



테스트 드라이브



PINNACLE
ENTERTAINMENT GROUP

새비지 월드 “체험판”

어느 장르, 어느 이야기로도 즐길 수 있는 피나클 사의 가볍고 빠른 RPG, 새비지 월드에 오신 것을 환영합니다. 체험판 자료에는 새비지 월드를 가볍게 시도해 볼 수 있는 모든 자료가 담겨 있습니다. 한 번 보시고 마음에 드시는지 확인해 보세요. 무료입니다!

만약 마음에 드신다면, 근처의 게임 매장이거나 저희 홈페이지(www.trpgclub.com)로 오셔서 정식판 새비지 월드를 주문하세요. 핵심 규칙은 체험판에서 모두 설명되어 있지만, 정식판에는 캐릭터 제작 및 차량, 추격전과 공중전, 대규모 전투, 주문과 초능력, 장비, 갖가지 이능을 다룬 규칙이 수록되어 있습니다. 또한 정식판에서는 스스로 배경세계 및 자신만의 종족을 만드는 법, 추가 장점과 단점, 다양한 생물 등의 내용도 찾아 볼 수 있습니다.

테스트 드라이브는 무료로 공개하는 “한 장 짜리 모험”과 미리 제작된 캐릭터와 함께 사용하도록 만들어져 있습니다. 이 책자에도 플레이 할 수 있는 모험이 있으며, 저희 홈페이지를 방문하시면 더욱 많은 모험을 받아보실 수 있습니다. 홈페이지에서 다른 무료 자료 및 배경 세계, 시나리오, 그리고 새비지 월드 라이선스를 얻어 만든 다른 제작사의 멋진 배경 세계를 확인하세요!



규칙

새비지 월드는 간편하면서도 정해진 대로 따라 하면 플레이할 수 있는 규칙입니다. 어떻게 돌아가는 규칙인지 지금 당장 확인해 봅시다.

특성치

각 캐릭터와 생물들은 능력치와 기술. 이 두 종류의 특성치를 가지고 있습니다. 각각의 특성치는 d4(4면체)부터 d12(12면체)까지의 주사위 단계로 나타냅니다. 평균적인 수치는 d6(6면체)이며, 세계적인 수준은 d12(12면체) 정도입니다.

특성치 판정

여러분의 캐릭터가 무언가 행동을 하겠다고 선언하면, GM(게임 마스터)은 여러분에게 어떤 특성치로 판정할지를 알려주고, 여러분은 그 특성치에 해당하는 주사위를 굴립니다. 만약 다른 수정치를 더하거나 뺀 다음 결과가 4 이상이면, 캐릭터는 그 행동에 성공합니다.

일부 캐릭터나 생물은 d12+3 처럼 d12보다 높은 특성치를 가지고 있습니다. 이 경우 d12로 판정을 한 다음 결과에 3을 더합니다.

난이도 수치(Target Number, 이하 TN) : 대부분의 판정은 TN 이 4이며, 난이도에 따라 수정치가 더해지거나 낮아집니다. 막기와 맷집은 특별한 TN이며, 이후 설명하겠습니다.

배우지 않은 기술 : 캐릭터가 어떠한 행동을 할 때 그에 걸맞은 기술을 배우지 않았다면 d4를 굴린 다음 결과에서 2를 뺍니다. 마법 주문 영창이나 뇌수술 처럼 해당 기술이 없다면 아예 판정을 시도하지 못하는 기술도 있습니다.

에이스

새비지 월드에서 모든 특성치 판정과 피해 판정은 결과에 한계가 없습니다. 판정에서 주사위가 최고 숫자로 나오면(d6일 때 6, d8일 때 8 등등), 그 주사위를 다시 굴린 다음 지금까지 굴린 총 합계를 더합니다. 새비지 월드에서는 이를 “에이스”라고 부릅니다. 판정에 수정치가 붙으면 에이스 결과를 모두 더한 다음 계산합니다.

레이즈

특성치 판정이 얼마나 잘 나왔는지 알아야 할 때도 있습니다. 캐릭터는 성공에 필요한 TN보다 판정 결과가 4씩 높을 때마다 “레이즈”를 한 단계씩 얻습니다. PC가 총으로 적을 쏘서 명중시키기 위해서는 TN 4가 필요한데, 사격 판정을 해서 결과가 11이면 PC는 레이즈 한 단계를 얻습니다. 다른 수정치를 모두 계산한 다음 레이즈를 얻었는지 확인하십시오.

예시 : 어느 총잡이가 좀비에게 44구경 콜트 네이비를 발사했습니다. 총잡이는 사격 실력이 d8이기 때문에 8면체를 굴려서 결과가 8이 나왔습니다. 8은 에이스이기 때문에 총잡이는 8면체를 다시 굴렸습니다. 이번에는 4가 나와서 총 합계는 12입니다. 차이가 8이기 때문에 레이즈는 두 단계입니다. 총 솜씨가 아주 대단하군요!

인쇄 및 제본, 복사 관련 법적 허가

테스트 드라이브 규칙은 개인 용도로 자유롭게 인쇄가 가능합니다. 또한 피나클 엔터테인먼트의 서면 동의 없이는 어떠한 전기적, 물리적 수단으로도 배포할 수 없습니다.

새비지 월드와 스마일링 잭, 데드랜드, 그리고 기타 다른 새비지 월드의 배경 세계 및 피나클의 로고는 그레이트 화이트 게임즈 유한책임회사 / 피나클 엔터테인먼트 그룹이 판권을 소유하고 있습니다. 솔로몬 케인® 과 관련 로고, 캐릭터, 이름 등 앞에서 언급한 사항들은 솔로몬 케인 주식회사의 상표입니다. 전권 소유.

겨루기 판정

때로는 상대방과 실력을 “겨뤄야” 하는 판정도 있습니다. 두 캐릭터가 고대의 유물을 손에 넣기 위해 엿치락뒤치락 몸싸움을 할 경우 양 쪽 모두 근력 판정을 해서 결과를 비교해야 합니다.

겨루기 판정을 할 경우, 대결을 건 캐릭터가 먼저 특성치 판정을 합니다. 캐릭터의 판정 결과가 나오면, 다음으로 상대가 특성치 판정을 합니다. 결과를 비교해서 높은 쪽이 이깁니다. 판정이 비길 경우에는 두렵게 이긴 쪽 없이 계속 겨룹니다.

예시 : 모험가 벅 새비지는 아즈텍 유적의 미라를 조롱합니다. 벅은 도발 판정에서 7이 나왔습니다. 미라는 분노의 함성을 지르며 겨루기 판정을 해서 3이 나왔습니다. 벅이 레이즈를 얻으면서 이깁니다!

와일드카드와 조연

여러분의 PC(플레이어 캐릭터) 및 두목급 악당, 무척 강한 괴물들을 일컬어 “와일드카드”라고 불립니다. 와일드카드는 이야기 상 중요한 “이름 있는” 캐릭터이기 때문에 보통 이름없는 “단역”보다는 훨씬 강하고 똑똑합니다.

와일드카드는 평범한 도시 경비원이나 졸개, 하인 같은 단역들보다 좀 더 판정을 성공할 확률이 높고, 피해를 입어도 좀 더 오래 견딥니다. 와일드카드는 아래와 같이 이름 옆에 와일드 카드를 나타내는 표시가 붙습니다.



벅 새비지

와일드 다이스

와일드카드는 특성치 판정을 할 때 항상 “와일드 다이스”라고 부르는 d6을 하나 더 굴립니다. 만약 와일드 다이스의 숫자가 원래 특성치 주사위보다 더 높을 경우, 와일드 다이스로 얻은 숫자를 판정 결과로 합니다.

판정에 붙는 수정치는 판정 결과를 정하기 전 특성치 주사위와 와일드 다이스 양 쪽에 모두 적용합니다.

행동 하나 당 와일드 다이스 하나: 기관총 사격 같이 행동 한 번으로 여러 개의 주사위를 굴리는 경우 와일드카드는 와일드 다이스를 하나만 굴립니다. 예를 들어 격분 장점을 가진 와일드카드 전사는 두 번 근접 공격을 할 수 있지만, 와일드 다이스는 한 번만 굴립니다. 전사는 두 공격 판정 중 어느 쪽이든 와일드 다이스의 결과로 대신할 수 있습니다. 와일드 다이스를 굴린다고 해서 추가로 행동을 하거나 추가로 공격을 하지는 않습니다. 와일드 다이스는 일반 행동의 판정 결과를 대체할 수 있을 뿐입니다.

예시 : 근력이 d8인 영웅이 힘을 쓰는 판정을 합니다. 영웅은 d8과 와일드 다이스 d6을 굴려서 각각 8과 6이 나왔습니다. 양 쪽 다 예시가 나왔습니다! 영웅은 양 쪽 주사위를 다시 굴려 4와 3이 나왔습니다. 근력 주사위는 $8+4=12$ 이고, 와일드 다이스는 $6+3=9$ 입니다. d8 쪽이 결과가 더 높기 때문에 판정 결과는 12입니다.

베니

주사위 결과가 항상 잘 나올 수는 없습니다. 그래서 새비지 월드에서는 플레이어들이 캐릭터의 운명을 조금이라도 조종할 수 있도록 돕습니다. 모든 플레이어는 매 플레이마다 캐릭터의 행운을 나타내는 세 개의 “베니”(미국 속어로 “혜택”을 뜻합니다)를 받고, 토큰이나 동전으로 베니의 수를 표시합니다.

플레이어는 베니를 사용해서 특성치 판정을 다시 굴릴 수 있습니다. 판정은 처음부터 다시 시작해야 합니다. 캐릭터가 자동 사격으로 세 발을 쏘서 주사위를 세 번 굴렸지만 결과가 마음에 들지 않을 경우, 사격 주사위 세 개와 와일드 다이스를 다시 굴리십시오. 베니가 있는 한 주사위를 계속 다시 굴려서 그 중 가장 좋은 결과를 선택할 수 있습니다. 예를 들어 원래 판정에서 5가 나오고, 베니를 써서 다시 굴린 결과가 4일 경우 5를 선택할 수 있습니다.

베니는 특정 표에 나오는 주사위 굴림이나 피해 판정처럼 특성치가 아닌 판정을 다시 시도하는 데 사용할 수 없습니다(베니는 피해 흡수 판정에도 사용할 수 있으며, 일부 장점을 얻으면 베니를 특성치 판정 외의 판정에 사용할 수 있지만, 이는 예외입니다). 베니는 플레이가 끝나면 사라지기 때문에 모으지 말고 사용하십시오!

게임 마스터가 받는 베니

GM도 역시 베니를 받습니다. 매 플레이를 시작할 때 GM은 PC의 수만큼 베니를 받습니다. GM은 플레이 도중 PC의 적들을 위해 자신의 베니를 사용할 수 있습니다.

GM이 조종하는 와일드카드 캐릭터는 매 플레이마다 두 개씩 베니를 받습니다. 이들은 사악한 목숨을 부지하기 위해 캐릭터 자신의 베니와 GM이 가진 베니를 함께 사용할 수 있지만, 자신의 베니를 다른 NPC에게 줄 수는 없습니다.

GM이 받은 베니 역시 플레이가 끝나면 없어집니다.

캐릭터

좋은 RPG의 핵심은 플레이어들 자신의 캐릭터를 만들고, 차별화하고, 성장시키는 데 있습니다. 새비지 월드에서는 다음과 같이 캐릭터를 만듭니다.

1) 종족

배경 세계에 맞는 종족 중 하나를 선택하세요. 새비지 월드의 배경 세계에서는 그 안에 등장하는 새로운 종족에 대한 배경 정보와 규칙을 수록하고 있습니다.

인간은 무료 장점 하나를 받고 시작합니다(장점 항목을 확인하세요).

2) 특성치와 부가 수치

모든 캐릭터는 각 능력치를 d4로 가지고 시작하며, 능력치 점수 5점을 가지고 각 능력치를 올릴 수 있습니다. 예를 들어 d4에서 d6으로 능력치를 1단계 올리려면 능력치 점수 1점이 필요합니다. 능력치 점수는 d4, d6, d8, d10, d12가 있습니다.

모든 캐릭터는 기술 점수 15점을 자신이 배울 기술에 배분합니다. 기술 목록은 아래를 확인하세요. 새비지 월드의 기술은 각 분야의 폭이 넓습니다. 칼과 도끼, 단검 등을 따로따로 배울 필요가 없습니다. 근접전 기술 하나가 모든 근접 전투 기술을 포괄하니까요. 명심하세요. 새비지 월드는 빠르고! 격렬하고! 재미있는 게임입니다. 그렇다고 캐릭터가 너무 단순해질까 걱정하지는 마세요. 장점을 선택하면 각 캐릭터들을 다양한 방식으로 차별화할 수 있습니다.

기술 실력의 주사위 단계 당 기술 점수 1점이 듭니다(새로 배우는 기술은 d4부터 시작합니다). 만일 캐릭터가 배울 기술 실력이 해당 기술과 연결된 능력치의 주사위 단계를 넘는다면 주사위 단계 당 기술 점수 2점이 듭니다. 예를 들어 힘이 d6인 캐릭터는 기술 점수 1점을 사용하면 등반 실력을 d4로 배울 수 있고, 1점을 더 사용하면 d6으로, 2점을 더 사용하면 d8로 올릴 수 있습니다.

카리스마는 장점이나 단점으로 보너스나 페널티를 받지 않는 한 0입니다.

이동력은 6"입니다.

막기는 근접전 실력의 절반에 2를 더합니다(근접전 실력이 d8일 경우 $4+2=6$ 입니다).

맷집은 건강 수치 절반에 2를 더합니다. 갑옷을 입고 있다면 갑옷의 방호점을 맷집에 더하세요. 하지만 머리카락 같은 다른 부위를 공격, 당한다면 갑옷 수치를 보너스로 받지 못한다는 사실을 명심하세요. 건강 d6 캐릭터가 사술 갑옷(방호점 2)을 입었다면 맷집은 $3+2+2=7$ 입니다.

3) 장점과 단점

캐릭터는 큰 단점 1개와 작은 단점 2개를 선택할 수 있습니다. 큰 단점은 하나 당 2점의 점수를 주며, 작은 단점은 하나 당 1점의 점수를 줍니다. 체험판 뒷부분에 있는 장점과 단점의 요약 목록을 확인하세요. 각각의 배경 세계를 실은 자료집에서는 추가 장점과 단점을 선택할 수 있습니다.

기술 목록

기술
거리 지식
근접전
기괴과학*
기수
도박
도발
등반
사격
생존
선박 조종
설득
수리
수영
신앙*
운전
위협
은신
잠금 해제
전문 지식
조사
주문*
지각
초능력*
초인 이능*
추적
치료
투척
파일럿

연결 능력치
지능
민첩성
지능
민첩성
지능
근력
민첩성
지능
민첩성
정신력
지능
민첩성
정신력
민첩성
정신력
민첩성
지능
지능
정신력
지능
특별
지능
민첩성
민첩성

* 이 붙은 기술은 이능 기술입니다. 이능 배경에서 자세한 규칙을 확인하세요.

점수 2점으로 다음 중 1개를 선택할 수 있습니다.

- 능력치 하나를 한 단계 올립니다.
- 장점 1개를 얻습니다.

점수 1점으로 다음 중 1개를 선택할 수 있습니다.:

- 기술 점수 1점을 얻습니다.
- 캐릭터의 시작 재산과 같은 값의 돈을 얻습니다.

4) 장비

배경 세계에서 별도로 언급하지 않은 한 기본 시작 재산은 \$500입니다. 각 한 장 짜리 모험에 미리 소개된 캐릭터는 모든 장비를 갖추고 시작합니다.

5) 캐릭터 배경 완성하기

더 추가하고 싶은 캐릭터 소개를 채워 넣으세요.

장비

체험판 뒷면에는 시작할 때 갖출 수 있는 장비가 수록되어 있습니다. 정식판에서는 차량 및 특수 무기 등 훨씬 많은 양의 장비를 소개하고 있습니다. 다음은 장비마다 흔히 가지고 있는 수치에 대한 간략한 설명입니다.

막기 : 사용자의 막기 실력에 장비 수정치를 적용합니다.

AP(장갑관통) : AP가 있는 무기 및 탄환은 해당 AP만큼의 방호점을 무시합니다. 예를 들어 AP가 4인 무기는 4점의 방호점을

무시합니다. 방호점보다 AP가 높을 경우 방호점을 관통하고 남은 AP는 무시합니다.

산탄총 : 산탄총을 사용하는 캐릭터는 사격 실력에 +2의 보너스를 받습니다. 산탄총의 피해는 근거리에서 3d6, 중거리에서 2d6, 원거리에서 1d6입니다.

사정거리 : 무기의 사정거리는 테이블 위에서 미니어처를 사용할 시 통용되는 거리입니다. 각 인치는 현실 세계의 2미터에 해당하기 때문에, 5"는 10미터로 간주합니다. 예를 들어 미니어처 전투 시 25" 거리에 있는 목표는 실제로는 50미터 거리에 있습니다.

연사율 : 사용자는 행동 한 번으로 최대 무기의 연사율만큼 사격할 수 있습니다. 예를 들어 기관단총은 대부분 한 라운드에 세 번 사격할 수 있습니다. 이러한 무기로 사격할 때는 -2 자동화기 패널티를 받습니다.

캐릭터는 자신이 원하는 대로 사격을 나누어 각각 다른 목표에게 공격할 수 있지만, 반드시 동시에 쏘야 합니다. 예를 들어 우지 기관단총을 쏘는 캐릭터는 한 발 쏘고 움직인 다음 나머지 두 발을 쏠 수 없습니다.

자동화기로 쏠 때는 주사위를 하나 굴릴 때마다 연사율 만큼의 탄약을 소모합니다. 예를 들어 연사율이 3인 우지로 세 번 사격하면, 탄약 9발을 소모합니다.

와일드카드는 사격 판정을 할 때 와일드 다이스를 굴립니다. 다만, 연사율보다 더 많이 공격을 명중시킬 수는 없습니다.

반자동 : 반자동 무기는 단발 사격이 가능합니다(자동화기 패널티 -2를 무시합니다).

리치 : "리치" 무기는 해당 수치만큼 떨어져서(리치 1 당 1") 근접 공격할 수 있습니다.

자세 고정 : 캐릭터가 자세 고정이 필요한 무기를 들고 이동과 사격을 같은 라운드에 한다면, 사격 판정에 -2의 패널티를 받습니다.

전투

새비지 월드 RPG를 "거친 세계"라고 이름 붙인 데에는 다 이유가 있습니다. 머지않아 PC들은 곤경에 빠져 전투를 벌이게 될 테니까요. 다행히도, 새비지 월드는 전투 역시 빠르고! 격렬하고! 재미있습니다!

우선권

전투 순서를 빠르고 재미있게 만들기 위해 새비지 월드에서는 트럼프 카드 한 벌로 캐릭터들의 전투 순서를 정합니다(물론, 피나클에서는 새비지 월드 전용 액션 카드도 팔고 있습니다!)

캐릭터들에게 다음과 같이 카드를 나눠주세요 :

1) 모든 와일드카드는 카드를 한 장씩 받습니다. 플레이어들이 조종하는 아군들은 PC가 움직이는 차례에 같이 행동합니다.

2) 좀비 무리나 늑대 떼처럼 GM이 움직이는 줄개를 종류마다 카드를 받습니다(두 무리의 늑대 떼가 전투 공간 양쪽에서 나타나는 것처럼 같은 종류의 NPC가 여러 무리로 나누어진다면, 각 무리당 카드를 따로 따로 받습니다).

단역과 NPC, 괴물!

단역의 캐릭터 등급이나 선결 조건을 신경 쓸 필요는 없습니다. 단역을 만들 때는 PC를 만드는 것처럼 일일이 신경 쓰는 대신 필요하다고 생각하는 장점과 단점, 다른 능력을 주십시오.

새비지 월드는 처음부터 끝까지 GM이 편하게 게임을 만들고 진행하도록 신경을 썼습니다. NPC 및 몬스터 제작 역시 마찬가지입니다. 경비병이나 부하 등 일반적인 사람들은 모든 능력을 d6으로 잡으십시오. 이렇게 간편하게 기준을 잡아야 좀 더 강한 NPC나 생물을 만들 때도 쉽습니다.

3) GM은 에이스부터 시작해서 2까지 카드를 내려가면서 부르고, 캐릭터는 자신의 차례가 될 때마다 행동을 합니다. 숫자가 같을 경우 스페이드, 하트, 다이아몬드, 클로버 순으로 행동합니다.



조커는 폭주 카드입니다!

조커는 특별합니다. 조커를 뽑은 캐릭터는 그 라운드 동안 자신이 원하는 아무 순서에나 행동할 수 있습니다. 누구보다 먼저 할 수도 있고, 원하면 다른 사람 순서에 끼어들 수도 있습니다.

게다가, 조커를 뽑은 캐릭터는 이번 라운드 동안 모든 특성치 판정과 피해에 +2의 보너스를

받습니다!

조커가 나온 다음에는 모든 카드를 다시 섞습니다.

대기

캐릭터는 대기하기를 선택해서 무슨 일이 일어날지 지켜보다가 원하는 때에 행동할 수 있습니다. 대기 상태는 캐릭터가 다른 행동을 할 때까지 유효합니다. 만일 캐릭터가 새로운 라운드가 시작할 때까지 카드를 내려놓지 않고 대기 상태에서 머문다면, 해당 캐릭터는 새로운 카드를 받지 않습니다.

끼어들기 : 대기 중인 캐릭터가 다른 캐릭터의 행동에 끼어들려고 한다면(다른 대기 중 캐릭터가 움직일 때 끼어들어도 됩니다), 끼어드는 캐릭터와 방해 받는 캐릭터는 민첩성으로 겨루기 판정을 합니다. 더 높게 굴린 쪽이 먼저 행동합니다. 비길 경우 두 캐릭터는 동시에 행동합니다.

이동

PC는 이동력이 6칸입니다. 즉, 미니어처를 사용할 경우 6인치까지 이동할 수 있다는 의미입니다.

캐릭터는 달리기를 할 수도 있습니다. 캐릭터가 달릴 경우 1d6칸을 더 이동할 수 있지만, 그 라운드에 하는 특성치 판정에 -2의 페널티를 받습니다. 달리기는 특성치 판정이 아니기 때문에 와일드 다이스나 에이스 규칙을 적용하지 않습니다.

근접 공격

캐릭터는 한 라운드에 한 번 근접전으로 공격할 수 있습니다. 근접전 주사위를 굴린 다음 상대방의 막기 수치보다 같거나 높으면 성공입니다. 공격이 명중하면 무기에 따라 피해 판정을 굴립니다(

근접 공격 피해를 참조하세요) 근접 공격에서 레이즈를 얻으면 피해 판정에 +1d6의 보너스를 받습니다.

근접 전투에서 물러나기 : 캐릭터가 근접 전투 중 물러날 때, 캐릭터와 인접해 있던 모든 적은 즉시 캐릭터를 한 번 자유롭게 공격할 수 있습니다(광폭 장점이나 양 손에 든 무기를 이용해서 두 번 공격할 수 없습니다).

장거리 공격

사격 기술은 권총부터 로켓 발사기까지 다양한 장거리 무기를 포괄하는 기술입니다. 각 장거리 무기의 "사정 거리"는 무기의 단거리, 중거리, 원거리 별 사거리를 나타내는 수치입니다. 근거리에는 적을 공격하려면 사격 기술로 난이도 수치(TN) 4가 필요합니다. 중거리에는 적을 공격하려면 사격 판정에 -2를 받으며, 원거리에는 적을 공격하려면 사격 판정에 -4의 페널티를 받습니다.

사정 거리는 테이블 위에서 미니어처를 사요할 때의 거리입니다. 현실 세계의 거리로 변환할 경우 1인치 당 실제 거리 2미터로 계산하십시오. 예를 들어 미니어처 전투에서 25" 떨어져 있는 목표는 실제로는 50미터 떨어져 있습니다.

엄폐 : 목표가 절반 정도 엄폐물로 가려졌을 경우에는 공격하는 데 작은 엄폐 페널티(-2)를 받으며, 목표가 2/3 정도 가려졌을 때는 큰 엄폐 페널티(-4)를 받습니다.

엎드린 캐릭터는 작은 엄폐물에 숨은 것으로 간주하지만, 일어나기 위해서는 2"의 이동력을 소모해야 합니다. 엎드린 상태의 캐릭터는 막기 및 근접전 판정에 -2의 페널티를 받습니다.

정식판에서는 여러 가지 전투 상황에서 적용되는 수정치 및 다양한 방식의 특수 공격을 찾아볼 수 있습니다.

피해

공격이 성공하면 공격자는 피해 판정을 합니다. 주사위 결과를 모두 더하세요. 모든 피해 주사위 역시 에이스가 나올 수 있습니다. 즉, 에이스가 나온 경우 그 수를 피해에 더한 다음 주사위를 더 굴리세요. 눈치 채셨나요? 아무리 전설적인 영웅도 운이 없다면 약한 고블린 한 마리한테 쓰러질 수 있습니다.

장거리 피해 : 장거리 무기는 2d8이나 2d6+1처럼 피해가 고정되어 있습니다. 예를 들어 쿨트 45구경은 2d6+1의 피해를 입힙니다. 즉, 쿨트 45구경으로 공격을 성공할 경우 공격자는 6면체 두 개를 굴린 다음 두 주사위의 합에 1을 더합니다(에이스가 나올 경우 모두 더합니다).



근접 피해 : 근접전 무기는 공격자의 근력과 무기의 피해 주사위를 같이 더합니다. 근력이 d8이고 소검(피해 d6)을 든 PC는 공격할 경우 d8+d6의 피해를 입힙니다. 근접전 무기 역시 에이스가 나올 경우 결과에 더합니다! 피해 판정을 할 때는 와일드 다이스를 굴리지 않습니다. 와일드 다이스는 오직 특성치 판정에만 굴립니다.

추가 피해 : 정확한 공격은 좀 더 치명적인 부위에 맞을 확률이 높으며, 따라서 파괴력도 더욱 높습니다. 캐릭터가 공격 판정에서 레이즈를 얻을 경우(레이즈를 몇 단계 얻는지는 상관없습니다) 피해 판정에 d6을 더합니다. 추가 피해 주사위로도 에이스를 얻을 수 있습니다!

피해 결과

공격자는 피해 판정의 결과를 목표의 맷집과 비교합니다. 피해 판정 역시 특성치 판정처럼 레이즈가 나올 수도 있습니다. 피해 판정 결과가 목표의 맷집보다 낮을 경우, 목표는 약간 굵힌 정도로 그치며 게임상 아무런 영향도 받지 않습니다.

피해 판정이 목표의 맷집보다 같거나 높을 경우 목표는 **충격**을 입습니다. 구슬 같은 것으로 미니어쳐 옆에 놓거나 올려놓아서 이 캐릭터가 충격을 입었다는 표시를 하세요.

피해 판정에서 레이즈를 얻을 때마다(맷집보다 4씩 더 높을 때마다) 피해자는 부상 한 단계씩 입습니다. 단역은 1점만 부상을 입어도 행동 불능에 빠집니다(미니어쳐를 치우십시오). 이들은 크게 상처를 입어 더 이상 전투에 참가할 수 없으며, 죽었을 지도 모릅니다(전투가 모두 끝난 다음 단역의 건강 판정을 하십시오. 실패할 경우 죽습니다).

예시 : 우주 순찰대원 하나가 맷집이 5인 외계 기생충을 총으로 쏘서 피해 판정이 5가 나왔습니다. 피해가 기생충의 맷집과 같기 때문에 기생충은 충격 상태에 빠지지만, 부상을 입지는 않습니다. 만약 순찰대원의 피해 결과가 9 이상이였다면 기생충은 부상을 1점 입고 제거되었을 것입니다. 기생충은 와일드카드가 아니었기 때문에 GM은 해당 말을 탁자에서 치웁니다.

행동불능이 되었다고 해서 반드시 죽는 법은 없습니다. 다만 행동불능이 된 이들은 확실히 장면에서 퇴장합니다. 정식판에서는 패잔병의 생사를 확인하는 규칙을 제공합니다.

충격

충격을 입은 캐릭터는 살짝 베이거나, 멍이 드는 등 충격을 입어 잠시 주춤하는 상태입니다(“생명점”을 사용하는 게임에 익숙한 분들은 충격이 극소량의 생명점을 잃은 상태라고 생각하면 됩니다. 게임 상 별 효과는 없지만, 캐릭터는 아주 약간 지치는 상태이지요. 새비지 월드에서는 이런 사소한 피해까지 모두 관리할 필요가 없을 뿐입니다!)

충격을 입은 캐릭터는 살짝 베이거나, 멍이 드는 등 충격을 입어 잠시 주춤하는 상태입니다(“생명점”을 사용하는 게임에 익숙한 분들은 충격이 극소량의 생명점을 잃은 상태라고 생각하면 됩니다. 게임 상 별 효과는 없지만, 캐릭터는 아주 약간 지치는 상태이지요. 새비지 월드에서는 이런 사소한 피해까지 모두 관리할 필요가 없을 뿐입니다!)

충격을 입은 캐릭터는 매 라운드 자신의 차례마다 정신력 판정을 해서 충격 상태를 벗어날 수 있습니다. 판정에 실패할 경우 캐릭터는 계속 충격 상태로 남아있습니다(그러나 이동할 수는 있습니다). 판정에 성공했을 경우 캐릭터는 충격에서 벗어나지만, 이동 외의 다른 행동은 할 수 없습니다. 충격 표시를 지우세요. 레이즈를 얻었다면 캐릭터는 충격에서 벗어나며, 정상대로 활동할 수 있습니다.

충격을 입은 캐릭터가 피해를 입어 다시 충격을 입으면 부상 1점을 입습니다. 맷집이 높은 적에게는 충격을 두 번 입혀주세요. 기세싸움으로 상대방을 충격에 빠뜨린 다음 물리적인 방법으로 공격하세요.

플레이어는 정신력 판정에 실패 하였거나 레이즈를 얻지 못한 경우와 할지라도 언제든지 베니를 사용해 충격 상태를 해소할 수 있습니다.

와일드카드와 부상

와일드카드는 부상을 여러 점 견딜 수 있습니다. 와일드카드는 공격을 당하면 피해 판정에서 레이즈 한 단계가 나올 때마다 부상을 1점씩 입으며, 입은 부상 1점 당 모든 특성치 판정에 -1의 페널티를 받습니다. 예를 들어 부상 2점을 입은 PC는 모든 특성치 판정에 -2의 페널티를 받습니다.

PC가 충격을 입지 않은 상태에서 부상을 입으면 충격 상태에 빠집니다.

와일드 카드는 부상을 3점 넘게 얻으면(한번에 얻든 차례차례 얻든) 행동 불능에 빠집니다. 와일드 카드가 행동불능에 빠지면 즉시 건강 판정을 하십시오.

결과	효과
성공	캐릭터는 행동 불능에 빠지지만, 그 이상의 피해를 입지는 않습니다
실패	캐릭터는 출혈을 겪습니다. 캐릭터는 매 라운드마다 건강 판정을 해서 실패하면 죽습니다. 다른 캐릭터가 치료를 해 주거나 건강 판정에서 레이즈가 나올 경우에만 출혈이 멎습니다.

결과가 1 캐릭터는 죽습니다.

이하

(정식판에서 행동불능에 빠진 캐릭터는 ‘상처’를 입게 됩니다. 자세한 내용은 정식판을 참조하세요!)

예시 : 모험가 버지니아는 맷집이 5입니다. 버지니아는 같은 라운드에 두 번 피해를 입습니다. 첫번째 피해는 5점의 피해를 입고, 두번째는 13점의 피해를 입습니다(아야!).

처음 피해는 레이즈가 아니기 때문에 버지니아는 충격만 입습니다. 두 번째 피해는 정확히 레이즈 두 단계이기 때문에 2점 피해를 입습니다(이미 버지니아는 충격 상태이기 때문에 충격으로 인한 더 이상의 효과는 입지 않습니다).

만약 버지니아가 처음에 13점, 두 번째에 7점 피해를 입었다면 다음과 같이 피해 처리를 하세요. 버지니아는 먼저 13점의 피해를 입었기 때문에 2점의 부상을 입고 충격 상태에 빠집니다. 이 상태에서 7점의 피해를 더 입으면 다시 충격을 입지만, 이미 버지니아는 충격 상태이기 때문에 부상을 입게 됩니다(결국 부상을 3점 입고, 충격 상태에 빠집니다!).

피해 흡수

캐릭터는 베니를 쓰고 건강 판정을 해서 피해를 “흡수”할 수 있습니다. 판정에 성공할 경우 한번의 공격으로 얻은 1점의 부상을 흡수하며, 얻은 레이즈 단계마다 추가로 1점씩 더 흡수할 수 있습니다. 피해 흡수 판정을 해서 부상을 모두 흡수할 경우 캐릭터는 충격에서 벗어납니다(이미 충격 상태였을 경우에도 충격에서 벗어납니다). 피해 흡수 판정 시 캐릭터는 지금 흡수하려는 부상으로 인한 페널티는 받지 않습니다.

피해 흡수 판정은 공격 당 오직 한 번만 가능합니다. 예를 들어 부상 5점짜리 공격 중 3점을 흡수할 경우, 나머지 2점은 다시 판정을 해서 추가로 흡수할 수 없습니다(그러나 베니를 다시 써서 그 피해 흡수 판정을 다시 할 수는 있습니다). 즉, 한 라운드에 피해를 여러 번 입는다면, 각각의 피해마다 베니를 써서 차례차례 판정을 해야 합니다.

성장

GM은 매 플레이가 끝날 때마다(보통 4~6시간 플레이) 플레이어들에게 1~3점의 경험점을 배분합니다.

캐릭터가 얻은 경험점은 아래와 같이 현재 캐릭터의 “등급”을 보여줍니다. 등급은 캐릭터가 얼마나 강한지를 대략적으로 나타내며, 캐릭터가 “성장”을 해서 특정 장점과 능력을 얻으려 할 때 선택 가능 여부를 결정합니다.

경험치	캐릭터 등급
0~19	풋내기
20~39	숙련자
40~59	베테랑
60~79	영웅
80 이상	전설

성장

경험치 5점을 얻을 때마다 캐릭터는 성장 하나를 얻습니다(전설 등급은 매 10점마다 성장).

얻은 성장을 사용할 때마다 아래 일 중 하나를 할 수 있습니다 :

- 장점 하나를 새로 얻습니다.
- 연결 능력치보다 주사위 단계가 같거나 높은 기술 한 가지의 실력을 1단계 올립니다.
- 연결 능력치보다 주사위 단계가 낮은 기술 두 가지의 실력을 1단계 올립니다.
- 새로운 기술을 실력 d4로 얻습니다.
- 능력치 하나를 선택해 주사위 단계를 1단계 올립니다.*

*능력치는 각 캐릭터 등급마다 한 번만 올릴 수 있습니다.
전설 캐릭터는 두 번 성장을 할 때마다 능력치를 올릴 수 있습니다.

이능

대부분의 RPG에서는 어떠한 형태로든 “마법”이 있습니다. 이능 규칙에서는 사악한 사교도들이 펼치는 비의나 부도교 의식, 강력한 마법사가 펼치는 무시무시한 마법, 미친 과학자의 발명품, 초인의 능력, 초능력자의 정신력 등 신비한 힘을 한 가지 규칙으로 묶어 간편하게 정리했습니다.

플레이 편의상 새비지 월드에서는 이러한 효과를 “이능”이라고 부릅니다. 어느 배경에서든 이능 규칙은 모두 동일하지만, 세부적인 사용 방식과 형태에 따라 동일한 효과도 다양하게 표현할 수 있습니다. 즉 새비지 월드에서는 마법사든, 미친 과학자든, 슈퍼히어로든 괴물이든 모두 규칙 하나로 만들 수 있습니다.

모든 이능은 신앙이나 주문, 초능력, 기괴과학 같은 “이능 기술”을 사용해야 합니다.

이능 점수

이능 캐릭터는 “이능 점수”를 소비해서 효과를 발휘합니다. 캐릭터는 이능 점수를 10점 가지고 시작하며, 1시간에 1점씩 회복합니다.

이능 사용

캐릭터는 어떤 이능을 사용할지 선언한 다음, 필요한 이능 점수를 소비하고 자신의 행동으로 이능 기술을 판정해서 이능을 사용할 수 있습니다.

판정에 실패할 경우, 이능 효과는 발휘되지 않으며 소비한 이능 점수는 잃어버립니다. 판정에 성공하면 어떤 결과가 일어날지 해당 이능을 보고 확인하십시오.



일부 이능은 이능 점수를 얼마나 소비하느냐에 따라 효과가 달라집니다. 플레이어는 캐릭터가 이능 기술 판정을 하기 전에 필요한 이능 점수를 소비해야 합니다.

예시 이능

다음은 새비지 월드에서 사용하는 이능의 예시입니다. 어떤 방식으로 사용하는지 확인해 보세요. 정식판에는 어느 이능 배경에서도 사용이 가능한 수십 가지 이능을 소개하고 있습니다.

마력 화살

등급 : 풋내기

이능 점수 : 화살 당 1점

사정거리 : 12/24/48

지속 시간 : 순간

이능 형태 : 불화살이나 얼음 화살, 번개, 어둠의 화살, 곤충 무리, 여러 빛깔의 화살 등.

마력 화살은 마법사의 대표적인 공격 수단이며, 광선총이나 에너지 분출, 성스러운 빛줄기, 기타 다른 장거리 공격을 모두 포함합니다. 마력 화살의 파괴력은 2d6입니다..

▶ 추가 화살 : 캐릭터는 마력 화살 하나 당 이능 점수를 1점씩 추가로 소비해서 최대 3개까지 마력 화살을 만들 수 있습니다. 추가로 만든 마력 화살은 원하는 대로 여러 목표에 나누어서 쏠 수 있습니다. 다시 말해 자동사격 패널티를 받지 않는 자동 화기처럼 사용할 수 있습니다. 캐릭터는 각 마력 화살마다 따로 이능 판정을 한 후, 각각의 TN과 비교를 해서 판정 성공 여부를 확인합니다. 캐릭터가 와일드 카드로면 와일드 다이스를 하나 굴린 다음 마력 화살 판정 중 하나와 교환할 수 있습니다.

▶ 추가 피해 : 캐릭터는 이능 점수 2점을 소비해서 파괴력 3d6의 마력화살을 발사할 수 있습니다. 캐릭터는 추가 피해와 추가 화살을 동시에 선택할 수 없습니다.

무기강화

등급 : 쫓내기
 이능 점수 : 2
 사정거리 : 접촉
 지속 시간 : 1분 (1/분)
 이능 형태 : 알록달록한 광채, 문, 표식, 딱딱 소리를 내며 불꽃을 튀기는 마력, 칼날에 영긴 가시

무기강화는 무기에 마력을 불어넣는 이능입니다. 장거리 무기에 걸 경우 화살이나 포탄 20발, 탄창 하나에 들어가는 탄약에 마력을 부여합니다(GM은 특이한 장거리로 쓸 수 있는 무기의 “탄창 하나” 당 탄약 수량을 정하십시오).

무기강화를 받은 무기는 파괴력에 +2의 보너스를 받으며, 판정에서 레이즈를 얻으면 +4의 보너스를 받습니다.

▶ 추가 효과 : 캐릭터는 추가로 이능 점수를 소비해서 최대 무기 다섯 개까지 한꺼번에 이능을 사용할 수 있습니다.

반사

등급 : 쫓내기
 이능 점수 : 2
 사정거리 : 접촉
 지속 시간 : 3시간(1/라운드)
 이능 형태 : 마력 방패, 거센 바람, 화살을 가로채는 투명한 하인

반사는 다양한 방법으로 표현할 수 있습니다. 공격을 실제로 막을 수도 있고, 캐릭터의 형체를 흐릿하게 숨기거나 환각을 만들 수도 있습니다. 하지만 캐릭터를 노리는 근접 공격과 장거리 공격을 방해한다는 점에서는 모두 같습니다.

반사의 효과를 받는 목표를 공격하는 상대는 근접전이나 사격, 또는 대상을 직접 노리는 공격 판정에 -2의 페널티를 받습니다. 캐릭터가 레이즈를 얻으면 페널티는 -4가 됩니다. 반사의 효과를 받는 캐릭터는 범위 공격에 대해서도 같은 수치만큼 방호점 보너스를 받습니다.

방호

등급 : 쫓내기
 이능 점수 : 2
 사정거리 : 접촉
 지속 시간 : 3 (1/라운드)
 이능 형태 : 신비한 광채, 단단한 피부, 에테르 갑옷, 몸에 달라붙은 벌레 떼.

등급 : 쫓내기
 이능 점수 : 2
 사정거리 : 접촉
 지속 시간 : 3 (1/라운드)
 이능 형태 : 신비한 광채, 단단한 피부, 에테르 갑옷, 몸에 달라붙은 벌레 떼.

특성치 상승/하락
 등급 : 쫓내기
 이능 점수 : 2
 사정거리 : 지능
 지속 시간 : 3 (1/라운드)
 이능 형태 : 신체 변형, 빛나는 오라, 약물.

특성치 상승/하락은 이능 판정에 성공하면 대상의 특성치를 주사위 한 단계 올릴 수 있으며, 레이즈를 얻으면 두 단계 올립니다. 영향을 받는 특성치는 d12를 넘을 수 있으며, d12를 넘을 때마다 특성치에 +1의 보너스를 더합니다. 예를 들어서 d12 특성치인 대상에게 이능을 사용해서 레이즈를 얻으면, 대상의 특성치는 지속 시간 동안 d12+2가 됩니다.

특성치 상승/하락은 목표의 특성치를 낮추기 위해 사용할 수도 있습니다.

목표는 정신력으로 겨루기 판정을 합니다. 공격자가 이길 경우 목표는 공격자가 선택한 특성치 중 하나를 주사위 한 단계 낮춥니다. 레이즈를 얻으면 두 단계 낮춥니다. 특성치는 d4보다 낮아질 수

없습니다. 여러번 사용해서 효과를 중첩할 수는 있지만, 공격자는 각각의 효과가 언제 끝나는지 확인해야 합니다.

▶ 추가 효과 : 캐릭터는 추가로 이능 점수를 소비해서 최대 다섯 명에게 이능을 사용할 수 있습니다. 모든 대상은 같은 특성치에 영향을 받으며 효과 역시 같습니다.

치료

등급 : 쫓내기
 이능 점수 : 3
 사정거리 : 접촉
 지속 시간 : 순간
 이능 형태 : 상처에 손 얹기, 성표로 환자를 건드리기, 기도

치료는 최근에 입은 부상을 치료하는 이능입니다. 치료는 1시간 이내에 입은 부상만 치료를 할 수 있으며, 그 이상 지난 부상에는 효력이 없습니다.

와일드 카드에게 치료를 사용하면 이능 판정에 성공하면 부상 1점을 회복하며, 레이즈를 얻으면 1점을 더 회복할 수 있습니다. 이능 판정에는 환자가 입은 부상의 단계만큼 페널티가 붙습니다(치료자도 부상을 입었을 경우 치료자의 부상 단계도 페널티로 붙습니다).

단역에게 치료를 사용할 경우 GM은 우선 단역이 죽었는지 확인합니다(건강 판정을 합니다). 단역이 죽었다면 더 이상 치료를 할 수 없습니다. 단역이 아직 살아 있다면 이능 판정을 해서 성공하면 충격 상태로 다시 게임에 복귀시킵니다.

독이나 질병에 걸릴 경우 10분 이내에 치료 이능을 사용하면 치료할 수 있습니다.

폭발

등급 : 숙련자
 이능 점수 : 2~6
 사정거리 : 24/48/96
 지속 시간 : 순간
 이능 형태 : 불이나 얼음, 빛이나 어둠의 구. 마력 화살 더미, 곤충 떼.

폭발은 여러 적을 한 번에 쓰러뜨릴 수 있는 범위 공격입니다. 캐릭터는 우선 폭발의 중심 지점을 선택한 다음 이능 판정을 합니다. 장거리 공격에 붙는 거리 페널티를 적용하세요.

피해 범위는 중형 폭발 범위입니다. 판정에 실패할 경우 목표에 떨어진 곳에 공격이 가해집니다(1d10 x 거리(단거리는 1, 중거리는 2, 원거리는 3)). 폭발 범위 내에 있는 모든 목표는 2d6의 피해를 입습니다.

▶ 추가 효과 : 이능 점수를 4점 사용하면 폭발의 파괴력이 3d6으로 늘어나거나 공격 범위가 대형 폭발 범위로 늘어납니다. 이능 점수를 6점 사용하면 파괴력과 범위 둘 다 늘릴 수 있습니다.

일반적인 무기와 갑옷

예시 근접 무기

종류	파괴력	무게	참고사항
단도	근력+d4	1	
장검	근력+d8	8	시미터 등을 포함
대형 검	근력+d10	12	막기 -1, 양손 무기
소검	근력+d6	4	기병도 등을 포함
도끼	근력+d6	2	
대형 도끼	근력+d10	15	AP 1, 막기 -1, 양손 무기
워해머	근력+d6	8	단단한 갑옷에 AP 1
둔기	근력+d8	20	단단한 갑옷에 AP 2, 막기 -1, 양손 무기
창	근력+d6	5	막기 +1, 리치 1, 양손 무기

예시 장거리 무기

종류	사정거리	파괴력	연사율	탄약 종류	무게	장탄수	참고사항
활	12/24/48	2d6	1	화살	3	-	
콜트 1911	12/24/48	2d6+1	1	.45구경	4	7	AP 1
우지 9mm	12/24/48	2d6	3	9mm	9	32	AP 1
펌프식 산탄총	12/24/48	1~3d6	1	12g	8	6	
원체스터 '76	24/48/96	2d8	1	45-47구경	10	15	AP 2
M-16	24/48/96	2d8	3	223구경	8	20 또는 30	AP 2
AK47	24/48/96	2d8+1	3	7.62mm	10	30	AP 2
M60	30/60/120	2d8+1	3	7.62mm	33	250	AP 2, 자세조정

예시 갑옷

종류	방호점	무게	참고사항
방탄조끼	+2/+4	12	몸통 보호
케블라 조끼	+2/+4	8	몸통 보호, 4AP 무시, 총기에 대해 방호점 +4
케블라 조끼(장갑판 포함)	+4/+8	12	케블라 조끼와 같으나 세라믹 장갑판으로 인해 탄약 무기에 방호점 +8
가죽 갑옷	+1	15	몸통, 팔, 다리 보호
사슬 호버크	+2	25	몸통, 팔, 다리 보호
판금 흉갑	+3	25	몸통 보호



장점과 단점

새비지 월드의 캐릭터들을 보신 다음 “이 캐릭터들은 둘 다 근접전이 d8이네. 뭐가 다르지?” 라고 생각할 수도 있습니다. 바로 여기에서 장점과 단점이 등장합니다. 캐릭터들의 장점과 단점은 유사한 것처럼 보이는 두 전사를 서로 매우 다른 캐릭터로 만듭니다.

아래 장점과 단점은 무료 모험에 등장하는 캐릭터들의 장점과 단점 목록입니다. 자세한 사항은 정식판 새비지 월드 규칙책을 참조하세요.

단점

- 기계치 : 작은 단점, 수리 판정 -2, 1이 나올 경우 기계가 고장남
- 거만함 : 큰 단점, 반드시 상대방을 모욕해야 함, “보스”에게 도전
- 겁쟁이 : 큰 단점 겁쟁이, 공포 판정에 -2
- 고령 : 큰 단점, 이동력 -1, 근력과 건강 주사위 1단계 감소, 지능에 연결된 기술 점수 5점 추가
- 공포증 : 작은 단점/큰 단점, 공포의 대상 근처에서 특성치 -2 / -4
- 기벽 : 작은 단점, 사소하지만 포기하지 못하는 버릇을 가지고 있음
- 동료애 : 작은 단점, 동료를 절대 배반하거나 실망시키지 않음.
- 망상 : 작은 단점/큰 단점, 심한 망상을 겪음
- 맹세 : 작은 단점/큰 단점, 신이나 종교, 특정 집단에 맹세를 함
- 명예원칙 : 큰 단점, 자신의 말을 꼭 지키고 신사답게 행동함
- 무퇴한 : 작은 단점, 무례한 태도와 성질 때문에 카리스마 -2
- 문맹 : 작은 단점, 읽거나 쓰지 못함
- 복수심 : 작은 단점/큰 단점, 원한을 잊지 않음, 큰 단점일 경우 상대를 죽임
- 불신 : 작은 단점, 초자연적 현상을 절대로 믿지 않음
- 불운 : 큰 단점, 매 플레이마다 베니 하나씩 적게 받음
- 비만 : 작은 단점, 맷집 +1, 이동력 -1, 달릴 때 1d4
- 빈곤 : 작은 단점, 시작 재산 절반, 플레이 이후 수입을 제대로 유지 못함
- 빈혈 : 작은 단점, 피로 판정 -2
- 수다쟁이 : 작은 단점, 비밀을 숨기지 못함, 최악의 순간에 정보를 발설함.
- 시력장애 : 작은 단점/큰 단점, 5" 바깥에 있는 적을 공격하거나 알아차릴 때 판정 -2
- 실명 : 큰 단점, 시각에 의존하는 모든 판정 -6, 사회 판정 -2, 추가 장점 얻음
- 아집 : 작은 단점, 자신의 주장을 관철함
- 어린이 : 큰 단점, 능력치 점수 3점, 기술 점수 10점, 플레이마다 베니 1개 추가로 받음
- 얼빠짐 : 큰 단점, 대부분의 상식 판정 -2
- 영웅심 : 큰 단점, 항상 어려움에 빠진 사람을 도움
- 왜소함 : 큰 단점, 맷집에 -1
- 외눈 : 큰 단점, 카리스마 -1, 거리감각이 필요한 판정 -2
- 외다리 : 큰 단점, 이동력 -2, 달릴 때 1d4, 기동성 필요한 판정 -2, 수영 기술 -2
- 외팔 : 큰 단점, 두 팔이 필요한 판정 -4
- 이방인 : 작은 단점, 카리스마 -2, 사회 대부분 사람들에게 천시받음
- 자만심 : 큰 단점, 자신이 무엇이든 해낼 수 있다고 믿음
- 잔인함 : 큰 단점, 따로 명령이 없는 한 절대로 적을 살려두지 않음
- 적 : 작은 단점/큰 단점, 캐릭터와 계속 부딪히는 적이 있음
- 절름발이 : 큰 단점, 이동력 -2, 달릴 때 1d4
- 조심성 : 작은 단점, 지나치게 신중함
- 청각장애 : 작은 단점/큰 단점, 청각 관련 지각 판정 -2, 큰 단점일 경우 자동 실패
- 추한 외모 : 작은 단점, 외모로 인해 카리스마 -2
- 탐욕 : 작은 단점/큰 단점, 부에 집착함
- 평화주의 : 작은 단점/큰 단점, 작은 단점일 경우 오직 자기방어를 위해 싸움, 큰 단점일 경우 살아있는 생명체를 해치지 않음
- 필사의 각오 : 작은 단점, 특정 목적을 이루기 위해서는 죽음도 불사함.
- 현상수배 : 작은 단점/큰 단점, 쫓기는 범죄자임
- 혐오스런 버릇 : 작은 단점/큰 단점, 카리스마 -1, 큰 단점의 경우 중독으로 인한 피로 판정
- 호기심 : 큰 단점, 무엇이든 모두 알고 싶어함.

장점

일부 장점은 선결 조건이 필요합니다.

이름[선결조건] : 효과

갈겨버려[숙련자, 사격 d8] : 이동하지 않을 경우 자동사격 반동 페널티 무시

강한 기세[푼내기, 위협 d6, 도발 d6] : 위협과 도발 판정 +2, 저항에 +2

거인잡이[베테랑] : 몸집이 큰 생물 상대 시 피해 +1d6

격려[숙련자] : 통솔 부하들이 충격 상태에서 회복 판정 +2

격분[숙련자] : 근접전 d10 판정 -2를 받고 공격 1회 추가

격분(향상)[베테랑] : 격분 격분과 같으나 -2 페널티 무시

고속 충전[숙련자] : 정신력 d6, 이능 배경 30분마다 이능 점수 1점씩 회복

고속 충전(향상)[베테랑] : 고속 충전 15분마다 이능 점수 1점씩 회복

고통 무시[와일드카드, 푼내기, 건강 d8] : 부상 페널티 1점 무시

고통 무시(향상)[푼내기] : 고통 무시 부상 페널티 2점 무시

곡예사[푼내기, 민첩성 d8, 근력 d6] : 곡예 동작 관련 민첩성 판정 +2, 하중 페널티 없을 때 막기 +1

광전사[푼내기] : 부상을 입고 지능 판정을 하거나 광전사를 지속; 근접전과 근력 판정 +2, 막기 -2, 맷집 +2; 근접전 기술이 1이 나올 경우 임의로 인접한 대상이 맞음

귀족[푼내기] : 부유 장점 얻음, 카리스마 +2, 지위 및 재산 얻음

대장[베테랑, 통솔] : 야군 집단 판정 시 와일드 다이스를 d10으로 판정

덩치[푼내기, 근력 d6, 건강 d6] : 맷집 +1, (근력x8 파운드)만큼 짐을 들 수 있음

도둑[푼내기, 민첩성 d8, 등반 d6, 잠금 해제 d6, 은신 d8] : 등반, 잠금 해제, 은신, 덧 해제에 +2

동물 지배[푼내기, 정신력 d8] : 동물 동료를 얻음

동물과의 유대[푼내기] : 자신의 동물을 위해 베니를 쓸 수 있음

마력 급증[와일드카드, 숙련자, 이능 기술d10] : 조커를 받을 시 이능 점수 2d6점 회복

마법사[푼내기] : 이능(주문) 판정에서 레이즈를 얻을 때마다 주문에 드는 이능 점수 1점 감소

막기 훈련[숙련자, 근접전 d8] : 막기 +1

막기 훈련(향상)[베테랑, 막기 훈련] : 막기 +2

만능 수집가[푼내기, 행운] : 플레이당 한 번씩 필요한 장비를 얻을 수 있음

만능수리꾼[숙련자] : 수리 판정 +2, 레이즈 얻을 경우 수리 시간 1/2

만물박사[푼내기, 지능 d10] : 배우지 않은 기술 중 지식 관련 기술 판정시 -2 페널티 무시

매력적[푼내기, 정신력 d8] : 카리스마 +2

맥가이버[푼내기, 지능 d6, 수리 d6, 지각 d8] : 임시 도구 만들 수 있음

명사수[숙련자] : 이동하지 않을 경우 조준 사격 가능(사격 +2)

무기의 고수[전설, 근접전 d12] : 막기 +1

무기의 고수(향상)[전설, 무기의 고수] : 막기 +2

무술의 고수[전설, 무예(향상), 근접전 d12] : 맨손 공격 피해 +2, 다섯 번까지 중복 선택 가능

무예[푼내기, 근접전 d6] : 무장한 것으로 간주함, 맨손 공격 피해+1d4

무예(향상)[베테랑, 무예, 근접전 d10] : 무장한 것으로 간주함, 맨손 공격 피해 +1d6

무자비[숙련자] : 베니 1점을 사용해 다시 피해 굴림 가능

미모[푼내기, 건강 d6] : 카리스마 +2

빼어난 미모[푼내기, 미모] : 카리스마 +4

반격[숙련자, 근접전 d8] : 적이 근접전 공격에 실패했을 때 -2를 받고 기회공격

반격(향상)[베테랑, 반격] : 반격과 같으나 -2 페널티 무시

버텨[숙련자, 지능 d8, 통솔] : 명령을 받는 부하들의 맷집 +1

보조 무기술[푼내기, 민첩성 d8, 근접전 d8] : 방패 없이 무기 하나만을 사용하는 적에게 근접전 판정 +1, 캐릭터를 대상으로 한 협공 보너스 1 감소

부유[푼내기] : 시작 재산 3배. 연 수입 \$150,000

갑부[푼내기, 귀족 또는 부유] : 시작 재산 5배. 연 수입 \$500,000

빠른 회복력[푼내기, 건강 d8] : 자연적 회복 판정 +2

빠지기[푼내기, 민첩성 d8] : 적과 붙은 상태에서 후퇴할 때 민첩성 판정에 성공하면 적 한 명에게 기회공격을 당하지 않음

빠지기(향상)[푼내기, 빠지기] : 빠지고와 같으나 레이즈를 얻으면 모든 적에게 기회공격을 당하지 않음

빨리 뽑기[푼내기, 민첩성 d8] : 자유행동으로 무기를 뽑음

사기충천[베테랑, 정신력 d8, 통솔] : 명령을 받는 부하들의 근접 공격 피해 +1

선제공격[꽃내기, 민첩성 d8] : 근접하는 적 하나를 선제공격

선제공격(향상)[영웅, 선제공격] : 근접하는 모든 적을 선제공격

성명병기[꽃내기, 근접전/사격 d10] : 특별한 무기로 싸울 때 근접전/사격 판정 +1

성명병기(향상)[베테랑, 성명병기] : 특별한 무기로 싸울 때 근접전/사격 판정 +2

손떨림 없음[꽃내기, 민첩성 d8] : 불안한 발판 페널티 무시, 질주 페널티 -1로 감소

신성 전사[꽃내기, 이능 배경(신성력), 정신력 d8, 이능(신앙) d6] : 이능점수 1점을 사용하여 사악한 생명체들로 하여금 정신력 판정을 하게 하고 실패할 경우 충격 상태가 됨; 주사위가 1이 나올 경우 단역은 즉시 죽고 와일드 카드는 부상 1점; 대상 하나 당 이능점수 1점
신의 사도 [꽃내기, 이능 배경(신성력), 정신력 d8, 근력 d6, 건강 d8, 신앙 d6, 근접전 d8] : 초자연적인 악(또는 선)과 싸울 때 피해와 맷집에 +2

싸움꾼[꽃내기, 근력 d8] : 맨손 공격 피해 +2

돌주먹[숙련자, 싸움꾼] : 레이즈를 얻으면 맨손 공격 피해를 d6 대신 d8로

암살자[꽃내기, 민첩성 d8, 등반 d6, 근접전 d6, 은신 d8] : 자신을 눈치채지 못한 적을 공격할 때 피해 +2

야생 전문가[꽃내기, 정신력 d6, 생존 d8, 추적 d8] : 추적, 생존, 은신 판정에 +2

양손 무기술[꽃내기, 민첩성 d8] : 다중 행동 페널티 없이 양손에 든 무기로 공격 가능

양손잡이[꽃내기, 민첩성 d8] : “왼손”사용 시 -2 페널티 무시

에이스[꽃내기, 민첩성 d8] : 선박 조종, 운전, 파일럿에 +2, 탈것이 피해를 입을 경우 실력 -2로 피해 흡수

연줄[꽃내기] : 힘깨나 쓰는 친구를 부름

용기[꽃내기, 정신력 d6] : 공포 판정 +2

위협[꽃내기, 통솔] : 지휘 반경이 10"로 증가

위험 감지[꽃내기] : -2를 받고 기습 공격이나 위험 알아차림

유대감[와일드카드, 꽃내기, 정신력 d8] : 동료들에게 베니를 나누어 줄 수 있음

이능 배경[꽃내기] : 이능 능력 사용 가능

이능 저항[꽃내기, 정신력 d8] : 이능 피해에 방호점 2점 추가, 이능 저항 +2

이능 저항(향상)[꽃내기, 이능 저항] : 이능 피해에 방호점 4점 추가, 이능 저항 +4

이능 점수[꽃내기, 이능 배경] : 이능 점수 +5점, 매 캐릭터 등급마다 한 번씩 가능

이능 추가[꽃내기, 이능 배경] : 새로운 이능 하나 얻음

일발필중[와일드카드, 숙련자, 사격/투척 d10] : 조커를 받을 시 장거리 공격 피해 2배

재빠름[꽃내기, 민첩성d8] : 우선권 결정 시 카드가 5 이하가 나오면 다시 뽑음

전문가[전설, 선택 특성치 d12] : 특성치가 1d12+1로 증가

달인[전설, 선택 특성치를 전문가로 선택] : 특성치가 1d12+2로 증가

최고수[전설, 선택 특성치를 달인으로 선택] : 해당 특성치 판정시 와일드 다이스가 d10

전투반사신경[숙련자] : 충격 상태에서 회복 판정 +2

정신능력자[꽃내기, 지능 d8, 이능 배경(초능력), 이능(초능력) d6] : 겨루기 판정에 +2

조사관[꽃내기, 지능 d8, 조사 d8, 거리 지식 d8] : 조사, 거리 지식 +2

조수[와일드카드, 전설] : 꽃내기 와일드카드 조수를 얻음

주의력[꽃내기] : 지각 +2

준족[꽃내기, 민첩성 d6] : 이동력 +2, 달릴 때 d6 대신 d10 추가 이동

즉흥무기 훈련[숙련자, 지능 d6] : 즉흥무기로 싸울 때 받는 공격/막기 -1 페널티 무시

질긴 목숨[와일드카드, 꽃내기, 정신력 d8] : 행동불능 상태에서 건강 판정 시 부상 페널티 무시

끈질긴 목숨[베테랑, 질긴 목숨] : 50% 확률로 죽음에서 살아남음

천재 발명가[꽃내기, 이능 배경(기괴과학), 지능 d8, 수리 d8, 이능(기괴과학) d8, 과학적 전문지식 2개 d6] : 플레이당 한 번 사용 가능한 수준의 이능을 구현하는 “임시 변통” 기계 발명

추종자[와일드카드, 전설] : 5명의 부하가 캐릭터를 따름

치명타[와일드카드, 숙련자, 근접전 d10] : 조커를 받을 시 근접전 피해 2배

치유의 오래[꽃내기, 정신력 d8] : 치료 판정 +2

침착함[숙련자, 지능 d8] : 우선권 결정 시 카드 두 장 중 좋은 카드 선택

침착함(향상)[숙련자, 침착함] : 우선권 결정 시 카드 세 장 중 좋은 카드 선택

타고난 리더[꽃내기, 정신력 d8, 통솔] : 명령을 받는 부하들에게 베니를 나누어 줄 수 있음

터프함[전설] : 맷집 +1

터프함(향상)[전설, 터프함] : 맷집 +2

통솔[푼내기, 지능 d6] : 부하들이 충격 상태에서 회복 판정 +1
 학자[푼내기, 선택 전문 지식 d8 2개] : 두 가지 전문 지식의 판정 +2
 행운[푼내기] : 플레이마다 베니 1점씩 추가
 큰 행운[푼내기, 행운] : 플레이마다 베니 2점씩 추가
 회피[숙련자, 민첩성 d8] : 캐릭터를 목표로 한 장거리 공격 판정 -1
 회피(향상)[베테랑, 회피] : 캐릭터를 목표로 한 장거리 공격 판정 -2
 휩쓸기[푼내기, 근력 d8, 근접전 d8] : 근접한 적 모두를 -2 페널티 받고 공격
 휩쓸기(향상)[베테랑, 휩쓸기] : 휩쓸기와 같으나 -2 페널티 무시

FAQ

다음은 여러 해 동안 팬들에게 받은 흔한 질문입니다.

질문 : 에이스 규칙이 있으니, d6이 d8보다 좋아 보이네요. 왜 제가 기술 주사위를 높은 단계로 올려야 하죠?

답 : 높은 주사위가 좋습니다. 기본 TN이 4라는 점을 생각해 보세요. d6은 성공 확률이 50%입니다. d8은 62%이지요. d4처럼 낮은 주사위를 쓸수록 에이스가 나올 확률은 높아지겠지만, 여전히 높은 주사위를 사용해야 성공할 확률이 더 높습니다. 비록 주사위의 최대값은 한계가 없지만, 높은 단계의 주사위는 보통 낮은 단계의 주사위보다 기대 값이 더욱 높습니다.

질문 : 달릴 때 굴리는 주사위도 에이스 규칙이 적용되나요?

답 : 에이스는 오직 특성치 판정과 피해 판정에만 적용됩니다.

질문 : 피해 판정에도 베니를 사용할 수 있나요?

답 : 가능하게 해 주는 장점이 없는 한 베니를 사용할 수 없습니다. 특성치 판정이 아닌 다른 판정 역시 마찬가지입니다.

질문 : 우리 팀 플레이어들은 맷집이 높은 적을 쓰러뜨리는 데 시간이 너무 걸린다고 싫어해요.

답 : 미니어처를 “세우고, 쓰러뜨리고, 치운다”는 방침은 새비지 월드의 중요한 원칙입니다. 저희는 “생명점”이 조금밖에 많지 않는 사소한 공격 때문에 마스터가 일일이 신경 쓸 필요가 없이, 덩치 큰 괴물도 쓰러뜨릴 수 있는 강한 공격만 신경 쓰도록 새비지 월드를 만들었습니다. 사소한 공격은 그냥 살짝 스치거나 찰과상을 입은 정도로만 묘사하십시오. 충격 항목에서 기세싸움을 잘 활용하거나, 정식판에서 소개하는 동작들을 잘 활용한다면, 덩치 큰 상대도 빨리 쓰러뜨릴 수 있습니다.

새비지 월드의 단위

새비지 월드의 미니어처 전투를 상정해서 만들었기 때문에 인치법을 사용합니다(“로 나타냅니다”). 기타 길이 및 무게 단위는 국내에 익숙한 단위로 병행 표기합니다.

1피트 = 0.3미터

1야드 = 1미터

1마일 = 1.5킬로미터

1파운드 = 0.5킬로그램

Get the full version of Savage Worlds at better game stores everywhere!

**Free Adventures and more at
www.peginc.com!**





카리스마

이동력

막기

맷집

능력치

4 6 8 10 12 민첩성

4 6 8 10 12 지능

4 6 8 10 12 근력

4 6 8 10 12 정신력

4 6 8 10 12 건강

이름

직업

배경 규칙

한마디

단점 :

장점 :

기술

4 6 8 10 12

4 6 8 10 12

4 6 8 10 12

4 6 8 10 12

4 6 8 10 12

4 6 8 10 12

4 6 8 10 12

4 6 8 10 12

4 6 8 10 12

4 6 8 10 12

방호점

머리 :

몸통 :

팔 :

다리 :

장비품

휴대가능중량 :

한계중량 :

하중 페널티 :

푹내기

5

10

15

숙련자

25

30

35

베테랑

45

50

55

영웅

65

70

75

전설

90

100

110

상처

-1

-2

-3

행동불능

-2

-1

피로

이능 / 이능형태 가격 사정거리 피해 / 효과 지속 시간

무기 사정거리 연사율 피해 AP 하중 기타

5

10

15

20

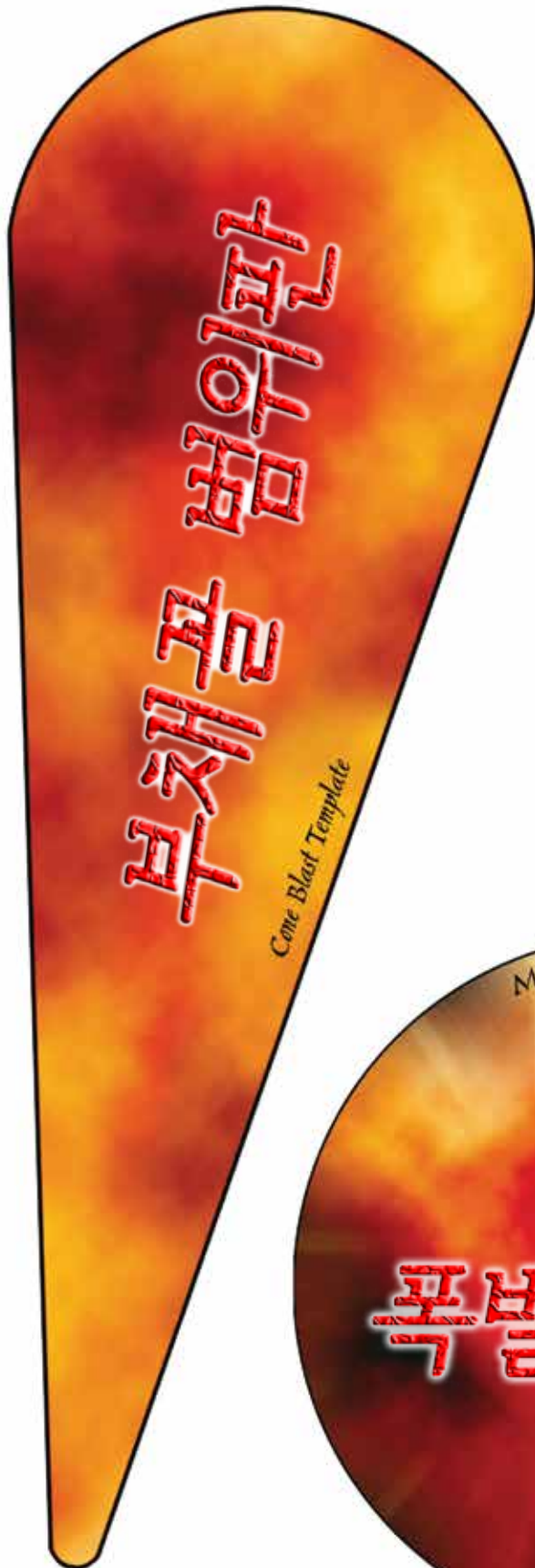
25

30



소형, 대형 폭발 범위판

중형, 원뿔형 폭발 범위판



새비지 월드를 이용한 창작물

새비지 월드는 피나클 엔터테인먼트 뿐만 아니라, 수많은 창작자들과 함께해 온 규칙입니다.

많은 사람들이 배경 세계와 컴페니언 작업에 참여하였으며, 수를 셀 수 없는 FAN 창작물이나, 100여개가 넘는 영리 목적의 Official Licensed Product 서적이 출간된 상태입니다.

여러분 역시 얼마든지 가능합니다!

아이디어나 기획이 있다면, 문서로 정리하여 창작물을 만들어 보세요! 이미 많은 사람들이 지금도 훌륭한 발상을 살려 멋진 배경 세계나 컴페니언 서적을 출간하고 있습니다!



새비지 월드 FAN!

새비지 월드 FAN은 비영리 팬 창작물을 만들 때 사용합니다.

이 로고를 사용한 대표적 명작은 ‘Savage worlds : My Little Pony’, ‘Starwars’ 가 있습니다.

FAN 창작물은 피나클이나 TRPG Club에게 승인을 받을 필요가 없으며, 비용을 지불할 필요도 없습니다.

단지 다음 사항을 주의하면 됩니다. (전문은 TRPG Club 홈페이지를 참고하십시오)

- 1) 창작자는 표지와 서문에 ‘Savage worlds FAN!’ 로고를 충분한 크기로 표기해야 합니다.
- 2) 창작자는 눈에 띄는 위치에 쉽게 읽을 수 있도록 편집한 다음 문구를 기재해야 합니다.

‘이 창작물은 피나클 엔터테인먼트 그룹에서 제공하는 ‘새비지 월드’를 참고하였습니다. 새비지월드 게임 시스템과 상표권은 피나클 엔터테인먼트가 보유하고 있습니다. 피나클 엔터테인먼트는 이 창작물의 품질 및 적법성에 어떠한 의사표명이나 보증을 하지 않습니다.’

- 3) FAN 창작물은 ‘새비지 월드 규칙책(Savage Worlds Rulebook)’이나 다른 모든 저작물을 저작권자의 서면 동의 없이 복제하지 않을 것에 동의합니다.
- 4) FAN 창작물은 어떤 방식이나 형태로건 창작물에 비용을 부과하지 않아야 합니다.



출판물

새비지 월드 OLP는 영리 목적의 창작물을 만들 때 사용합니다.

대한민국에선 2014년 출간된 ‘고민해결! 마법서점’ 배경 세계 책과 ‘마법서점 리플레이’ 리플레이가 대표적입니다.

이 로고를 사용하기 위해선 창작물 제작을 위한 기안을 TRPG Club에 제출하여 서면 승인을 받아야 하며, 각각 Savage Worlds의 기존 창작물을 얼마나 사용하느냐에 따라 상이한 로열티가 청구됩니다.

많은 창작자는 자신의 전문분야와 다른 영역까지 소화하기가 버거우실 겁니다.

글을 쓰는 것은 한국어에 대한 이해가 필요하며, 일러스트나 DTP 디자이너, 시판 서적을 위한 InDesign 작업은 구매비용만 수백만원이 드는 고액의 소프트웨어와 전문 지식을 요구합니다. 그리고 서적 유통을 위해선 사업자 등록이나 E-book 계약 등 많은 서류업무나 세금신고 등이 기다리고 있지요.

이러한 작업이 곤란하다면 원고를 작성하여 TRPG Club과 상담해주세요!

제작부터 유통에 이르기까지 많은 경험을 쌓은 제작자들이 필요한 부분에 도움을 드릴 수 있습니다!

20TH ANNIVERSARY EDITION

VAMPIRE

THE MASQUERADE



“누구도 내게 명령할 수 없다. 사람도, 신도, 프린스일지라도.
영원을 사는 불멸자에게 나이를 따진다는 말이더냐?
죽음을 부정하는 자에게 힘이 다 무엇이나?
네 저주받은 사냥꾼을 불러라.
누가 되었든 비명과 함께 지옥으로 끌고 내려가주마.”

- Günter Dörn, Das Ungeheuer Darin

20TH ANNIVERSARY EDITION
VAMPIRE
THE MASQUERADE

광기에 집어 삼켜진 짐승이 될 것인가,
한가닥 남은 인간성을 위해 광기에 취할 것인가.

‘퍼스널 호러 스토리텔링 게임.’ 지금 밤을 걷는다.

Used under license from Onyx Path Publishing, Inc. No part of this product may be reproduced without the permission of the Licensor.  2014.

Copyright 2014 CCP North America ‘Vampire: The Masquerade 20th Anniversary Edition’ is a trademark of CCP Games h.f., All Rights Reserved.



오래 전, 세상의 끝에 죽어가는 민족이 있더라...

POLARIS

~ 머나먼 북방의 슬픈 기사극

올해의 인디RPG상 수상, 혁신 RPG상 수상에 빛나는
별빛처럼 시리고 눈꽃처럼 아련한 스토리게임북!

이제, 그대의 이야기가 시작된다.



폴라리스는 '이야기와 놀이'에서 번역하였으며, 한국어 판본에 대한 저작권과 일러스트에 대한 일체의 권리를
보유하였습니다. 'TRPG Club'은 이를 대행합니다.

DAWN OF FATE

A D V A N C E D F A T E



한국 최초 오리지널 범용 RPG 룰북

DAWN OF FATE

A D V A N C E D F A T E

세상은 멸망의 위기에 직면해 있습니다.

진실을 아는 사람은 그리 많지 않습니다.

당신은 기업가 뱀파이어, 도시의 마법사, 빌딩숲을 질주하는 무공고수, 골목 어귀의 그림자 요괴, 달을 보여 울부짖는 웨어울프가 되어 세계의 멸망을 막는 영웅의 이야기를 그려갈 수 있습니다.

한국과 서울을 무대로 이능력자와 초자연적 존재들이 펼치는 전기활극물 세계관 속에서, 여러분은 다른 누구도 할 수 없는, 자신만의 캐릭터로 단 하나뿐인 새벽을 열어보십시오.



가장쉬운 TPRG입문서! 마법서점!



B5 풀컬러로

샘플 캐릭터, NPC 설정
게임 맵, 『고민해결! 마법서점』만의
이점(Edges)과 단점(Hindrances)을
포함한 추가 룰, W시 설정
배경 세계관, 90년대 자료,
3편의 시나리오와 마스터링 가이드 포함

:: 트위터

@nyabuRPG

- 하루 안에 답변드립니다.

동시발매! 전용카드와 리플레이집

- 풀컬러 전용 일러스트
- 고급 무광택 처리 플라스틱 카드
- 특별 제작된 일러스트 케이스

전용 트럼프 개별 판매중!!

90년대 추억들

컬러 표지, 내지 '흑백' 일러스트
공식 시나리오 진행 부분 전체 수록
소설형 리플레이와 대본형 리플레이 동시 수록
본 게임 및 세계관을 처음 접하는 독자가
쉽게 적응할 수 있는 도입부 소설 처리!

