

판정

- 6면체 2개 (플러스 주사위) - (마이너스 주사위) + 수정요소 = 달성치
퍼지 주사위 4dF + 수정요소 = 달성치
- 달성치 : 최종 결정된 판정 결과 값

판정 결과

달성치 > 난이도	실패	아무것도 이루지 못합니다.
달성치 = 난이도	비김	원하는 바를 일부 이룹니다.
달성치 < 난이도 (2 이하)	성공	원하는 대로 됩니다.
달성치 < 난이도 (3 이상)	대성공	원하는 대로 되며, 추가 이득을 얻습니다.
● 차분치 : 달성치 - 난이도. '얼마나 잘 성공했는가'를 나타내는 수치		

판정 분류와 판정 결과

공격	
● 실패	목표에 어떤 피해도 주지 못 함
● 비김	공격과 관련된 순간면모 1개 획득 가능
● 성공	공격 성공. 차분치와 보정치만큼, 상대에게 피해를 가함
● 대성공	피해를 1점 줄이고 '유리한 상황' 순간면모 획득 가능

방어	
● 실패	피해를 입거나, 상대방이 이점을 얻음
● 비김	완전히 막아내지 못함(공격자가 순간면모를 1개 획득)
● 성공	방어 성공.
● 대성공	'유리한 상황' 순간면모 획득

문제극복	
● 실패	실패를 인정하고, 목적을 포기
● 비김	가벼운 대가를 지불하고 목적을 달성
● 성공	아무런 대가 없이 바로 목적을 달성
● 대성공	아무런 대가 없이 바로 목적을 달성
판정과 관련된 원하는 순간면모 1개 획득	

이점생성	
목적	면모 작성 : 원하는 면모를 생성 면모 이용 : 운명점을 사용하지 않고, 기존 면모를 발동
● 실패	(선택1) 원하는 면모를 만들어내지 못함 (선택2) 작성자 대신 적대자가 무료로 1회 발동
◇ 면모 이용	: 지정 면모로부터 어떤 이득도 얻을 수 없음
● 비김	원하는 면모를 순간면모로 얻음 (1회 무료 발동 후 사라짐)
◇ 면모 이용	: 지정 면모를 1회 무료 발동
● 성공	장면면모 1개 생성 (1회 무료 사용 가능)
◇ 면모 이용	: 지정 면모 1회 무료 발동
● 대성공	장면면모 1개 생성 (2회 무료 사용 가능)
◇ 면모 이용	: 지정 면모 2회 무료 발동



운명점

- 면모발동, 면모강제 거부, 대가를 지불할 때 사용하는 자원
- 면모강제를 받아들이거나, 당하거나, 갈등에서 기권할 경우 획득

면모

장면, 상황, 캐릭터, 게임전체에 붙는 중요한 특징

배경면모 : 게임 배경을 나타냄.
캐릭터면모 : 캐릭터의 개성을 나타냄.
상황면모 : 환경, 특징, 상황 등을 가리킴. (대부분은 장면이 바뀔 때 사라짐)
순간면모 : 한번 사용하면 사라지는 일회용 상황면모. (발동 시 운명점이 들지 않음)
한 판정에 같은 면모를 발동하거나, 강제할 수 없음. (무료발동은 예외)

● 일반 면모 규칙

면모발동 : 판정 결과 +2 / 주사위 재굴림 / 수동난이도 +2 / 유리한 서술권 획득
운명점 1점 지불 ([이점생성] 판정에 성공하거나, 순간면모라면 무료발동)
면모강제 : 불리한 서술 (캐릭터에게 불리한 상황 발생)
운명점 1점 획득
불리한 서술 : 외부문제
“캐릭터는 ()한 상황에서 () 면모를 가지고 있기 때문에 ()하는 일 이 발생합니다.”
불리한 서술 : 캐릭터의 결정
“캐릭터는 ()한 상황에서 () 면모를 가지고 있기 때문에 ()라고 결정했지만 불행히도 ()한 일이 발생하고 말았습니다.”

● 간략 면모 규칙

면모발동 : 판정 결과 +2 / 주사위 재굴림
면모강제 : 중요한 판정이나 행동을 실패로 만듦 / 판정이나 행동 후 심각한 대가 지불

대가

● 대가 : 특기, 이능효과의 강화 등을 할 때 지불하는 게임적인 요구 자원
유형 : 운명점 1점, 후유증 악화, 알맞은 상황면모 요구, 다음 라운드에 사용
● 가벼운 대가 : 비긴 판정을 성공으로 만들 때 치르는 이야기적인 자원
유형 : 작은 피해, 사소한 새로운 문제 발생, 불리한 순간면모 획득
● 심각한 대가 : 실패한 판정을 성공으로 만들 때 치르는 이야기적인 자원
유형 : 후유증, 새로운 문제 발생, 적대종인 이들이 무료 상황면모 획득

복합판정

- 두 개 이상의 <기능>을 한 번에 판정해야 하는 경우를 가리킴
- 요구된 <기능> 중 가장 낮은 수준으로 판정.

예시) 흔들리는 다리 위 : <전투> 복합판정, 균형을 잡기 위해 <운동> 강제

화려한 연계

- 복합판정을 할 때, 판정에 필수적이지 않은 <기능>을 포함할 경우를 가리킴
 - 연계 가능한 최대 <기능> 숫자는 가장 낮은 기량수준과 같음. (+1일 경우 1개)
- 예시) <사격> 판정 시, <지각>으로 상대를 관찰하며 <운동>으로 움직이며 판정.

위기진행칸과 후유증칸, 근원진행칸

위기진행칸 (5 + 관련 <기능> 기량 비례)

- 갈등에서 얼마나 패배에 가까워졌는지를 나타내는 상황. (= 위기)
- 각각의 일반 피해를 흡수할 수 있음
- 후유증피해를 흡수할 수 없음.
- 약간의 휴식을 취하면 전부 회복

후유증칸 (물리, 정신 후유증칸 4개)

- 체력점수(HP)
- 후유증피해를 흡수할 수 없음.
- 각 후유증의 일반 피해 흡수량만큼 일반 피해를 흡수할 수 있음.
- 후유증 별로 회복 시간이 다름 (가벼운 휴식, 하루, 일주일, 한 달)

근원진행칸 (5 + 관련 <기능> 기량 비례)

- 초자연적 능력을 사용하기 위한 에너지(MP)
- 모자란 근원점을 물리/정신 피해로 흡수 가능 (무조건 후유증으로만 가능)
- 장면이 바뀔 때 마다 1씩 회복. 특별한 회복기회를 가지거나 충분한 수면을 취하면 전부 회복.

협동작업

- 여러명이 협력하여 하나의 판정을 하는 행동
- 판정하는 사람의 <기능> 기량수준이 난이도가 됨.
- 주 판정자, 참여자 모두 자신의 판정에 화려한 연계 사용 불가.
- 1) 이점충첩 : [이점생성] 판정으로 대상에게 순간면모를 붙여준다.
- 2) 기능연계 : 참여한 캐릭터 전원이 자신이 가진 <기능> 들로 화려한 연계 판정 (단, 가장 낮은 기량수준에 따른 연계 최대 숫자 제한을 받지 않음)