걸린다. 상태이상은 상태이상 표로 결정한다.
- 6 휴우. 하마터면 큰일 날 뻔 했다. 아무 일도 일어나지 않는다.

● 감정 표

- 1 **공감** (플러스) / **불신** (마이너스)
- 2 **우정** (플러스) / **분노** (마이너스)
- 3 **애정** (플러스) / **질투** (마이너스)
- 4 **충성** (플러스) / **모멸** (마이너스)
- 5 **동경** (플러스) / **열등감** (마이너스)
- 6 **광신** (플러스) / **살의** (마이너스)

● 상태이상 표

- 1 **고장.** 모든 নিজ자도구를 사용할 수 없게 된다. 이 효과는 누적되지 않는다. 각 사이클을 종료할 때 《기기술》로 행동 판정을 해서 성공하면 이 상태이상은 무효가 된다.
- 2 **마비.** 습득하고 있는 특기 중에서 무작위로 하나를 고른다. 그 특기를 사용할 수 없게 된다. 이 효과는 습득하고 있는 특기의 수만큼 누적된다. 각 사이클을 종료할 때 《신체조작》으로 행동 판정을 해서 성공하면 이 상태이상은 모두 무효가 된다.
- 3 **중상.** 명중 판정, 정보 판정, 감정 판정을 할 때마다 접근전 대미지 1점을 입는다. 이 효과는 누적되지 않는다. 각 사이클을 종료할 때 《생존술》로 행동 판정을 해서 성공하면 이 상태이상은 무효가 된다.
- 4 **행방불명.** 메인 페이지 동안 자기 이외의 플레이어가 장면 플레이어인 장면에 등장할 수 없게 된다. 이 효과는 누적되지 않는다. 각 사이클을 종료할 때 《경제력》으로 행동 판정을 해서 성공하면 이 상태이상은 무효가 된다.
- 5 **망각.** 획득한 【감정】 중에서 무작위로 하나를 고른다. 그 【감정】을 가지고 있지 않은 것으로 간주한다. 이 효과는 획득한 【감정】의 수만큼 누적된다. 각 사이클을 종료할 때 《기억술》로 행동 판정을 해서 성공하면 이 상태이상은 모두 무효가 된다.
- 6 **저주.** 습득하고 있는 인법 중에서 무작위로 하나를 고른다. 그 인법을 사용할 수 없게 된다. 이 효과는 습득하고 있는 인법의 수만큼 누적된다. 각 사이클을 종료할 때 《주술》로 행동 판정을 해서 성공하면 이 상태이상은 모두 무효가 된다.