

CUMBERLAND Games & Diversions

Risus: The Anything RPG

리수스 쉬운 범용 RPG 시스템

S. John Ross, Translated by Leon Kim

Ver. 2.01

CUMBERLAND

주의

Risus: The Anything RPG 는 S. John Ross 분께서 만든 범용성 RPG 룰북입니다. 비상업적 목적이라는 명목 하에 무료 배포 및 복사가 가능합니다.

<http://www222.pair.com/sjohn/risus.htm> 에서 무료로 받을 수 있습니다.

소개

Risus: The Anything RPG(이하 후로는 리수스라고 적겠습니다. 라틴어로 웃음이라는 뜻이라는군요)는 배경이나 세계관 장르 따위가 정해지지 않은 범용성 RPG 룰북으로 쉽고 간단한 룰을 가지고 있습니다. 리수스를 하기 위해 기억해야 할 것은 단 두 가지입니다. 첫째는 D6(6 면체 주사위)이고 둘째는 클리셰입니다. 자세한 것은 아래에서 설명하겠습니다.

목차

제 1 번: 캐릭터 생성.....	3
제 2 번: 능력, 장비, 특수장비.....	4
제 3 번: 행동 판정.....	5
제 4 번: 대결.....	5
제 5 번: 한방 대결.....	6
제 6 번: 팀 짜기.....	7
제 7 번: 참여 불가자 티켓 주기.....	8
제 8 번: 특수 옵션 룰.....	8
캐릭터 성장.....	8
단점과 이야기 설정.....	9

펌프	9
더블 펌프.....	10
핑키 다이스.....	10
제 9 번: 특전.....	11
능동형 특전.....	11
수동형 특전.....	12
제 10 번: 규칙 개량 및 대체.....	13
상세 전투 규칙.....	13
멋진 결투법.....	14
정신력	15
정신력 팁 및 클리셰 고찰.....	17
마법	18
기술 세분화.....	19
기술 특화.....	19

제 1 번: 캐릭터 생성

리수스의 캐릭터 생성은 매우 간단합니다. 그저 간단한 캐릭터 묘사(생김새, 설정, 이름 따위)와 클리셰를 정하면 됩니다. 여기서 클리셰가 뭐냐? 새비지월드의 레이스, 페이트의 면모, 던전월드의 2D6 시스템, 검슈의 수사 기능 등등처럼 클리셰는 리수스를 표현하는 대표적인 중심 시스템 개념으로 해당 캐릭터가 어떤 인물이고 무엇을 할 수 있는 지는 이 클리셰로 정해집니다. 클리셰는 하나의 통합된 성격을 뜻하고 캐릭터는 게임을 하면서 자신이 가진 클리셰에 포함되는 종류의 행동을 할 수 있습니다. 처음 캐릭터를 만들 때 시작 점수 10 점을 받습니다. 그 다음엔 10 점의 시작 점수로 원하는 식으로 클리셰에 투자합니다. 이 때 가장 높은 클리셰는 4 점을 초과하면 안됩니다. 또한 후에도 클리셰의 최고 점수는 6 이여야만 한다. GM 의 옵션 룰의 사용 여부에 따라서 시작 점수로 더 가능한 것들이 있으나 이는 후에 설명하겠습니다.

캐릭터 예시) 다스 베이더

설명: 온통 검은 복장에 산소 호흡기를 차고 다니는 위압적인 제국의 총단장.

클리셰: 다크 포스의 기사(4), 제국의 사령관(3), 뛰어난 조종사(3)

이런 식으로 캐릭터는 간단한 묘사와 클리셰 몇 개로 만들어 집니다. 그리고 클리셰에 있는 점수 만큼 해당 클리셰에 해당되는 행동에 판정을 할 시 클리셰 점수 만큼 숫자의 주사위를 굴립니다. 위 예시로 설명을 하자면, 다스 베이더가 그의 라이트 세이버를 사용해서 오비완을 공격하려 합니다. 이 때 그의 행동은 다크 포스의 기사의 성격에 해당 됨으로 다크 포스의 기사 클리셰로 판정을 합니다. 다크 포스의 기사는 4 점이기 때문에 4D6(6 면체 주사위 4 개)를 굴리면 되는 것입니다. 예시를 추가로 들자면 다스 베이더가 소형 우주 추적기를 타고 루크 스카이워커를 뒤 쫓으려 합니다. 마침 그가 가진 클리셰 중에 마침 뛰어난 조종사(3)가 이에 적합하기에 이를 판정에 사용해서 3D4 를 굴립니다.

제 2 번: 능력, 장비, 특수장비

캐릭터의 묘사와 클리셰를 모두 적었다면 그 다음엔 캐릭터가 가진 소지품을 봅니다. 캐릭터는 클리셰 하나 마다 그에 알맞은 특별한 능력, 장비 따위를 무료로 받습니다. 다스 베이더를 예로 들자면 다크 포스의 기사(4) 클리셰를 위해서 라이트 세이버 하나와 염동력을 받을 수 있겠지요. 또한 그의 뛰어난 조종사(3) 클리셰 덕에 개인 우주 소형선이 한 대 있어도 이상할 점이 없겠지요. 라이트 세이버나 우주 소형선 같이 특정된 하나의 무언가가 아니더라도 제국의 사령관(3)일 경우 '사령관의 지휘' 같은 개념 같은 능력일 경우 군대나 함선 등을 소환할 수도 있겠지요.

조심 해야 할 것은 이야기 진행에 따라서 받은 장비가 망가지거나 사용불능 상태가 되거나 잊어 버릴 수도 있다는 것이고 더불어 그럴 경우 패널티를 받습니다. 예를 들어서 검투사(3) 클리셰를 가진 PC가 검투사 클리셰로 인하여 받은 장비인 '장검' 장비를 잊어 버렸다면 그래도 전투에 검투사 클리셰를 사용이 가능하긴 하지만 검이 없이 싸우는 관계로 다른 대용품을 사용하기 전까지 클리셰의 점수가 절반(반올림)이 됩니다. 검투사(3)일 경우 검투사(2).

저런 일반적인 장비 외에도 특수장비라는 것이 있는데 이들은 추가 주사위 점수를 줄 수 있는 것들입니다. 예를 들자면 '고대의 명검'이라는 특수장비는 일반적인 '장검'보다 좋고, 그럼으로 '고대의 명검'에는 '해당 장비를 전투에 사용 시 클리셰에 점수 +1' 따위의 보너스가 달리는 것이죠.

제 3 번: 행동 판정

리수스의 시스템에는 기본적으로 3 개의 주요 규칙이 있는데, **행동 판정, 대결, 한방 대결**이 바로 그것들입니다. 여기서는 일단 행동 판정에 대하여 설명합니다. 기본적으로 누구나 다 평범하게 어려움 없이 할 수 있는 행동은 판정이 필요 없지만 만약에 실패할 가능성이 있는 행동일 경우 판정이 필요 합니다. 판정은 GM 이 정한 난이도에 알맞은 클리셰 점수로 주사위를 굴립니다. 결과가 난이도 이상일 경우 성공, 미만일 경우 실패입니다.

난이도	설명
5	숙련자에게 평범한 정도의 행동
10	도전적인 행동
15	상당히 어려운 행동
20	달인급, 초인에 가까운 행동
30	초인이라 여길 정도의 불가능에 가까운 행동

하지만 GM 이 주의 해야 할 사항은 사용하는 클리셰에 따라서 난이도가 바뀔 수도 있다는 점! 숙련된 저격수 클리셰를 가진 PC 에게 멀리 있는 목표를 사격하는 것은 5~10 정도의 난이도겠지만 일반 경찰 클리셰를 가진 PC 에게는 10~20 점도의 난이도가 된다. 이를 쉽게 하기 위해서는 좀 더 부적절한 클리셰 사용시 난이도를 +5 혹은 +10 시키면 된다. 저격수의 장거리 사격의 난이도가 5 라면 군인에게는 +5 해서 10, 경찰에게는 +10 해서 15, 이런 식으로.

제 4 번: 대결

전투라고 번역을 안하고 대결이라고 쓴 이유는 이게 더 리수스의 전투 시스템에 적합한 명칭이기 때문입니다. 리수스에서 대결은 피 터지는 전투뿐만이 아니라 외교관끼리의 외교전, 서로 다른 의견의 평론가들의 격한 토론, 댄서들의 댄스배틀, 학생들의 장기자랑 경쟁 등등 둘 이상의 캐릭터들이 서로 경쟁한다면 그것을 대결이라고 합니다.

대결에서는 행동 판정과는 달리 정해진 난이도가 아닌 서로의 판정 결과를 비교해서 거릅니다. 그렇게 해서 결과가 더 높은 사람이 이기고 (비기면 재판정) 낮은 사람은 대결에 사용된 클리셰의

점수가 1 점 감소됩니다. 그렇게 한 번 서로의 결과를 겨루는 것을 라운드라고 합니다. 대결은 수차례의 라운드로 이루어지며 마지막에 어느 한 사람의 소유 클리셰 중 아무거나 하나의 점수의 0 이 되면 그 사람이 패배하고 끝납니다. 대결의 승자는 패배자가 어떻게 될 지를 결정 합니다. 치열한 전장에서라면 죽었다고 표현할 수도 있고, 악랄한 논쟁 끝이라면 상대를 우스개거리로 만들 수도 있겠지만 중요한 점은 반드시 대결의 성향에 알맞은 결정을 묘사해야만 한다는 것입니다. 테니스에서 이겼는데 갑자기 상대의 목을 땡겨 자르겠다고 묘사하면 말이 안되지요. 여기서 해당 결투에 알맞은 클리셰가 더 있다면 대결 중간에 다른 클리셰를 이용하는 것도 가능 하지만 클리셰 중 하나가 0 이 되면 지는 것은 똑같습니다.

대결이 끝난 다음엔 GM 이 소모된 클리셰 점수를 상황에 알맞게 회복시켜 줍니다. 이종격투기 같은 격한 대결 뒤에는 낮은 점수만 회복 되는 것이 맞겠지만 간단한 말다툼 뒤에는 점수를 대부분 혹은 전부 회복 시켜 줘도 문제 없겠지요. 참고할 점은 리수스에선 정해진 거리 개념과 시간 개념이 없습니다. 간단한 말다툼 대결은 10 분 정도겠지만 정치적 주제에 대한 논쟁 대결은 3 시간이 걸리겠지요. 모든 것은 상황에 맞게 GM 이 정합니다.

여기서 잠깐, 리수스의 대결에서는 예외의 경우가 있습니다! 원칙대로라면 대결에 돌입하면 해당 대결에 “알맞은 클리셰”를 사용해야만 합니다만 “알맞지 않은 클리셰”를 사용하는 방법이 있습니다! 이는 PC 의 그럴싸한 발언과 묘사, 그리고 GM 의 허락 하에 허용되는 일종의 옵션 룰과 같은 규칙으로, 알맞지 않은 규칙을 사용해서 라운드에서 이길 시 상대는 1 점 대신에 3 점이 깎입니다. 물론 자신은 쳐도 1 점만 감소되지요. 요리사 클리셰로 대마왕 클리셰를 가진 상대를 전투에서 반 죽이는 것이 가능하다는 뜻입니다. 이는 코미디 요소로 사용될 수도 있겠지만 밸런싱이나 데우스 엑스 마키나 따위의 GM 의 게임 혹 이야기적 흐름을 위해서 사용 될 수도 있습니다.

제 5 번: 한방 대결

한방 대결은 대결과 같이 둘 이상의 캐릭터가 서로 경쟁할 때 필요한 판정입니다만 다른 점이 있습니다. 간혹 구태여 대결에 들어가기엔 너무 간단하거나 혹은 시간적 여유가 되지 않을 때 단 한 번의 라운드로 대결의 승패를 결정하면 되는데, 그것이 바로 한방 대결 입니다.

제 6 번: 팀 짜기

대결에 참가하는 캐릭터가 너무 많을 때에는 이를 간략화 시켜서 판정을 쉽게 쉽게 푸는 방법이 있는데 그것을 팀 짜기라고 합니다. 팀 짜기에는 두 종류가 있으며 ‘캐릭터 팀’과 ‘잡졸 무리’가 바로 그 둘입니다.

잡졸 무리

잡졸 무리는 무명의 NPC 들을 하나로 묶어서 개인 개체로 취급하는 단위입니다. 잡졸 무리의 클리셰의 점수는 잡졸 한 명의 클리셰 점수와 같거나, 대개는 더 높습니다.

네크로맨서(5)의 굴에서 뛰쳐나온 700 마리의 해골 쥐들을 하나로 묶어서 700 마리의 해골 쥐(7)로 만들 수가 있다.

캐릭터 팀

캐릭터 팀은 PC 나 네임드 NPC 들을 하나의 개체로 취급하는 단위를 뜻합니다. 캐릭터 팀을 만들려면 먼저 팀의 리더를 정해야 하는데 팀의 리더는 해당 대결에 사용 될 클리셰의 점수가 가장 높은 캐릭터로 하고, 만약 서로 점수가 같을 시에는 서로가 알아서 정합니다. 캐릭터 팀의 판정은 리더가 하며, 물론 다른 팀원들도 판정을 하지만 팀원들의 판정은 오로지 눈금이 6 이 나온 주사위만 캐릭터 팀의 판정에 적용됩니다. 대결의 라운드에서 졌을 때는 리더의 클리셰가 1 감소되며 만일 팀원 중 한 명이 자원해서 피해를 입겠다고 할 시엔 2 가 감소됩니다. 다만 팀원이 자원해서 피해를 입을 시 다음 라운드 판정에서 리더의 클리셰 점수가 2 배가 됩니다. 이를 **복수 보너스**라고 부릅니다.

- ◆ 팀의 승패: 팀의 대결 중 팀원 한 명이 개별로 클리셰가 0 이 되었을 시엔 곧바로 추방 당하는 대신에 팀의 대결의 마지막까지 후상황을 미룹니다. 후에 대결에서 이긴 팀이 진 팀의 결과를 결정합니다.
- ◆ 해체: 팀은 언제든지 해체가 가능하며 그럴 시 그 팀에 해당되는 모든 캐릭터의 클리셰 점수가 1 씩 감소 됩니다. 팀을 해체한 캐릭터들은 다시 팀을 만들 수도 있습니다.

- ◆ 탈퇴: 팀에 속한 개인은 언제든지 팀에서 빠져나갈 수가 있지만 그 대가로 클리셰가 0 이 됩니다. 탈퇴한 캐릭터의 후상황은 대결에서 이긴 팀이 결정합니다.
- ◆ 대장 손실: 팀의 리더가 탈퇴하거나 클리셰 점수가 0 이 되었을 시엔 해당 팀은 자동으로 해체 됩니다. 곧장 바로 다른 리더를 세워서 팀을 결성할 수가 있고 만약에 전 리더가 복수의 보너스에 의하여 다운되었을 경우 다음 라운드에서 새 팀 리더가 복수의 보너스를 받습니다.

제 7 번: 참여 불가자 티켓 주기

간혹 대결이나 한방 대결에 사용할만한 클리셰가 아무리 봐도 없는 경우(그리고 알맞지 않은 클리셰 사용도 GM 이 거부한 경우) 이 특수 규칙으로 해당 캐릭터를 대결에 참여시킬 수가 있습니다. 바로 대결에 참여하는 모든 이들의 '알맞은 클리셰'에 점수를 2 점 추가 시켜주고 억지로 대결에 끼어든 참여자들에게 일시적으로 2 점짜리 알맞은 클리셰를 주는 방법입니다.

제 8 번: 특수 옵션 룰

이 항목에서는 특수한 옵션 룰을 다룹니다.

캐릭터 성장

한 모험의 끝(한 세션/시나리오/캠페인)마다 각 캐릭터들은 자신이 해당 이야기에서 판정에 사용했던 클리셰(그러니까 사용을 했으면 기억 해두거나 어디 기록해 두거나 해라)마다 판정을 해본다. 그리고 만약 그 중에서 주사위가 오로지 모두 짝수만 나온 것이 있다면 해당 클리셰의 점수가 1 점 상승 됩니다. 클리셰의 최고 점수는 6 점이기 때문에 이미 6 점에 도달한 클리셰는 더 이상 상승하지 못합니다. 또한 만약 GM 이 허락해 준다면 모든 주사위가 짝수가 나온 클리셰가 있을 때 해당 클리셰를 업그레이드하는 대신에 1 점짜리 새 클리셰를 만드는 것도 가능합니다.

참고로 만약에 모두가 경탄할 정도의 대단한 일을 한 PC가 있다면 GM은 그 상황 직후 바로 캐릭터 성장의 기회를 줄 수도 있습니다.

캐릭터들의 성장을 더디게 하고 이야기를 길게 끌고 싶을 때는 캐릭터 성장 굴림을 클리셰마다 하지 말고 플레이어가 원하는 클리셰 하나만 정해서 그 클리셰로만 성장 판정을 시도해 볼 수 있게 해도 됩니다.

단점과 이야기 설정

플레이어들이 캐릭터 생성을 위해 시작 점수를 조금 더 받고 싶어 할 때 사용될 수 있는 룰입니다. 특이한 단점 하나를 정하면 시작 점수를 1점 더 받습니다. 또한 플레이어가 자신의 캐릭터에 대한 이야기와 설정을 1~2페이지 정도 작성할 경우 그에게 시작 점수 1점을 더 줍니다.

펌프

펌프는 대결 중에 일시적으로 점수를 증폭시켜주는 장치입니다. (리수스의 전투 시스템이 하도 점수 높은 쪽이 압도적으로 유리하다 보니까 만든 밸런싱 시스템인듯. 알맞지 않은 클리셰 사용도 그렇고) 라운드가 진행되기 전에 PC는 원하는 만큼 클리셰 점수를 빚지고 빚진 만큼 현재 점수에 추가 시킵니다. 그리고 해당 라운드 후에 빚진 만큼 클리셰에서 점수를 감소시킵니다.

예시, 실베르는 철의 기사(3)과 검의 달인(3) 클리셰를 가지고 있고 현재 오우거(5)와 대면 중입니다. 실베르는 비록 이 전투에 사용할 만한 클리셰가 2개나 있지만 둘다 오우거보다 점수가 2나 낮기 때문에 이대로 가다간 질 확률이 높습니다. 그래서 실베르는 첫 라운드에서 철의 기사(3) 클리셰로 펌프를 해서 점수를 2만큼 빚집니다. 그렇게 실베르는 철의기사(5)로 오우거(5)와 상대합니다. 여기서 만약 실베르가 이겼을 경우 오우거의 점수는 5에서 4가 되고 실베르 또한 철의 기사 클리셰에서 2의 점수를 빚졌기 때문에 철의기사(1)이 됩니다. 허나 여기서 실베르가 판정에서 졌을 경우 빚진 점수 2점과 원래 데미지 1점을 합해서 철의기사(0)이 되고 대결에서 패배하게 됩니다.

더블 펌프

더블 펌프는 펌프에서 한 단계 더 특수한 옵션 룰입니다. 더블 펌프는 기본적으로 펌프와 같이 원하는 만큼의 점수를 라운드 전에 빌린 다음에 라운드 후에 점수를 잃습니다만, 여기서 다른 점은 빌려온 점수의 두 배만큼 판정에 추가시킨다는 점입니다.

위의 예시를 빌리자면, 실베르는 철의기사(3)을 더블펌프 시켜서 2 점을 빌려온다. 그럼 해당 라운드에서 실베르는 철의기사(7)의 점수를 받고 라운드 후엔 빌려온 2 점만 감소된다.

이 더블 펌프는 상당히 특수한 규칙이기 때문에 GM 은 특수한 상황 혹은 PC 가 다른 이들과는 차원이 다른 존재(슈퍼히어로 따위)일 경우에만 사용될 것입니다.

핑키 다이스

핑키 다이스는 간단하지만 영향을 많이 끼칠 수 있는 옵션 룰입니다. 핑키 다이스는 주사위의 수준을 바꿈으로 인해서 클리셰의 수준을 조절하는 시스템입니다. 리수스는 기본적으로 D6 만을 사용하지만 핑키 다이스 사용시 D4, D8, D10, D12, D20 같은 다른 스케일의 다이스도 사용하게 됩니다. 핑키 다이스를 사용하는 가장 쉬운 예시로는 히어로물이 있겠군요.

복잡하게 슈퍼 히어로인 캐릭터들의 클리셰 점수를 높이지 말고 그들의 다이스를 D8 으로 상승시켜 주세요. 그러면 강도들과 똑같이 '전투 전문가(3)'이라는 클리셰를 가지고 있다고 해도 캐릭터들은 전투에서 3D8 을 굴리고 엑스트라 강도들은 3D4 를 굴리는 것입니다. 어떻습니까? 점수는 같지만 싸움의 판도가 딱 봐도 어떻게 굴러갈지 감이 오지 않습니까? 이런 식으로 주사위 종류만 바뀌어도 너무나 간단히 차별화가 이루어지는 것입니다.

제 9 번: 특전

특전(Perk)는 리수스의 무료 서플에 나오는 추가 옵션 룰로 이는 던전&드래곤 시리즈의 피트(Feat)나 새비지월드의 엣지(Edge) 따위와 비슷한 것입니다. 특전은 캐릭터들을 좀 더 특별하고 차별화되게 만들 수 있게 도와줍니다!

특전은 캐릭터 생성 때 받을 수 있는데, 시작 점수 1 점당 특전을 1 개 구입이 가능합니다. 여기서 원칙대로라면 특전은 캐릭터당 2 개씩만 받을 수 있지만 GM 의 허락에 따라 다를 수가 있습니다. 혹은 캠페인의 색깔에 따라서 모든 캐릭터가 특정 특전을 무료로 지급 받고 시작 될 수도 있습니다.

특전은 크게 두 가지 갈래로 나뉘어지는데, 능동형과 수동형이 바로 그 둘입니다. 능동형 특전은 사용 횟수가 정해져 있으며 자신이 원할 때, 그리고 그 특전의 묘사와 일치할 때 언제나 사용이 가능합니다. 능동형 특전의 횟수는 한 이야기(세션/시나리오/캠페인)가 끝나면 모두 회복 됩니다. 수동형 특전은 묘사된 상황에서 자동으로 적용되는 것을 뜻합니다.

능동형 특전

모든 능동형 특전은 시작 점수를 똑 같은 특전에 더 투자해서 횟수를 더 늘리는 것이 가능하다.

- ◆ 럭키 샷: 횟수 3 개, 1 점을 소모해서(한 번에 1 점만 투자 가능) 아무 판정에 1 점 추가.
- ◆ 목적을 위하여: 횟수 5 개, 장기적 목적 하나를 정한다. 캐릭터가 목적과 매우 관련된 일에 대한 행동을 할 때 1 점을 소모해서(한 번에 1 점만 투자 가능) 판정에 1 점 추가 가능.
- ◆ 강력한 공격: 횟수 3 개, 대결 라운드에서 이겼을 시 이 특전의 점수를 데미지에 추가 가능.
- ◆ 범위 공격: 횟수 2 개, 점수 사용시 상대하는 모든 적을 공격한다. 판정은 해당 PC 와 목표물 모두가 하며, PC 가 전부 이겼을 경우 모두 각자 데미지 1 씩 받고, PC 가 일부에게만 이겼을 경우 그 일부와 PC 가 데미지 1 씩 받고, PC 가 졌을 경우 PC 만 데미지 1 을 받는다.
- ◆ 즉석 회복: 횟수 2 개, 점수를 소모한 만큼 원하는 클리셰의 점수를 회복.
- ◆ 완전 집중: 횟수 5 개, 점수를 소모해서 “행동 판정”에 점수 추가. 오직 행동 판정에만 가능.
- ◆ 완벽한 순간: 횟수 1 개, 점수 소모 시 판정을 하지 않고 곧장 판정에 사용하려고 했던 클리셰의 점수의 모든 주사위 눈금이 6 으로 나온 것으로 친다.
- ◆ 구두쇠: 횟수 2 개, 점수를 소모해서 “클리셰의 장비” 하나를 되돌린다.

- ◆ 눈에는 눈: 횡수 4 개, 데미지를 입었을 때 상대에게도 데미지를 준다. (이 특전으로 상대의 클리셰를 0 점으로 만드는 것은 불가능)
- ◆ 오버드라이브: 횡수 3 개, 더블 펌프 사용.

수동형 특전

수동형 특전 중 몇몇은 똑 같은 특전에 시작 점수를 더 투자함으로 능력을 강화시키는 것이 가능.

- ◆ 사이드킥: 동료/친구/부하 따위의 NPC 를 만든다. NPC 는 시작 점수 3 점을 받으며 NPC 의 클리셰 점수는 PC 의 최고 높은 클리셰 점수보다 높을 수가 없다. 시작 점수 2 점 투자시 NPC 는 시작 점수 6 점을 받는다.
- ◆ 철장갑: 결투 중 라운드 겨루기에서 졌을 때 주사위를 하나 굴려서 6 이 나오면 피해 무시. 2 점 투자시 5, 6 이 나오면 무시하고 3 점 투자시 4~6 이 나오면 무시한다.
- ◆ 맹공격: 결투나 한방 결투 때 비겼을 경우 이 특전을 가진 캐릭터가 승리.
- ◆ 인수인계: 이 특전을 가진 캐릭터가 리더로 있는 팀이 해체되었을 시 팀은 다른 캐릭터를 리더로 바꾸며 바로 새 팀을 만든다. 해체의 패널티 피해는 무시한다.
- ◆ 도구는 나의 몸: 클리셰 하나를 정하면 해당 클리셰의 특정 장비가 없어도 클리셰에 절반(반올림) 패널티를 받지 않는다. 시작 점수를 더 투자해서 다른 클리셰에도 이 특전을 적용 가능.
- ◆ 다재다능: 행동 판정에서 부적절한 클리셰를 사용함으로 인하여 받는 난이도 하락 패널티를 +5 와 +10 에서 +4 와 +8 로 줄여준다. 2 점 투자시 +3 과 +7, 3 점 투자시 +2 와 +5.
- ◆ 특화된 능력: 클리셰를 하나 고르고 이어서 특정한 적 혹은 상황을 정한다. 다 골랐으면 해당 상황에서 혹은 해당 적을 상대하며 해당 클리셰를 사용할 시에 주사위 점수 +1. 시작 점수를 더 투자해서 추가로 다른 특화 클리셰를 만들 수가 있다.
- ◆ 강력한 힘: 클리셰 점수(원래의 최대치)가 2 이하인 상대와 대결 시 무조건 승리. 2 점 투자시 3 이하인 상대와 대결 시 무조건 승리다.
- ◆ 크리티컬: 대결 라운드에서 상대의 결과와 10 이상 차이가 나며 이겼을 시 상대는 피해 1 대신에 1D6 의 피해를 받는다.

제 10 번: 규칙 개량 및 대체

상세 전투 규칙

리수스의 기본적인 대결 규칙은 뛰어난 전투 연출을 위해서는 상당히 단조로울 수가 있다. 그래서 육체적인 '전투' 규칙을 추가하는 것이 좋을 수도 있다. (대결과 전투를 구분해서 부르겠다.)

전투 규칙을 적용하기 위해서는 먼저 캐릭터 제작부터 손을 봐야만 한다. 각 캐릭터들은 기본적으로 HP: 10 을 가지고 시작하며 이는 캐릭터의 건강수치를 뜻한다. 여기서 캐릭터들은 자신이 보유한 클리셰 중에서 육체적 강인함과 관련된 클리셰의 1 점당 HP 를 추가 1 씩 받는다. 반대로 육체적인 면을 하락시키는 느낌의 클리셰 1 점당 HP 를 1 씩 깎는다.

예시) 바바리안(4) 캐릭터는 바바리안이라는 건강미가 부각되는 '바바리안'이라는 클리셰가 4 점이니 이를 기본 HP 에 추가 시켜서 최대 HP 가 14 가 된다. 반대로 늙은 마법사(3) 캐릭터의 이 '늙은 마법사'라는 클리셰는 육체적으로 약해 보이니 점수를 오히려 빼서 HP 가 7 이 된다.

이제 본격적으로 전투 규칙에 대해서 설명하자면 먼저 알아야 할 것은 턴과 라운드이다. 턴은 각 개체가 행동하는 때이고 라운드는 전투에 참여하는 모든 캐릭터가 턴을 마친 정도의 시간을 뜻하며 턴과 라운드의 시간 흐름은 상황에 따라 마스터가 정한다. 전투는 1 개 이상의 라운드로 진행되며 전투 규칙은 3 단계로 나뉘어진다.

1. **순서 정하기:** 전투에 참여하는 캐릭터 모두가 속도나 반응력에 관련된 클리셰로 주사위를 굴려 우선도 판정을 가리고 수치가 높게 나온 자부터 낮은 사람까지로 턴 순서가 정해진다.
2. **행동:** 자기 턴에 캐릭터는 원하는 타인을 공격할 수 있고 이에 대한 판정을 한다. 판정은 자신이 해당 턴에서 사용하고 싶은 클리셰로 한다. 공격 판정에 성공하면 일단 상대를 맞춘 것이 확실하다. 실패하면 공격을 맞추지 못한 것이다. 물론 공격 대신에 달리거나 무언가를 급히 만드는 등등 다른 행동을 할 수도 있다.
3. **피해:** 전투 규칙에서는 대결 규칙처럼 클리셰 점수가 감소되지 않고 대신에 HP 가 감소된다. 공격에 성공하면 피해 판정을 하게 되는데 피해 판정은 다음 표에 따라 하면 된다.

무기 종류	피해 주사위
주먹질 따위의 작은 무기	1D6-2
몽둥이나 단검 정도	1D6-1
마체테, 쇠파다, 소-화기(권총)	1D6
검, 중-화기(샷건, 라이플)	1D6+1
미니건, 저격총, 바주카 따위의 중화기	1D6+2
탱크포, 파이어볼 같은 대화기	1D6+3

위 표처럼 공격할 때 사용한 무기나 공격수단에 따라서 다른 수치의 피해 주사위를 굴린다. 쉽게 무기가 클수록 강하다 여길 수도 있겠지만 언제나 그런 것은 아니다. 예를 들자면 수류탄은 작지만 1D6+1~+2 정도 위력을 낼 수가 있는 것이다. 그렇게 굴려서 나온 값만큼 상대방의 HP가 감소된다. 이 때, 주사위가 1 미만 값으로 나오더라도 최소 결과는 1로 친다. 그리고 만약 방어력 같은 시스템을 적용시킬 경우 피해 판정에서 상대의 방어력을 뺀 값만큼 피해를 주면 된다.

전투가 끝난 후에는 원래의 리수스 규칙처럼 승자가 패자의 결과를 정하고, 또한 회복도 원래 리수스 규칙과 같이 한다. 개량된 전투 규칙에서 패자는 HP가 0이 된 캐릭터이다.

멋진 결투법

이 규칙은 기존 결투법에 한가지 사항을 추가합니다. 기본적으로 결투에서 라운드마다 패자는 클리셰 점수를 1점씩 잃습니다. 승자는 그대로 있고 말이죠. 하지만 이 멋진 결투법을 사용시 라운드에서 승자는 두 가지 옵션을 가지게 됩니다.

- 원래대로 자기는 아무런 영향을 받지 않고 상대 클리셰 1점을 감소하게 한다.
- 상대 클리셰는 가만히 놔두고(클리셰가 감소 되었었다면) 내 클리셰를 1점 회복한다.

이렇게 함으로서 승리는 단지 상대를 약하게 함으로 내가 유리하게 만드는 것이 아닌, 나 자신의 컨디션을 좋게 만들어서 유리함을 취할 수도 있게 됩니다.

정신력

정신력은 공포물처럼 캐릭터의 정신상태가 중요할 경우 사용되는 시스템이다. 이 규칙을 사용할 경우 캐릭터 제작 때 각 캐릭터는 기본적으로 10의 정신력을 가지고 시작하며 이는 캐릭터의 정신적 상태의 수치를 뜻한다. 여기서 캐릭터들은 자신이 보유한 클리셰 중에서 정신적 강인함과 관련된 클리셰의 1점당 정신력을 추가 1씩 받는다. 반대로 정신적인 면을 하락시키는 느낌의 클리셰 1점당 HP를 1씩 깎는다.

예시) 역전의 용사(5) 캐릭터는 정신력이 부각되는 '역전의 용사'이라는 클리셰가 5점이니 이를 기본 정신력에 추가 시켜서 최대 치가 15가 된다. 죄 많은 낙오자(3) 캐릭터의 이 클리셰는 정신적으로 약하고 나약해 보이니 점수를 오히려 빼서 HP가 7이 된다.

참고로 이 정신력이라는 것은 단지 무언가를 끈기 있게 해내는 의지력뿐 아니라 도덕성이나 인간미일 수도 있다. 정신력은 캐릭터가 자신의 정신에 부정적인 영향을 주는 요소와 얽혔을 경우 감소하게 되는데 그 수치는 상황에 따라 다르다. 물론 그냥 바로 감소되는 것은 아니고 정해진 난이도에 메인 클리셰(혹은 GM이 지정한)로 판정을 해서 성공하면 아무 일도 벌어지지 않고 실패하면 감소된다. 정신력 피해의 척도는 아래 표에 나와있다. 물론 메인 클리셰도 GM이 회복시켜 줄 때까지 1점 감소된다.

상황	난이도	정신력 감소
핏자국 발견, 싸구려 영화 시청.	5	1
누군가 나를 맹렬히 공격, 커플들에게 포위.	8	2
살해 장면 목격.	10	3
늑대인간이나 흡혈귀를 본다.	12	4
친구나 애인의 사망 소식.	15	5
친구나 애인의 시체를 발견.	17	6
무서운 것이 날 직접적 폭력.	20	7
좀비 호드에게 포위당한 상태	25	8
친구나 애인의 사망 목격, 싸구려 영화들 정주행.	28	9
가족의 끔살 목격, 좀비가 날 먹고 있음.	30	10

정신적인 피해를 입을 시 이것이 끝이 아니라 추가적으로 정신질환을 얻게 된다. 일단 정신력 판정에서 실패 시 정신력 감소와 함께 단기간(GM 이 정하지만 최대 하루)동안 작은 정신질환을 얻게 된다. 현대 정신력이 단번에 6 이상 감소할 시엔 단기간 대신에 장기간(GM 이 정하겠지만 최소 일주일) 정신질환을 얻게 된다. 이렇게 감소된 정신력에 대한 회복은 리수스의 원래 클리셰 회복 시스템처럼 GM 이 정해준다. 마지막으로 정신력이 0 까지 떨어질 경우 죽거나 평생 광인이 된다. 광인이 된 캐릭터는 NPC 로 변해서 플레이가 불가능해지며 죽는 경우도 심장마비나 자살 같은 비참한 최후가 된다.

정신력 팁 및 클리셰 고찰

공포물이나 여타 정신력 같은 것이 필요한 타입의 시나리오에서 위 정신력 규칙 같은 것을 사용할 수도 있겠지만 사실 리수스는 떠오른 이야기를 즉석에서 바로 간단히 획획 해버리는 것에 중점을 맞춘 시스템이다. (굳이 복잡한 시스템으로 하고 싶다면 CoC 같은 유명한 룰북들이 있다.)

여러 리수스 이용자들의 리수스에 맞는 정신력 시스템에 대한 토론이 벌여진 결과 그 중 가장 좋은 대답은 '리수스 자체로 이미 공포나 정신력 같은 것을 표현이 가능하다'라는 것이었다.

보면 리수스의 대결엔 '승자가 패자의 결말을 정한다'라는 점과 '대결은 육체적, 사회적, 정신적을 떠나 두 개체나 세력의 대립관계를 표현하는 것'이라는 점이 있다. 이것만 생각하면 사실 정신력의 표현은 간단한 것이다. 정신력을 공포 장르로 설명하자면, 괴물의 무서운 모습과 캐릭터의 기세가 대결을 해서 캐릭터가 질 경우 괴물, 즉 마스터가 캐릭터의 패배 결과를 표현하면 되는 것이다. 왜냐면 리수스의 대결 결과는 사망이나 기절이 아닌, '상황과 대결 성향에 따른 적절한 결과'이기 때문이다.

예시) '막 깨어난 별의 지배자 크툴루(7)'의 압박감과 '아직 멀쩡한 용감한 선원(3)'의 약간 남은 깡이 대결을 했지만 선원이 클리셰가 0 으로 떨어지며 대결에서 패배하였다. 마스터는 선원의 플레이어에게 눈 앞이 캄캄해지고 후에 정신병원에서 깨어났다고 말해준다.

여기서 덧붙이자면 클리셰라는 것에 숨결을 불어 넣어 주어야 한다. 캐릭터들과 몬스터들이 살아있는 것처럼 클리셰에게도 생명을 주어야 한다. 무슨 말이나 하면 시간과 상황에 따라 클리셰 또한 바뀔 수가 있다는 것이다. 밑에 예시 2 같은 경우도 공포물로서 사용하기 좋다.

예시 1) '동네 평범한 총잡이 존(3)' 클리셰를 가진 캐릭터 존이 좀비 아포칼립스로부터 살아남으며 산전수전 다 겪고 난 후엔 '말세의 전설적 총잡이 존(4)'이 되어있을 수가 있다. 즉, 클리셰의 점수뿐 아니라 클리셰의 명칭 자체도 진화될 수가 있는 것이다!

예시 2) 고대신들의 무서운 비밀을 알기 전 평범히 살던 아놀드 쿡은 '정직한 도서관 사서(4)'라는 클리셰를 가지고 있었지만 데이곤과 딥원 같은 신화적 존재들을 알고 난 뒤에는 '끔찍한 기억을 잊고 싶은 도서관 사서(4)'로 클리셰의 분위기가 바뀔 수가 있다.

마법

꼭 마법이 아니더라도 다른 초능력이나 이능이 중요시 사용되는 캠페인일 경우 이 룰을 사용할 수도 있다. 마법사 캐릭터는 다른 캐릭터들과는 조금 다른 특별한 캐릭터이다. 이들은 다른 이들이 사용할 수 없는 특별한 힘을 사용한다. 마법사 캐릭터를 재미있게 만드는 방법은 그저 '전쟁 마법사(5)'라는 너무 범용적이고 포괄적인 클리셰보다는 '미치광이 화염술사(5)' 같이 뚜렷한 클리셰를 주는 것이 좋다. (사실 다른 캐릭터들도 명확한 클리셰를 주는 것이 더 좋다.)

특별한 힘에 대해 다룰 때는 클리셰와 어울리는 힘을 사용하면서, 또한 캐릭터가 사용하려는 힘의 정도에 따라 난이도를 정함으로 구별을 할 수가 있다. 예를 들자면 '미치광이 화염술사(5)'가 비구름을 불러서 화재를 제압된다고 하는 것은 이치에 맞지 않지만 그가 적진의 본부를 통째로 폭발시켜버리겠다는 것은 자연스럽다. 힘의 척도에 대한 난이도는 아래 표와 같다.

영향력	난이도
문열기나 성냥불 키기처럼 딱히 언급할 필요도 없는 평범함.	자동 성공
간단한 도구를 대체할 수 있을 정도의, 팀을 재미있게 할만한 힘.	5
문따기, 파이어볼 정도의 특별하진 않지만 매우 유용한 힘.	10
화재제압, 건물째 정전 등의 장면에 약간 영향을 줄만한 힘.	15
잠시 달나라 토끼와 식사를 하고 올 정도의 타 PC 를 뛰어넘는 힘.	20
광역 텔레포트 같은 장면 하나를 날려보낼 정도.	25
화성으로 가기 따위의 시나리오를 뒤엎을 정도의 힘.	30
GM 조차 알아 얹어 모든 것을 붕괴시킬 와장창.	불가능

기술 세분화

어쩔 때는 클리셰만 정하고 하기엔 약간의 세분화가 필요할 때도 있습니다. 그럴 땐 이 기술 세분화 규칙을 사용해서 쉽게 시스템을 고칠 수가 있습니다. 하는 방법은 초간단. 그저 클리셰를 원래 하던 방식대로 만든 후에 클리셰 옆에 클리셰의 점수 숫자만큼 클리셰에 관련된 기술을 적으면 됩니다.

예시) 뱀파이어 헌터(3): 고대지식, 무술, 사격

이렇게 정해두면 원래 리수스에서처럼 캐릭터는 뱀파이어 헌터에 관련된 모든 것들을 사용 가능한 것이 아닌 자신이 정해둔 고대지식, 무술, 사격 이렇게 3 가지만 사용이 가능해집니다. 물론 이 기술들의 점수는 모두 클리셰와 같습니다.

기술 특화

기술 세분화처럼 이 규칙도 기술을 다루는 시스템이지만 조금 다릅니다. 기술 특화 규칙을 사용시 캐릭터 제작 때 플레이어들은 각 클리셰마다 '특기'를 정합니다. 그러면 그 특기에 관련된 행동을 판정을 할 때 기본 클리셰에 보너스 주사위 2 개를 더 얹어서 판정합니다. 이 때 보너스 주사위는 대결에서 감소될 수가 없고 특기를 사용하는 한 언제나 적용됩니다.

예시) 지옥의 칼잡이(4) 클리셰의 특기는 '칼던지기'입니다. 그러니 이 캐릭터가 지옥의 칼잡이를 일반적인 대결에 사용할 때는 4D6 를 굴리지만 만약 중간에 칼을 던지면 6D6 를 굴리는 것입니다.

번역이가 덧붙이자면, 여기서 기술 특화는 1 점 밖에 없는 활용도가 낮은 클리셰의 활용도를 높여주는 점을 보여주지만 반대로 점수가 4 나 5 인 높은 클리셰들을 심하게 강하게 만들 수가 있습니다. 마스터는 이런 점을 고려해서 보너스 주사위 수를 1 개로 줄이거나, 혹은 보너스를 주사위 개수가 아닌 수정치로 바꾸던가, 아니면 '특기'를 좀 더 세밀화시키거나 하면서 밸런스를 조절할 수 있습니다만 이것은 캐릭터 제작 때 정해두고 후에 바꾸지 않는 게 좋습니다. 예를 들자면 위 지옥의 칼잡이의 특기가 '칼던지기'가 아닌 '칼부림'이라면 주사위+2 라는 엄청난 보너스가 너무 자주 사용 되어 캐릭터가 심하게 강해집니다. 이게 나쁘다는 것은 아니지만 적이 막강한, 크툴루 세팅 같은 시나리오에는 부적절하겠죠?