

혼 세 영 요 담 · 플레이어 핸드북

검객편람



— 劍客便覽 · KENKAKU BENRAN —



혼세영요담

混世靈妖譚

Konsei Reiyotan

검객편람 · 플레이어 핸드북

한국어판 · v1.5

전국시대 다크 판타지 TRPG · 플레이어 핸드북

<https://konsei-reyotan-rpg.pages.dev/>

목차

一	서장 — 이 세계로 들어가는 문	5
二	세계 한 장	13
三	판정과 전투	22
	3.1 판정 — 2d10과 더블 4분기	23
	3.2 능력치와 기능	27
	3.3 활력과 호흡	28
	3.4 간합 3단계	30
	3.5 공격과 피해	33
	3.6 방어·회피·반격	35
	3.7 태그와 0활력 상한	38
	3.8 전력·전투 불능·무방비	38
	3.9 연격 피로	40
	3.10 자주 헛갈리는 것 열 가지	41
	요약	41
四	구역 전술	43
五	캐릭터 생성	53
六·上	제6장(상) — 기본 6직	67
六·中	제6장(중) — 확장 12직 전반	77
六·下	제6장(하) — 확장 12직 후반과 경계	88
七	유파	99
八	병장과 장비	114
九	성장	126
十	분대	137
十一	솔로 모드 — 오라클	147
十二	솔로 어드벤처 「첫 검」	159
十三	빠른 참조 + 용어 사전	182
	13.1 빠른 참조	183

13.2 용어 사전	193
요약	197
판권 및 이용 허락	198
생성형 AI 사용 고지	199



서장

PROLOGUE · 序章



❖ 문 앞에 선 검객

※

너는 지금 문 앞에 서 있다. 문 너머에는 칼과 요마의 전국시대가 있다. 이 장은 그 문을 여는 법을 알려 준다. TRPG를 한 번도 해 본 적이 없어도 좋다. 필요한 것은 주사위 두 개, 함께할 사람, 그리고 이야기를 끝까지 따라가려는 마음뿐이다.

1. 탁상 역할극(TRPG)이란

이 게임은 **탁상 역할극**, 줄여서 TRPG라고 부르는 종류의 놀이다. 보드게임처럼 점수를 겨루지 않고, 비디오 게임처럼 화면을 보지도 않는다. 대신 사람들이 한자리에 둘러앉아, 말과 상상과 주사위로 하나의 이야기를 함께 만든다. 이기고 지는 것이 없는 대신, 남는 것은 **이야기** — 세계 어디에도 없는, 이 탁자에서만 만들어지는 너희만의 이야기다.

TRPG는 세 가지가 있으면 성립한다.

- **이야기를 이끄는 사람 — GM(게임 마스터).** 한 명이 이 역할을 맡는다. GM은 세계를 준비하고, 등장인물과 적을 움직이고, 무슨 일이 일어났는지를 판정한다. 무대를 깔고 조명을 비추는 사람이다.
- **이야기 속에 사는 사람들 — 플레이어.** 나머지가 이 역할을 맡는다. 각자 캐릭터를 한 명 만들어, 그 캐릭터가 되어 세계를 경험한다. 사무라이가 되든, 음양사가 되든, 시노비가 되든, 그 결정은 너의 것이다. 이 책은 바로 너, **플레이어를 위한 책**이다.

- **무엇이 일어나는가를 결정하는 도구 — 주사위.** 칼이 적을 베는가, 적이 피하는가. 절벽에서 떨어지는가, 간신히 매달리는가. 이 판단을 사람의 뜻이 아니라 주사위에 맡긴다. 극본에 없던 사건이 여기서 태어난다.

규칙서를 다 외울 필요는 없다. GM이 필요한 규칙을 안내하면 나머지는 놀면서 배울 수 있다.

※

출전: co-01-01 § 탁상 역할극이란 · co-01-02 § 세계의 윤곽

이 게임의 세 가지 약속

혼세영요담을 처음 굴리기 전에, 타자가 서로에게 세 가지를 약속하라.

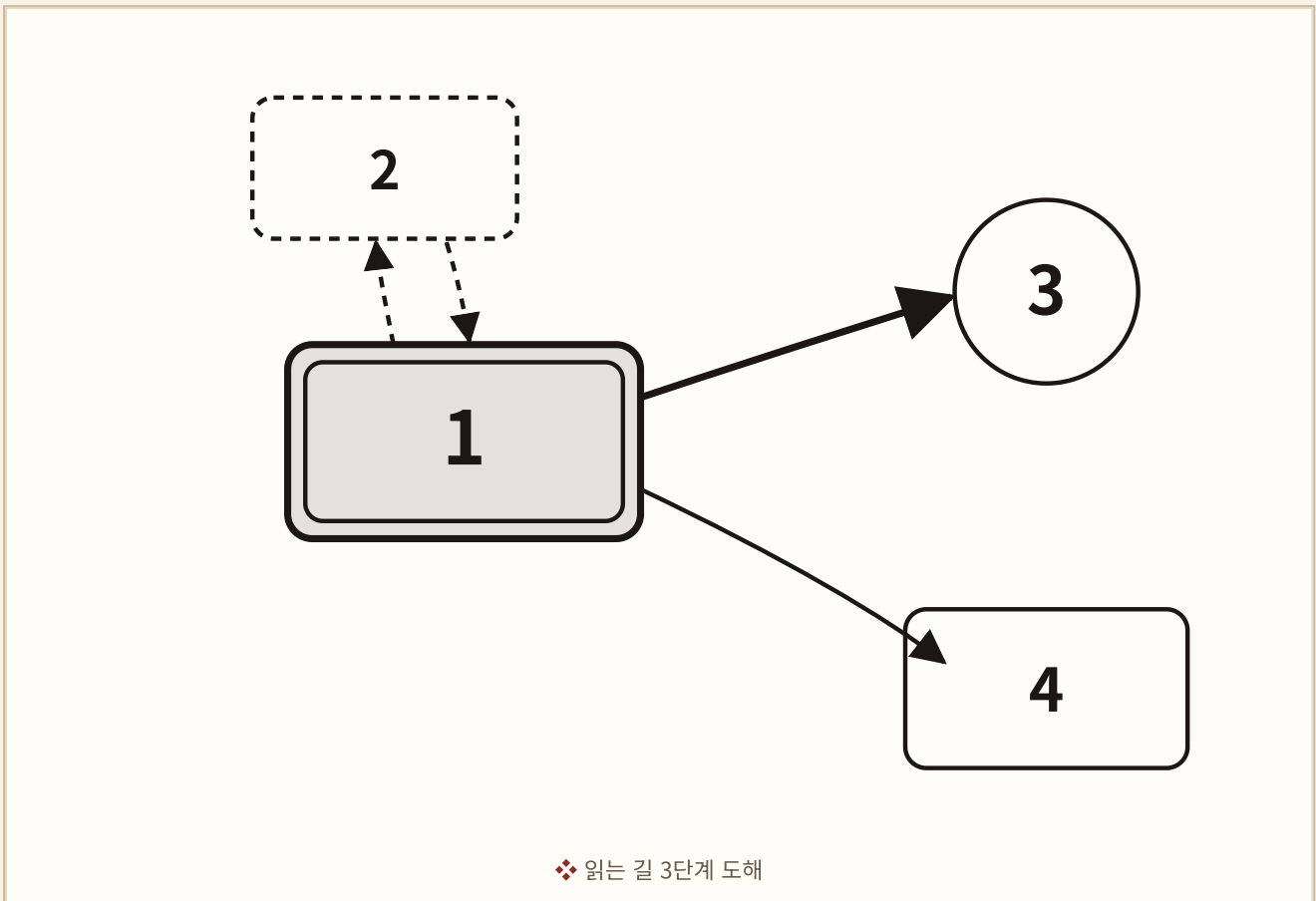
1. **GM은 심판이지 적이 아니다.** GM은 너를 이기려고 앉아 있지 않다. 이야기가 재미있어지도록 무대를 움직인다. 규칙이 애매할 때 최종 판단은 GM에게 있지만, 그 판단은 타자 전체를 위한 것이다.
2. **주사위의 결과는 존중한다.** 낮은 눈이 나와 실패했다면, 그 실패가 다음 장면을 만든다. 이 게임은 한 번의 굴림으로 판이 뒤집히는 순간이 자주 오는 게임이며, 그 뒤집힘이 가장 재미있는 부분이다.
3. **너의 캐릭터는 죽을 수 있다.** 이 세계는 다크 판타지다. 병사 한 명은 화살 한 발에 쓰러지고, 너의 캐릭터도 무리하면 무너진다. 다만 죽음은 함부로 오지 않는다 — 첫 세션에서는 특히, 타자가 동의할 때만 치명적으로 굴린다.

이 세계의 도덕은 선과 악의 정렬표로 재지 않는다. 대신 **삼도육심(三道六心)** — 세 갈래의 길과 여섯 마음 — 으로 캐릭터가 어느 방향을 걷는지를 표시한다. 삼도육심에서 마음이 바뀌는 것은 나빠지는 것이 아니라 **변하는** 것이다. 어느 쪽이 옳았는지는 이야기가 끝나야 알 수 있다.

※

출전: co-01-02 § 세션 실황(삼도육심)

2. 이 책의 사용법



번호	의미
1	검객편람 — 여기서 시작 (이 책)
2	퀵스타트 — 30분 맛보기 (선택, 굴리고 돌아온다)
3	솔로 분기 — 첫 검·오라클
4	기본 룰북 — GM과 심화

혼세영요담의 책은 여럿이지만, 플레이어인 네가 지금 들어야 할 것은 이 한 권뿐이다.

책	무엇	언제 편다
검객편람(이 책)	플레이어의 기본서. 캐릭터 생성·전투·성장·솔로 모드까지	여기서 시작한다. 플레이 중에도 곁에 두는 책
퀵스타트(QS)	완성된 캐릭터로 30분 만에 맛보는 첫 세션 묶음	캐릭터를 만들기 전에 일단 굴려 보고 싶을 때 (선택)
기본 룰북(CO)	세계·요마 데이터·시나리오·GM 지침을 모두 담은 원전	GM을 말할 때, 더 깊은 규칙이 필요할 때

이 책이 네 첫 책이다. 캐릭터를 만들고, 전투를 배우고, 혼자서도 굴린다 — 보조 자료가 필요 없는 한 이 한 권으로 플레이가 성립한다. 오늘 당장 맛만 보고 싶다면 퀵스타트의 완성된 캐릭터로 한 판 굴리고 돌아와도 좋다. 규칙마다 붙어 있는 출전 각주는 기본 룰북의 원문 자리다 — 궁금할 때만 따라가면 되고, 서술이 어긋나 보이면 기본 룰북이 이긴다.

※

GM을 맡기로 한 사람에게. 먼저 이 책을 숙지하라 — 플레이어가 아는 것을 GM도 알아야 한다. 그다음 기본 룰북을 읽어라. 요마 데이터, 열두 편의 시나리오, 진행 지침은 전부 그쪽에 있다. 플레이어는 이 책만 알아도 되고, GM이 기본 룰북을 알면 탁자는 완성된다.

이 책을 읽는 순서

- **혼자 처음 배운다면** — 이 서장을 읽은 뒤, 캐릭터 생성장에서 캐릭터를 한 명 만들고, 그다음의 **솔로 어드벤처 「첫 검」**으로 바로 들어가라. 「첫 검」은 GM 없이 혼자 진행하는 번호 문단 게임북이다. 규칙을 한 번에 하나씩 — 첫 판정, 첫 전투, 예약 방어, 회심과 실착, 분대의 맛보기 — 겪으면서 익히게 되어 있다. 실패해도 죽지 않는다. 패배는 이야기의 다른 갈래일 뿐이다.
- **혼자 계속 굴리고 싶다면** — 「첫 검」을 마친 뒤 **솔로 모드의 오라클 규칙**으로 넘어가라. GM 자리를 대신하는 질문표와 장면 만들기 절차가 있어, 함께할 사람이 아직 없어도 이 책 한 권으로 짧은 모험을 이어 갈 수 있다.
- **탁자가 이미 있다면** — 캐릭터를 만든 뒤 곧장 전투와 유파 장으로 가서 첫 세션을 준비하라. 「첫 검」은 탁자에서도 새 플레이어의 연습용으로 쓸 수 있다.

※

솔로 모드는 이 책의 특별한 부분이다. "같이 할 사람이 아직 없다"는 상태를 정면으로 받아, 혼자서도 규칙을 익히고 이야기를 굴릴 수 있게 만든다. 자세한 규칙은 뒤의 솔로 모드 장에 있다.

※

출전: qs-00 § 이 게임은/핵심 루프 · qs-03 § 원칙 한 줄

3. 플레이 예시 — 어떻게 굴러가는가



❖ 세츠나와 미나의 산길 전투 예시

말로만 설명하면 감이 오지 않는다. 실제 탁자에서 어떤 대화가 오가는지 한 장면을 들여다보자. GM 한 명과 플레이어 두 명이 좁은 산길에서 하급 요마를 만나는 장면이다. 규칙 용어가 자연스럽게 섞여 나오지만, 지금은 그 분위기만 느껴도 된다 — 각 용어의 정확한 뜻은 뒤의 장들에서 하나씩 배운다.

※

등장인물

GM — 오늘의 이야기를 이끈다.

세츠나(플레이어: 하나) — 사무라이. 앞에 서서 길목을 막는 전열 담당.

미나(플레이어: 메이) — 음양사. 뒤에서 식신을 부리는 후열 담당.

GM: 산길이 좁아진다. 양옆이 절벽과 숲으로 막혀 있고, 안개가 발밑까지 깔렸다. 그때 안개 속에서 붉은 점이 빛나. 돌, 넷... 열 개. 사람 허리 높이의 작은 도깨비들이야. 코오니. 곤봉을 든 하급 요마 다섯 체가 소리를 지르며 달려온다.

세츠나: 제가 앞을 막을게요. 아시가루 다섯 명을 뒤에 세우고 — **부동의 진** 선언합니다. 이 길목을 안 비울 거예요.

GM: 좋아. 부동의 진은 [자세] 특기라 활력을 2 쓴다. 전열이니까 그 구역 지배력에 +4가 붙어. 대신 이 자세를 유지하는 동안 넌 움직일 수 없어. 좁은 길이라 세츠나 쪽이 이 구역을 봉쇄한 셈이야 — 코오니가 밀고 들어오려면 판정을 넘겨야 해.

미나: 저는 뒤에 있을게요. 식신 카미를 꺼내서... 종이 인형에 주술을 걸어 공중에 띄웁니다. 그리고 궁병 세 명한테 일제 사격 명령.

GM: 명령에는 활력이 드는데, 미나는 지(智)가 +2라 명령 비용이 할인돼서 1활력이면 돼. 궁병이 코오니 하나를 겨냥해서 쏜다. 주사위 굴려. 2d10이야 — 열 면 주사위 두 개를 함께 굴려서 눈을 더해.

미나: (굴린다) 6하고 7... 합이 13이에요.

GM: 코오니는 갑옷이 없어서 방비가 11이야. 13이면 그걸 넘겼으니 명중. 그리고 분대 사격은 합이 13 이상이면 두 체가 한꺼번에 쓰러져. 화살 세 발이 안개를 가르고, 코오니 둘이 그대로 넘어간다.

세츠나: 이제 제 차례죠? 정면으로 달려드는 놈을 뺏니다. 횡베기.

GM: 굴려. 네 보너스는 용(勇) +2에 검술 +1이니까 결과에 +3을 더해.

세츠나: (굴린다) 8하고 5, 합 13. 거기에 +3 하면 16.

GM: 방비 11을 훌쩍 넘었어. 명중이야. 코오니는 **전력**이 1이라 — 전력은 치명상을 몇 번 버티는가를 나타내는 값인데, 하급 병졸이나 잡귀는 대개 1이야 — 한 번 맞으면 그대로 쓰러진다. 세츠나의 칼이 횡으로 그어지고, 코오니 한 체가 안개 속으로 굴러떨어져.

미나: 아직 두 체 남았네요. 하나가 저를 노리고 숲으로 돌아와요!

GM: 맞아. 근데 이 맵엔 우회로가 없어서, 그놈은 세츠나가 막은 전열을 뚫어야 해. 돌파를 시도하는데... (굴린다) 합이 5. 목표치 11에 한참 못 미쳐. 돌파 실패라서 그 자리에서 비틀거리며 멈추고, **무방비** 상태가 돼. 다음에 훨씬 맞히기 쉬워졌어. 그리고 남은 마지막 한 체는 — 그대로 세츠나에게 곤봉을 휘두른다.

세츠나: 지금이에요 — 받아치기! 예약해 둔 게 있어요.

GM: 좋아. 받아치기는 적이 공격해 올 때 그 일격을 칼로 받아 흘리고 그대로 되받아치는 **방어 기법**이야. 미리 예약해 둔 거라 지금은 활력을 안 써도 발동해. 굴려 봐.

세츠나: (굴린다) 7하고 7! ...어, 같은 숫자네요?

GM: 같은 숫자 — **더블**이야. 합 14에 네 보너스 +3이면 17, 방비 11을 훌쩍 넘겨 성공. 성공한 판정에 더블이 뜨면 **희심**, 대성공이라는 뜻이야. 원래 전력을 1 깎을 걸 2 깎아. 코오니 전력이 1이었으니 넘치도록 충분하지. 흘러 낸 곤봉이 허공을 긋는 사이 — 세츠나의 칼이 마지막 놈을 깨끗이 두 동강 낸다. 안개가 걷혀. 산길에 코오니 다섯 체가 전부 흩어져 있고 — 너희 쪽은 아무도 안 다쳤어.

미나: 첫 전투인데 완벽했네요.

GM: 이번에는. 다음엔 이렇게 쉽지 않을 거야.

이 짧은 장면 안에 이 게임의 뼈대가 거의 다 들어 있다. **판정**(2d10에 보너스를 더해 목표치를 넘기는가), **활력**(행동에 쓰는 자원이자 움직이는 순서를 정하는 값), **전력**(치명상을 몇 번 버티는가), **방비**(공격을 막는 목표치), **희심**(더블로 뜨는 대성공), **분대 명령**과 **지배력**과 **돌파** — 지금은 이름만 익혀 두면 된다. 다음 장부터 하나씩, 네 손으로 캐릭터를 만들고 주사위를 굴리며 배우게 된다.

※

이 장면은 하급 요마와의 소규모 교전이다. 실제 세션은 여기에 분대의 사기(**결속력**), 자세의 교체, 여러 번의 간합이 없�며 훨씬 입체적으로 굴러간다. 그 모든 것을 이 책이 순서대로 풀어 준다.

※

출전: **co-01-06** § 첫 전투(세션 실황) — 코오니 방비 11·전력 1, 부동의 진 [자세] 활력 2·전열 지배력 +4·이동 불가, 분대 명령 비용(지+2 활인 1활력), 명중 강도(줄 13+ 2체 제거), 회심(성공+더블·1→2전력), 돌파 실패= 무방비. 판정식·기본 목표치 11·더블은 **co-01-03** § 세션 실황.

요약

- **TRPG**는 GM 한 명이 세계를 이끌고, 플레이어들이 각자 캐릭터가 되어 살고, 주사위가 결과를 결정하는 놀이다. 이기고 지는 것이 아니라 **이야기**를 함께 만든다. 이 책은 플레이어를 위한 책이다.
- **세 가지 약속**: GM은 심판이지 적이 아니다 · 주사위의 결과는 존중한다 · 캐릭터는 죽을 수 있으나 함부로 죽지 않는다. 도덕은 정렬표가 아니라 **삼도육심**으로 표시한다.
- **이 책으로 시작한다**. 맛보기가 필요하면 퀵스타트(선택), GM과 심화 규칙은 기본 룰북. 서술이 어긋나 보이면 기본 룰북이 이긴다. GM을 맡을 사람은 이 책을 숙지한 뒤 기본 룰북을 읽는다.
- **혼자라면** 캐릭터를 만든 뒤 솔로 어드벤처 「첫 검」으로 규칙을 겪고, 오라클 규칙으로 이야기를 이어 간다. 함께할 사람이 없�도 이 책 한 권으로 굴릴 수 있다.
- **플레이 예시**에서 본 뼈대: 판정(2d10+보너스≥목표치, 기본 11) · 활력 · 전력 · 방비 · 회심(더블) · 분대 · 지배력·돌파. 다음 장부터 하나씩 배운다.



세계 한 장

THE WORLD · 一枚の世界



❖ 칼과 요마의 전국 대치

안개 낀 전장에서 칼을 든 무사가 붉은 눈의 그림자와 마주 선다. 이것이 네가 걸어 들어갈 세계다. 이 장은 그 세계를 한 장으로 요약한다 — 어느 시대에, 무엇과 함께, 무엇을 걸고 싸우는가. 규칙은 다음 장부터다. 여기서는 네 칼이 향할 곳을 먼저 정하라.

1. 시대 — 칼과 요마의 전국

전국의 난세

때는 전국(戰國). 천황의 권위는 무너진 지 오래고, 각지의 다이묘(大名)가 천하를 놓고 피를 흘린다. 아시가루(足輕)가 전열에서 죽어 나가고, 사무라이가 적장을 향해 돌진하며, 시노비가 밤의 그림자 속에서 목을 노린다. 시대 배경은 전국시대 말기에서 아즈치모모야마 — 오다 노부나가, 도요토미 히데요시, 도쿠가와 이에야스가 활동하는 시기다. 기술 수준은 카타나·야리·활·철포, 갑옷은 당세구족(當世具足), 성곽은 석조. 무사·농민·장인·상인의 신분제가 있고, 승려는 별도 계급, 시노비는 비공식 전력이다.

단 하나, 역사와 다른 것이 있다 — **요마가 실재한다.**

영계의 문이 열린다

전쟁의 피가 대지에 스며들 때, 영계(靈界)의 문이 열린다. 영계는 인간 세계와 겹쳐진 영적 세계다. 평상시에는 보이지 않지만, 전쟁·죽음·분노가 집중된 장소에서 문이 열린다. 그 틈으로 산에서 오니(鬼)가 내려오고, 하늘에서 텐구(天狗)가 감시하며, 전사자의 원한이 원령(怨靈)이 되어 전장을 배회한다. 배고픈 아귀(餓鬼)가 시체를 뜯고, 요호(妖狐)가 인간으로 둔갑하여 진영 사이를 누빈다.

이 세계의 요마는 "인간이 이해할 수 없는 것"이 아니라 "인간이 너무나 잘 아는 것"이다. 질투·원한·탐욕·분노 — 인간의 어두운 감정이 형체를 가진 것이 요마다. 그래서 요마를 베는 것은 임시방편일 뿐이다. 감정의 뿌리가 남아 있으면 다시 생긴다. 진짜 해결은 원한을 풀거나, 봉인하거나, 정화하는 것 — 그리고 전국시대의 무사는 칼밖에 모른다. 그래서 다이묘는 음양사(陰陽師)를 고용하고, 밀교승(密敎僧)에게 퇴마를 의뢰하며, 정토승(淨土僧)의 기도로 병사의 공포를 달랜다. 전투는 칼만으로 끝나지 않는다. 칼로 쓰러뜨리고, 경문으로 봉인하고, 음양술로 정화한다 — 무사와 승려와 음양사가 힘을 합쳐야 한다.

영계는 요마만 풀어놓지 않는다. 영계는 시간의 흐름이 다른 곳 — 인간계의 과거·현재·미래가 동시에 존재하는 차원이다. 그 문이 열린 순간, 시대를 거슬러 온 무기들이 흘러나오기 시작했다. **영계 귀물(靈界鬼物)** — 미래의 명도공이 만들 칼이, 아직 만들어지기도 전에 이 시대 사무라이의 손에 쥐어진다. 이 존재의 상체는 기본 룰북의 무기 자료에 있다.

남만과 화약

남만(南蠻)에서 건너온 이방인은 화약이라는 새 힘을 가져왔다. 철폐(鐵砲)는 오니의 가죽마저 뚫고, 대포는 성벽을 무너뜨린다. 어떤 다이묘는 이 이국의 기술을 적극 받아들이고, 어떤 자는 전통을 고수하며 배척한다. 이방인이 가져온 것은 철폐만이 아니다 — 데우스(天主)의 말씀, 곧 기리시탄(切支丹) 신앙도 함께 왔다. "유일신"이라는 개념은 팔백만 카미와 무수한 부처가 공존하던 이 나라에서 혁명적이었고, 어떤 자는 공감했으며 어떤 자는 분노했다.

이 게임의 규모

이 게임의 스케일은 대규모 합전이 아니라 **소규모 부대의 전술적 교전**이다. 주급 PC 2~4명에 분대 몇 개가, 요마 무리 또는 적 부대와 맞선다. (주급은 유닛 등급 사다리의 꼭대기다 — 너희 PC가 바로 그 자리에 선다. 등급은 제3장에서 배운다.) 전형적 시나리오에는 요마 토벌, 성채 공방, 수레 호위, 암살 저지, 결계 방어, 영계 침입이다. 전투는 영웅 한 명이 전장을 홀로 지배하는 것이 아니다 — 사무라이가 전열을 지키고, 아시가루가 창으로 진형을 유지하며, 뒤에서 궁병이 비를 쏜다. 영웅은 강하지만 병사 없이는 전장을 지킬 수 없다.

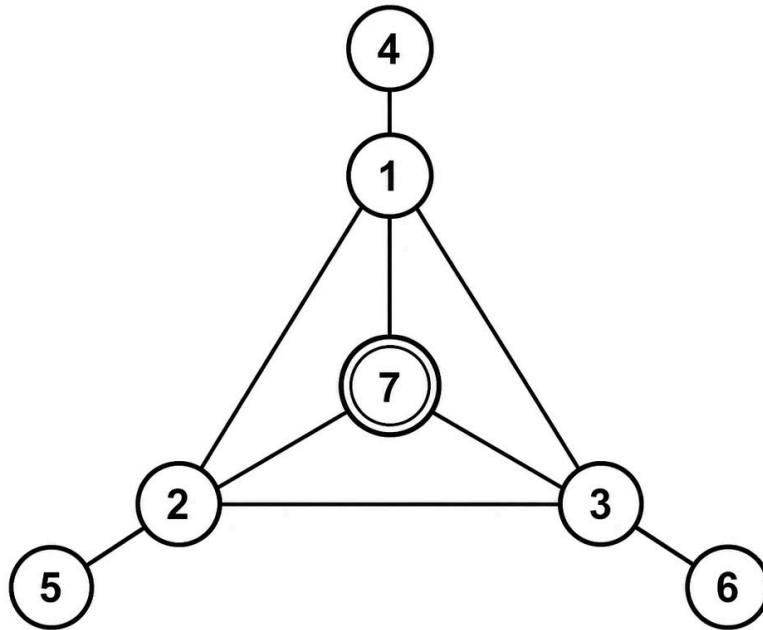
네가 서는 자리

플레이어는 이 혼돈의 한가운데에 선다. 다이묘의 명을 받은 무장, 주군을 잃은 낭인, 산사의 퇴마승, 이국에서 건너온 총잡이, 전장을 누비는 시노비 — 무엇이든 될 수 있다. 소수의 정예를 이끌고 요마를 토벌하거나, 적 다이묘를 무너뜨리거나, 또는 요마의 힘을 이용하여 천하를 도모한다. 인간의 적은 요마이면서 동시에 인간이다. 그 사이에서 너는 **선택**을 해야 한다. 영주의 명령에 따를 것인가, 자기 신념을 따를 것인가. 요마를 벨 것인가, 이해할 것인가. 동료를 지킬 것인가, 임무를 완수할 것인가. 그 선택들이 모여 네 캐릭터의 이야기가 된다.

※

출전: co-02-01 세계관 · co-02-06 연표 · co-01-02 혼세영요담이란

2. 삼도육심 — 네 칼이 향하는 곳



번호	의미
1	眞
2	慈
3	忠
4	魔
5	虛
6	霸
7	無心

D&D의 9성향은 쓰지 않는다. 이 세계의 존재는 유(儒)·불(佛)·선(仙)의 삼도(三道) 중 하나의 길 위에 서며, 그 길의 밝은 면(明)과 어두운 면(暗)이 마음의 방향을 결정한다. 삼도육심은 "줄어드는" 수치가 아니라 "바뀌는" 방향이다. 충(忠)에서 패(霸)로 바뀌는 것은 나쁜 사람이 되는 것이 아니라 다른 길을 가는 것이다. 어느 쪽이 맞는지는 이야기가 끝나야 알 수 있다.

캐릭터를 만들 때 너는 도(道) 하나와 그 도의 심(心) 하나를 고른다. 1단 캐릭터는 보통 명심(明心)으로 시작하며, 암심(暗心)은 GM 허가 시 고른다. 심은 규칙적 제약이 아니라 서사 도구다 — 네 행동을 제한하는 것이 아니라, 네가 왜 칼을 드는지를 답하는 것이다.

삼도 (三道)

도(道)	근원	핵심 가치	던지는 질문
예도 (禮道)	유(儒) — 유교/무사도	질서, 충의, 인륜, 예법	"인간의 도리란 무엇인가?"
공도 (空道)	불(佛) — 불교	자비, 업, 공(空), 해탈	"고통은 왜 존재하며, 어떻게 끝나는가?"
현도 (玄道)	선(仙) — 도교/신도	자연, 조화, 신령, 무위	"세계는 있는 그대로 완전한가?"

각 도에는 밝은 면(명심)과 어두운 면(암심)이 있다. 충(忠)이 극에 달하면 패(霸)가 되고, 자비(慈)가 극에 달하면 허무(虛)가 되며, 자연(眞)이 극에 달하면 마(魔)가 된다. 밝은 마음과 어두운 마음은 종이 한 장 차이이다.

육심 (六心)

예도의 명심 — 충 (忠, Loyalty) 주군을 위해, 가문을 위해, 나라를 위해 칼을 드는 마음. 자신보다 큰 것에 봉사하는 것이 인간의 도리라 믿는다. 충의 마음은 질서를 수호한다 — 약속을 지키고, 은의를 갚고, 위계를 존중하며, 전장에서 가장 먼저 서고 가장 늦게 물러선다. 어울리는 직업은 사무라이·정토승·학자. 갈등의 순간: "주군의 명령이 잘못되었을 때에도 따라야 하는가?"

예도의 암심 — 패 (霸, Hegemony) "나의 질서가 옳다"는 확신이 "모든 것은 나의 질서 아래 있어야 한다"로 변한 마음. 천하를 하나로 통일하겠다는 대의, 이교(異敎)를 불태우겠다는 정화, "더 큰 선을 위해" 마을을 불사르는 결단. 패의 마음은 질서를 강요한다 — 복종하지 않는 자는 적이며, 패권의 길에 자비는 없다. 충→패 전환은 "대의를 위해" 무고한 자를 해쳤을 때, 자신의 질서를 타인에게 강요했을 때 일어난다.

공도의 명심 — 자 (慈, Compassion) 모든 존재는 고통받는다 — 적도, 요마도, 잡귀조차도. 자의 마음은 칼을 들되 증오하지 않고, 적을 쓰러뜨리되 경을 외운다. 싸우는 것은 더 많은 고통을 막기 위해서지 적을 미워해서가 아니다. 요마에게조차 자비를 베풀 수 있는지가 이 마음의 시험이다. 어울리는 직업은 정토승·예인·밀교승(자비 쪽). 갈등의 순간: "이 요마를 죽이지 않으면 마을이 죽는다. 그러나 이 요마도 고통받고 있다."

공도의 암심 — 허 (虛, Void) "모든 것이 고통"이라는 깨달음이 "그렇다면 아무것도 의미가 없다"로 떨어진 마음. 사랑하는 자가 죽고, 지키려던 마을이 불타고, 구원하려던 요마가 결국 인간을 죽일 때 자비는 허무로 무너진다. 허의 마음은 공허다 — 아무것도 지키려 하지 않으며, 때로는 "모든 고통을 끝내기 위해" 세계 자체를 끝내려 한다. 자→허 전환은 지키려던 것이 모두 무너졌을 때, 자비가 보답받지 못할 때의 절망에서 일어난다.

현도의 명심 — 진 (眞, Truth) 세계는 있는 그대로 완전하다. 인간도 요마도 자연의 일부이며, 카미(神)의 질서는 인간이 만든 질서보다 오래되고 넓다. 진의 마음은 조화를 추구한다 — 인간과 요마의 공존을 불가능하다 여기지 않으며, 영계의 문이 열린 것조차 세계가 새 균형을 찾는 과정일 수 있다고 본다. 어울리는 직업은 야인·풍수사·현인신·음양사(공존 쪽). 갈등의 순간: "이 요마를 봉인하면 산의 카무이가 노한다. 그러나 봉인하지 않으면 마을이 위험하다."

현도의 암심 — 마 (魔, Demon) "있는 그대로"가 "약육강식"이 된 마음. 강한 자가 먹고 약한 자가 먹힌다, 그것이 자연의 법칙 — 인간의 도덕이나 자비는 자연에 없다. 마의 마음은 본능이다. 힘이 곧 법이고, 욕망을 억제하지 않는다. 반요가 인간성을 버리고 대요마가 될 때, 야인이 문명 자체를 부정할 때가 이 마음이다. 진→마 전환은 "자연은 아름답다"에서 "자연은 잔인하다"로 시점이 바뀔 때, 요마의 힘에 도취되었을 때 일어난다.

무심 (無心, No Heart)

어떤 도에도 기울지 않은 상태. 편도 신념도 없다. 방랑자·상인, 또는 방향을 잃은 자. 비난의 대상이 아니라 아직 길을 찾지 못한 것이다. 신념을 잃으면 어떤 도에서든 무심으로 떨어질 수 있으며, 무심에서 새로운 도를 찾는 것이 캐릭터 성장의 큰 전환점이 된다. 낭인·시노비·외인·상인 등은 자연스럽게 무심에서 시작하는 경우가 많다.

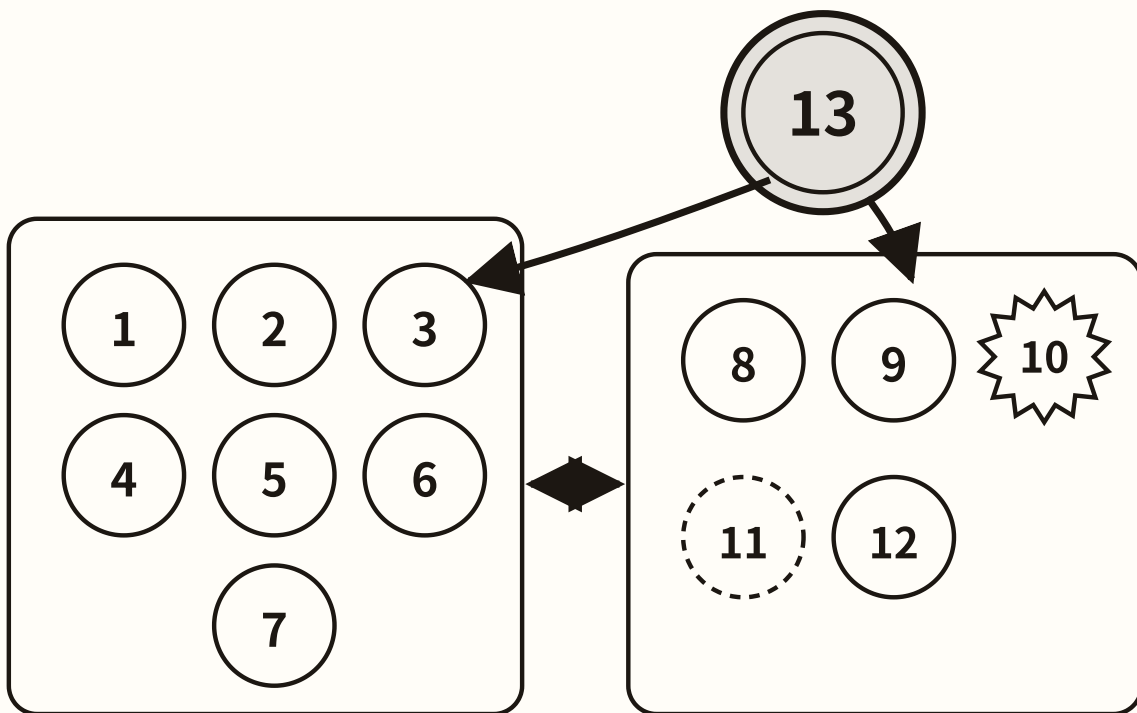
마음은 바뀐다

사람의 마음은 고정된 것이 아니다. 전장에서의 선택, 잃은 것, 지킨 것, 배신과 은의 — 이 모든 것이 마음을 밝은 쪽이나 어두운 쪽으로 밀어낸다. 같은 도 안에서의 전환(명 $\rightleftharpoons$ 암)은 자연스럽게지만, 도 자체를 바꾸는 것(예 $\rightleftharpoons$ 공 $\rightleftharpoons$ 현)에는 주군의 배신이나 모든 것의 상실 같은 인생을 바꾸는 사건이 필요하다. 전환은 GM이 판단하며, 서사적 설득력이 있을 때 일어난다. 기리시탄은 삼도 밖의 독자 체계 **천주도(天主道)**로 취급한다 — 명심은 신앙(信), 암심은 광기(狂). 상세는 기본 룰북의 신앙 자료에 있다.

※

출전: co-02-02 삼도육심 · co-02-08 전국의 신앙 § 기리시탄

3. 세력 조감 — 누가 전국을 다투는가



❖ 13세력 조감 도해

번호	의미
1-7	인간 세력 7 (본문 표 순서)
8-12	요마 세력 (본문 표 순서)
13	영계의 왕좌 — 요마 측 여섯째이자 공동의 적 (이중 원)
10	한냐제단 — 전원 적대 (톱니 테두리)
11	무현중 — 전원 중립 (점선 테두리)

전국에는 인간 일곱, 요마 여섯, 도합 열세 세력이 얹힌다. 오늘의 적이 내일의 동맹이 되고, 진정한 적은 세계 자체를 삼키려 한다. 각 세력은 고유한 지도자·철학·병종을 가지며, 세력에 속한 모든 유닛은 그 세력의 철학이 전장에서 발현되는 **진영 기반**([소양] 패시브 특성)을 공유한다. 아래는 이름과 한 줄 소개다 — 지도자·진영 기반·고유 병종·관계도가 궁금해지면 기본 룰북의 세력도를 펴라.

인간 세력

세력	심(心)/도(道)	한 줄
카구라번 (神樂藩)	覇 / 예도	전국 최강의 군사 세력. 요마 토벌을 명분으로 영토를 확장한다. 표면은 忠, 이면은 覇.
히에이런 (比叡連)	忠→覇 / 공도	히에이잔의 사찰 연합. 요마의 완전 봉인을 목표로, 어떤 타협도 거부하는 순수주의.
사카이좌 (堺座)	無心 / —	항구 도시 사카이의 상인 연합. 양 진영에 무기를 팔고, 요호와도 밀거래한다.
후마중 (風魔衆)	無心 또는 魔 / 현도	관동의 시노비 집단. 주군을 섬기지 않고, "재미있는" 최고가 의뢰만 받는다.
잇코잇키 (一向一揆)	慈 / 공도	농민과 잡민의 봉기 세력. "남무아미타불"을 외치며 죽음을 두려워 않는 물결.
쿠니토모좌 (國友座)	眞 / 현도	오우미의 첩포·가라쿠리 장인 집단. "칼로는 요마를 못 이긴다. 기술만이 답이다."
엔료관 (遠慮館)	眞 / 현도	요마와 인간의 공존을 연구하는 금기의 학당. 무력은 미약하나 요마 지식은 전국 최고.

요마 세력

세력	심(心)/도(道)	한 줄
슈텐산 (酒天山)	魔 / 현도	오니의 왕 슈텐도지가 지배하는 산중 요새. 인간을 연회의 "안주"로 삼는 문명적 야만.
비우산 (尾羽山)	魔/無心 / 현도	요호들의 은밀한 궁정. 인간을 죽이지 않고 이용한다 — 무기는 폭력이 아니라 기만.
한나제단 (般若祭壇)	虛 / 공도	전사자의 원한이 응집된 집합 의식체. 전쟁이 계속될수록 강해진다.
무현중 (霧幻衆)	忠 / 예도	텐구들의 평의회. 인간에게 적대적이지 않으나, 교만한 자를 심판한다. 기본 중립.
이부키원 (伊吹園)	魔 / 현도	이부키산 심부의 쿠모(거대 거미) 영역. 인간을 죽이지 않고 거미줄로 "수집"한다.
영계의 왕좌 (靈界の王座)	삼도 밖 / —	영계 자체의 의지. 두 세계의 경계를 허물려 한다. 모든 세력의 공동의 적.

※

인간 세력끼리도, 요마 세력끼리도 반목한다. 무현중은 전원에게 중립이고, 한나제단은 전원에게 적대이며, 영계의 왕좌는 인간·요마 모두의 공동의 적이다. 관계도·조우 패키지·병종 스탯은 기본 룰북 세력도에 있다.

※

출전: co-02-03 세력도

4. 향(香) — 읽는 법 한 가지

이 책과 기본 룰북의 각 항목은 대개 **향(香)**으로 시작한다. 향은 그 항목의 분위기·정경·냄새를 그리는 짧은 도입이다 — 규칙이 아니라, 규칙이 놓인 자리의 공기다. 향 다음에는 **법(法)**이 온다. 법은 수치·판정·비용·조건 — 실제로 굴리는 규칙이다. 요마 도감에서 향은 그 요마가 다가올 때 먼저 들리는 소리와 냄새, 눈에 어리는 형체를 묘사하고, 법은 전력·방비·기법을 적는다. 성향의 각 심(心)에서도 향은 그 마음이 칼을 드는 이유를 그리고, 법은 어울리는 직업과 전환 트리거를 적는다. 향을 건너뛰어도 규칙은 굴러가지만, 향을 읽으면 왜 그 규칙이 그렇게 생겼는지가 보인다. 이 책을 읽을 때 향은 분위기로, 법은 정확히 — 그렇게 나누어 읽으라.

※

출전: co-02-02·co-02-03 등 CO 전 항목의 향/법 구성 관례

요약

- **시대**: 요마가 실재하는 전국시대. 영계의 문이 열려 오니·텐구·원령·아귀·요호가 인간의 어두운 감정에서 태어난다. 요마는 베는 것으로 끝나지 않고 봉인·정화가 필요하다. 규모는 소규모 부대의 전술적 교전(주급 PC 2~4 + 분대 몇 개).
- **삼도육심**: 예도(忠/霸)·공도(慈/虛)·현도(眞/魔), 그리고 무심. D&D 9성향의 대체. 줄어드는 수치가 아니라 바뀌는 방향. 캐릭터 생성 시 도 1 + 심 1을 고르고, 1단은 보통 명심으로 시작한다.
- **세력**: 인간 7(카구라번·히에이런·사카이좌·후마중·잇코잇키·쿠니토모좌·엔료관) + 요마 6(슈텐산·비우산·한나제단·무현중·이부키원·영계의 왕좌) = 13. 상세는 CO 세력도.
- **향/법**: 각 항목은 향(분위기 도입)으로 열고 법(규칙)으로 잇는다. 향은 분위기로, 법은 정확히 읽으라.



판정과 전투

CHECKS & COMBAT · 判定と戦闘



❖ 십면체와 칼 정물

칼을 뽑는 순간, 모든 것이 판정 하나로 갈린다. 적을 베는 것도, 무너지는 다리 위에서 균형을 잡는 것도, 요마의 주술을 건디는 것도 — 10면체 두 알이 결정한다. 이 장은 그 열 갈래의 가능성 위에서 있는 이 게임의 척추다.

앞의 두 장이 세계와 네 자리를 그렸다면, 이 장은 네 손에 쥐어진 주사위와 칼을 다룬다. 판정식 한 줄에서 시작해 간합의 리듬, 활력의 경제, 상처의 무게까지 — 전투가 어떻게 흘러가는지를 순서대로 익힌다.

3.1 판정 — 2d10과 더블 4분기

기본 판정식

너의 모든 행위는 이 한 줄로 처리된다.

$2d10 + \text{능력치 수정치} + (\text{숙련도 보너스}) \geq \text{목표치}$

- **2d10**: 10면체 두 개를 **동시에 굴러 합산**한다. 범위 2~20, 평균 11. 종형 곡선이므로 11 근처가 가장 자주 나오고 극단값은 드물다.
- **능력치 수정치**: 그 행동에 관련된 능력치(-3 ~ +3).
- **숙련도 보너스**: 관련 기능의 숙련 단계 보너스(-2 ~ +3, 성인은 자동 성공).
- **목표치**: GM이 정한 난이도, 또는 대상의 방비.

굴린 두 수의 합에 수정치를 더한 값이 목표치 **이상**이면 성공이다. 종형 곡선 위에서는 +1 수정치가 균등 주사위의 +1보다 큰 무게를 갖는다 — 성공/실패 경계에서 +1은 약 8~10%의 성공률 차이를 만든다. 능력치와 숙련에 투자한 만큼 결과가 달라진다.

목표치 기준표:

난이도	목표치	수정치 0 성공률	전형 전문가 +3
아주 쉬움	5	94%	99%
쉬움	7	85%	97%
보통	9	70%	90%
표준	11	55%	79%
어려움	13	36%	64%
매우 어려움	15	21%	45%
극난	17	10%	28%
불가능	19	3%	15%

모든 목표치는 위 홀수 격자(5/7/9/11/13/15/17/19)에 둔다. 표준은 11이며, 능력치·숙련을 갖춘 실제 전문가는 "전형 전문가 +3" 열을 체감한다.

※

이 게임의 모든 수치 계산에서 **소수점은 반올림한다(0.5는 올림)**. 예외 없음. 분수 결과가 나오면 즉시 반올림한 뒤 다음 계산으로 넘어간다.

※

하나의 판정에 적용되는 최종 수정치는 **-10~+10**을 벗어날 수 없다. 모든 보너스와 페널티를 계산한 최종값이 +10을 넘으면 +10, -10보다 낮으면 -10으로 처리한다. 누적 횟수와 서사적 결과는 유지하되 실제 판정값만 이 범위에 맞춘다.

※

출전: co-03-03 § 기본 판정·목표치 기준표·소수점 처리·수정치 합산 한계 · co-03-01 § 2d10 기본 판정

더블 — 운명의 교차

두 주사위가 **같은 눈**을 가리키면 더블이 발동한다. 발생 확률은 10%(1-1, 2-2, … 10-10 = 100조합 중 10가지). 더블은 판정의 성공/실패와 조합해 네 갈래로 갈린다.

더블	판정	결과	효과
같은 눈	성공	회심 (會心)	2전력 감소 또는 특수 효과
같은 눈	실패	실착 (失着)	행위자 자신에게 무방비 부여, 무기 파손 등
10-10 (합 20)	성공	천명 (天命)	결정적 순간표(d100) 참조. 극적 대성공.
1-1 (합 2)	실패	업보 (業報)	치명적 실수표(d100) 참조. 극적 대실패.

평균 10회 굴림마다 한 번 더블이 나온다. 전투 한 번에 여러 차례 터질 수 있으며, 이것이 전투에 긴장의 리듬을 준다. 천명(1%)과 업보(1%)는 세션 전체에서 한두 번 나올까 말까이므로, 터졌을 때의 무게가 크다.

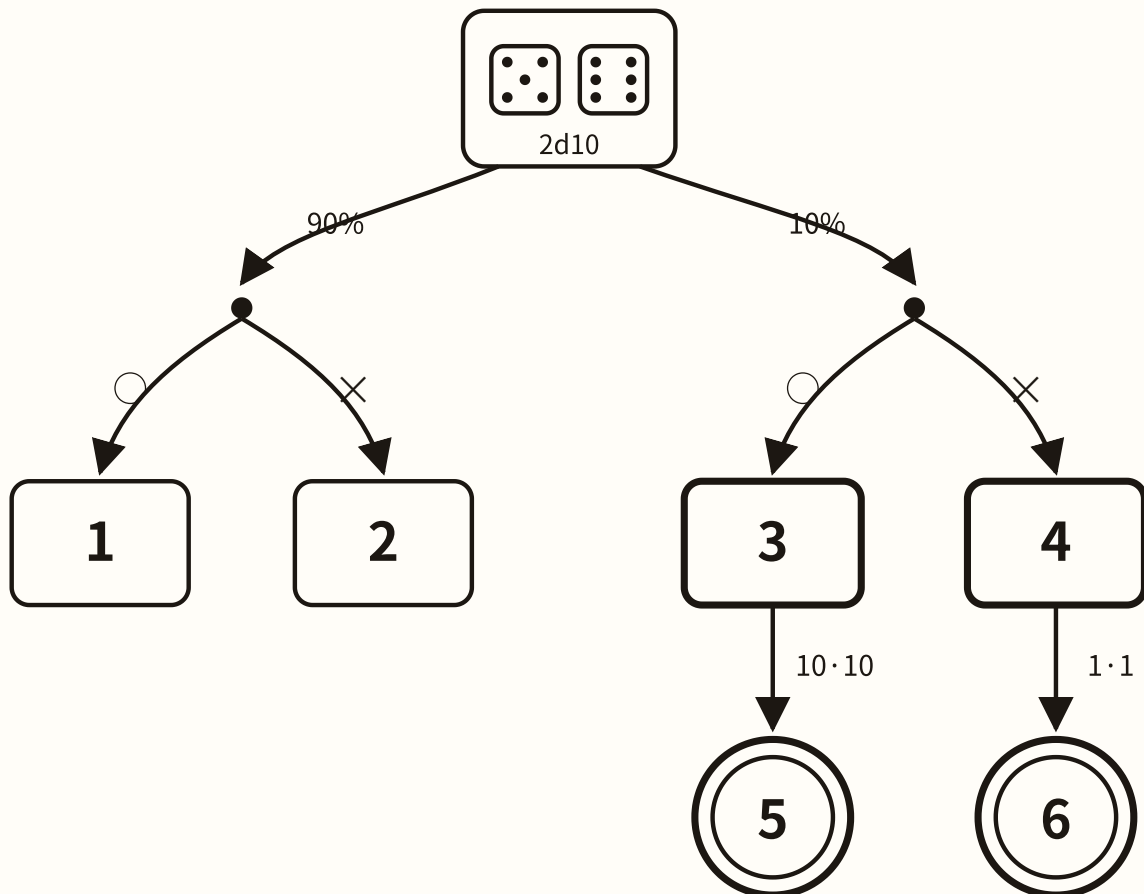
※

회심 확장: 일부 특기·신물·확장 규칙은 회심 확장을 명시한다. 이 효과가 있을 때는 성공한 판정의 두 눈 차가 정확히 1인 경우도 ([8,7], [4,5]) 회심으로 취급한다. 이것은 기본 판정 규칙이 아니라 그 효과를 가진 유닛에만 적용되는 별도 효과다. 기본 기습은 첫 공격 판정 +2만 주며, 시노비 3단 특기 [기습] 처럼 텍스트가 자동 회심을 따로 명시한 경우에만 회심 규칙이 바뀐다.

예시: 네가 목표치 11에 카타나 횡베기를 굴려 두 주사위가 [7,7] 이 나왔다. 합 $14 + \text{용}+2 = 16 \geq 11$ 로 성공이고, 같은 눈이니 더블 → **회심**. 1전력이 아니라 **2전력**을 깎는다. 만약 같은 [7,7] 이 아주 무거운 적(방비 17)을 상대로 $14+2=16 < 17$ 로 실패했다면, 같은 눈+실패이므로 **실착** — 네 자신이 무방비가 된다.

※

출전: co-03-01 § 더블(雙目)·회심 확장 · co-03-05 § 회심·실착



❖ 판정 4분기 도해

번호	의미
1	더블이 아닌 성공
2	더블이 아닌 실패
3	더블 + 성공 = 회심
4	더블 + 실패 = 실착
5	10-10 성공 = 천명
6	1-1 실패 = 업보

운명 개입 — 천운을 비트는 자

[운(運)] 능력치를 가진 캐릭터는 2d10을 굴린 **직후**, d10 하나의 값을 **±1** 조정할 수 있다.

- **전투당 사용 횟수**: 운 수정치만큼. 단 운 수정치가 1 미만이어도 **최소 1회**는 보장된다(운+3 → 3회, 운+1 → 1회, 운+0 → 1회, 운-1 → 1회).
- d10 값은 **1~10 범위를 유지**해야 한다(1을 0으로 내리거나 10을 11로 올릴 수 없다).
- **자신의 굴림에만** 사용 가능하다(타인의 굴림에는 쓸 수 없다).

운은 행운 판정, 우연한 발견, 위기 직감, 전투 후 생사 판정에서도 그대로 쓰이므로, 낮은 운은 전투 밖과 쓰러진 뒤에 대가를 낸다.

상황	운명 개입	결과
합 12, 목표치 13	d10 하나를 +1	합 13 → 성공
4-5, 판정 성공	4를 5로 조정 → 5-5	더블 성립 → 회심
3-3, 판정 실패	3 하나를 4로 조정 → 3-4	더블 해제 → 실착 회피
9-10, 판정 성공	9를 10으로 조정 → 10-10	합 20 더블 → 천명

운명 개입은 "행운"이 아니라 **결단**이다. 운 자원을 쓸 것인가 아낄 것인가의 선택이 매 순간 존재한다.

예시: 네가 [4, 5] (합 9)를 굴렸고 판정에 성공했지만 더블은 아니다. 운을 1점 소모해 4를 5로 조정하면 [5, 5] (합 10)가 되어 더블이 성립하고 — 성공+더블이니 **회심**이 된다. 1전력이 아니라 2전력이다.

※

출전: co-03-01 § 운명 개입(運命介入) · co-03-02 § 운(運)

3.2 능력치와 기능

여섯 능력치

여섯 가지 자질이 너를 정의한다. PC와 일반 캐릭터의 수정치 기본 범위는 **-3 ~ +3**이며(요마·영령·보스는 등급·템플릿이 명시한 값이 우선하고 필요하면 +4 이상도 쓴다), 캐릭터 생성 시 배분한 뒤 짝수 [단]마다 +1씩 오른다.

능력치	전투 핵심	파생 수치
용 (勇)	공격 수정치, 돌파, 공포 저항	—
기 (技)	선공 순서, 정밀 행동	활력 최대치 = 10 + 기
체 (體)	과부하 저항, 중갑 적응	전력 = 3 + 체
지 (智)	주술 위력, 지형 파악	지휘 활력: 지+2 이상이면 1활력, 아니면 2활력
미 (美)	사기 고취, 교섭	지배력 오라: 미가 양수면 그만큼 추가(미+2 → 지배력+2)
운 (運)	운명 개입, 행운·생사 판정	개입 횟수: 운 수정치만큼(최소 1회)

용은 근접 공격 명중($2d10 + \text{용} + \text{숙련} \geq \text{방비}$)과 돌파, 공포 저항의 축이다. 기는 활력 최대치와 선공 순서를 정한다 — **선공 +N** 보정은 전투 시작 시 첫 호흡의 카운트에만 더하는 값이지 실제 활력을 늘리지 않는다. 체는 전력과 과부하 저항, 중갑 적응을, 지는 분대 명령 비용과 주술을, 미는 지배력 오라와 교섭을, 운은 앞서 본 운명 개입을 담당한다.

예시: 기+2인 시노비의 활력 최대치는 $10+2=12$ 다. 체+1인 낭인의 전력은 $3+1=4$ 다. 지+2인 학자의 분대 명령은 2활력이 아니라 1활력으로 떨어진다.

※

출전: co-03-02 § 총론·용·기·체·지·미·운

기능 개요

능력치가 자질이라면 기능은 훈련이다. 판정식의 "숙련도 보너스" 자리에 들어가며, 숙련 단계에 따라 값이 정해진다.

숙련 단계	보너스
입문	+0
습득	+1
면허	+2
명인	+3
성인	자동 성공

기능은 판정에 얹히는 것을 넘어 **메뉴버를 해금**한다. 관련 무기 기능이 **면허(3점)** 이상이 되면 그 무기의 면허 기법(예: 우치가타나 일섬)이 열리고, 유파를 습득하면 기능의 면허·비기 메뉴버가 유파 고유 메뉴버로 대체된다. 기능의 상세 목록과 배분은 제5장 캐릭터 생성에서 다룬다.

※

출전: co-03-03 § 기본 판정(숙련도 보너스) · co-03-07 § 무기 면허 기법·유파 체계

3.3 활력과 호흡

활력 — 행동 자원이자 시간

활력은 이 게임의 시간이다. 카운트가 높은 활력에서 낮은 활력으로 내려가며, 그 흐름 속에서 적과 네가 교차한다.

- **최대 활력 = 10 + 기**
- 메뉴버를 실행할 때마다 활력을 소모한다.
- 카운트 타임라인에서 잔여 활력이 높을수록 먼저 행동한다.
- **매 간합 시작 시 최대치로 리셋**된다.

중갑을 입으면 최대 활력이 깎인다 — 중갑 -1활력, 중장갑 -2활력. 이 페널티는 체(體) 수정치만큼 상쇄된다(중갑 -1활력 + 체+1 → 페널티 0).

예시: 기+1인 사무라이의 최대 활력은 11이다. 중갑(-1활력)을 입고 체+0이면 실질 최대 활력은 10이 된다. 매 간합이 시작될 때 이 값으로 되돌아온다.

※

출전: co-03-04 § 활력의 이중 역할 · co-03-05 § 방비(중갑 활력 페널티)

한 호흡 — 연속 실행의 한계

자기 카운트가 오면, 너는 한 번에 여러 메뉴버를 골라 조합할 수 있다. 이 연속 실행의 한계가 **한 호흡**이다.

- **기본 한계 = 활력 5.** 한 호흡에 조합한 모든 메뉴버의 활력 합이 이 값을 넘으면 안 된다.
- 한 호흡 안에서 고를 수 있는 것: 공격 기법, 방어 기법 예약, [형], 이동 메뉴버, 분대 명령, 자세 선언/해제.

한계는 특정 효과로 확장된다. 서로 다른 출처는 누적하고, 같은 이름의 효과는 중첩하지 않는다.

출처	효과	조건
속도(전용 기능) 면허	한 호흡 +1 (→6)	전용 기능 속도 3점
속도 명인	한 호흡 +2 (→7)	전용 기능 속도 4점
밀교승 "아수라" (7단)	심부 내 한 호흡 +2	심부 한정
야인 "카무이 강림"	강림 중 한 호흡 +2	1간합 한정
속전속결 갑옷	한 호흡 +1 (→6)	방비 11

공식 밸런스 기준 상한은 **7**이다. 8~10은 강림·귀물·위명·시나리오 특수 효과처럼 예외적인 정점에만 허용하며, **10은 절대 상한**이다. 서로 다른 출처를 누적해도 10을 넘는 초과분은 버린다. 과부하 기준도 상한 적용 후 현재 한계를 따른다(속전속결 착용자의 과부하 기준은 한 호흡 > 6).

호흡 조합 예시:

전략	메뉴버 조합	활력 합
공방 균형	우치가타나 횡베기(2) + 횡베기(2) + 받아치기 예약(1)	5
기동 타격	질주(3) + 닌자토 직자(2)	5
심부 난전	코다치 연속 베기(1)×3 + 긴급 회피 예약(1)	4
과부하	잔바토 참마(3) + 올려베기(3)	6 → 과부하

※

출전: co-03-04 § 한 호흡(一呼吸)·한 호흡 확장 · co-03-07 § 2.7(한 호흡 한계 보너스)

과부하 — 한계를 넘을 때

한 호흡 안에서 소모한 활력이 **현재 한계를 초과**하면 과부하가 발동한다(기본 한계 = 5).

판정: $2d10 + \text{체(體)} - \text{초과분} \geq 11$

결과	효과
성공	메뉴버 수행됨. 직후 1회 호흡에 한해 한계 3 으로 축소.
실패	메뉴버 수행됨. 이번 간합 잔여 활력 전소멸 + 무방비 .

과부하는 메뉴버 자체는 반드시 수행시킨다 — 성공이든 실패든 그 무리한 동작은 이루어진다. 갈리는 것은 그 대가다.

예시: 잔바토 참마(3)와 올려베기(3)를 합쳐 6활력을 쓰면 한계 5를 1 초과한다. 체+1이라면 $2d10 + 1 - 1(\text{초과분}) \geq 11$ 을 굴린다. $[6,6]$ (합 12)이 나오면 $12+1-1=12 \geq 11$ 로 성공, 두 기법은 수행되고 다음 한

호흡만 한계 3으로 좁아진다. 실패했다면 두 기법은 그대로 나가되 이번 간합의 남은 활력이 전부 사라지고 무방비가 된다.

※

출전: co-03-04 § 과부하(過負荷)

활력 비용의 절대 하한

모든 메뉴버의 실행 비용은 최소 1활력이다. 어떤 보너스도 이 하한을 깨지 못한다. 계산 순서는 **최종 활력 = 기본 활력 + 모든 페널티 합 - 모든 보너스 합**이며, 결과가 1보다 낮으면 1활력으로 올린다.

이 하한에는 예외가 있다 — 예약된 방어 기법의 발동(이미 지불됨), 자세 해제(자유 행동), 항시 적용 [소양], 효과 텍스트에 "0활력"이 명시된 [형] 메뉴버, 학자의 활력 양도로 받은 활력, 식신/괴뢰가 술사의 활력으로 하는 행동. 이 목록에 없는 "무료", "공짜", "즉시" 표현은 0활력 메뉴버가 아니다.

예시: 단도 찌르기(1) + 심부 보너스(-1) = 0이지만, 최소 1활력 하한이 걸려 **1활력**이 된다(대신 연격 피로가 완화되는데, 이는 § 3.9에서 다룬다). 야리 찌르기(2) + 심부 페널티(+1) - 다케노우치류 면허(-1) = **2활력**이다.

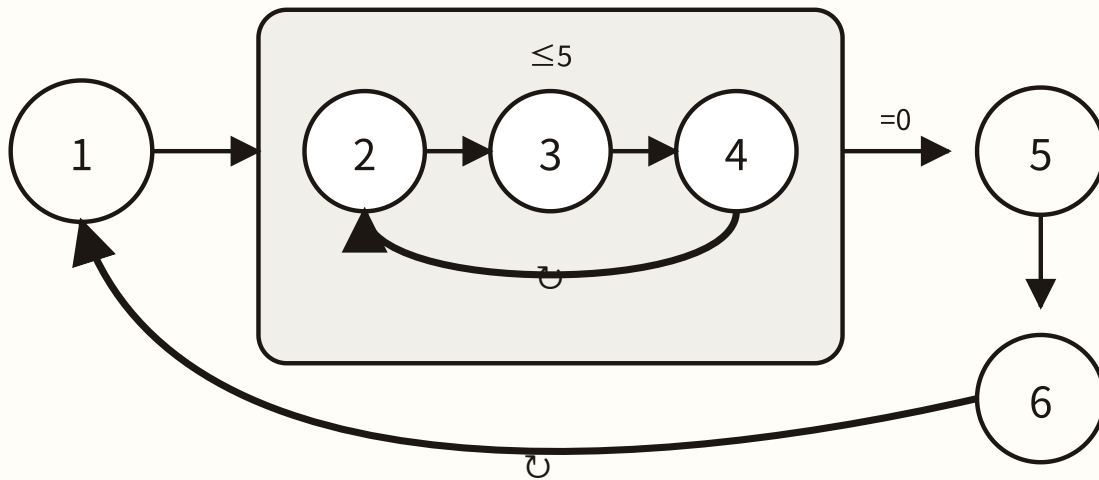
※

출전: co-03-04 § 활력 비용 처리 규칙 1·규칙 2·명시적 예외 요약표

3.4 간합 3단계

전투는 **간합(間合)**이라는 라운드의 반복으로 진행된다. 한 간합은 세 단계를 거친다.

① 간합 시작 → ② 카운트 진행 → ③ 소강 → (다음 간합 ①로)



❖ 간합 순환 도해

번호	의미
1	간합 시작 — 활력 최대치 리셋
2	카운트 진행 — 최고 활력이 행동
3	한 호흡 실행 — 기본 한계 5
4	활력 소모 후 재정렬
5	전원 활력 0 도달
6	소강 처리 후 다음 간합으로

① 간합 시작

- 전원 활력이 **최대치로 리셋**된다(이월된 과부하 페널티 등은 이때 반영).
- 유지 중인 자세는 계속 유지된다.

② 카운트 진행

카운트는 **가장 높은 활력부터 내림차순**으로 내려간다.

1. **카운트 시작**: 전투원 중 최고 활력에서 시작한다.
2. **선공 보정**: **선공 +N**은 전투 시작 시 첫 호흡의 카운트에만 더한다(실제 활력이 아니다). 첫 호흡이 끝나면 제거하고, 원래 활력에서 그 호흡의 소모량을 뺀 값으로 복귀한다.
3. **해당 카운트**: 현재 활력이 그 수치 **이상**인 유닛이 한 호흡을 실행한다.
4. **동률**: 기(技) 내림차순. 기까지 같으면 아군 우선.

5. **호흡 실행**: 한 호흡(기본 한계 5) 안에서 메뉴버를 조합한다 — 공격 기법(공격A/공격B), 방어 기법 예약, [형], 이동, 자세 선언/해제. 합계가 한계를 넘으면 과부하.
6. **활력 감소**: 소모한 만큼 줄어든다. 다음 카운트는 전원 중 잔여 최고 활력이 가진다.
7. **반응**: 자기 카운트가 아니어도, 잔여 활력과 예약된 방어 기법이 있으면 적 호흡 사이에 반응할 수 있다.
8. **반복**: **전원 활력 0**에 도달할 때까지.

교대는 엄격하지 않다("A→B→A→B"가 아니다). 그 순간 활력이 **가장 높은 자**가 행동하므로, 한 유닛의 활력이 크게 높으면 연속으로 여러 호흡을 가질 수 있다 — 이것이 최고 활력 행동 규칙이다.

예시:

겐자부로(활력 11, 우치가타나):

카운트 11 → 황베기(2) + 황베기(2) + 받아치기 예약(1) = 5 → 활력 6

오니(활력 10, 금봉):

카운트 10 → 강타(3) → 겐자부로에게

→ 겐자부로: 받아치기 예약 있음 → 0활력으로 받아치기 실행

오니 활력 7

쿠로(활력 12, নিজ토):

카운트 12 → 은밀 이동(3) + 불의 일격(2) = 5 → 활력 7

카운트 7 → 역수 베기(1) + 역수 베기(1) + 긴급 회피 예약(1) = 3 → 활력 4

쿠로는 활력 12로 카운트 12에서 한 호흡을 갖고, 활력이 7로 내려간 뒤 카운트 7에서 다시 한 호흡을 가진다. 활력이 높은 자가 그만큼 자주 움직인다.

※

출전: **co-03-06** § 간합의 구조 · ②카운트 진행 상세 · **co-03-04** § 카운트 진행

③ 소강 단계

전원 활력이 0에 도달하면 소강에 든다.

자동 처리:

1. 활력은 **다음 간합 시작 시** 최대치로 리셋된다(과부하 페널티는 이때 적용). 소강 자체가 활력을 회복시키는 것이 아니다 — 회복은 다음 ①에서 일어난다.
2. 무방비 해제.
3. 예약 전부 소멸.
4. "간합 N회" 한정 메뉴버 카운트 리셋(0활력 [형] 2회 카운터 포함).

정비 메뉴버(활력 소모 없음): 정비 유형의 특기/기법만 실행할 수 있다. 예인 "전장의 꽃"(전력 1 또는 결속력 1 회복), 음양사 식신 재배치, 철포 재장전 등.

환경 변수(GM 판정): 요마 난입(d100 조우표), 전장 변화(화재·안개·붕괴 등).

※

출전: co-03-06 § ③소강 단계 · co-03-04 § 카운트 진행

예약과 즉흥

방어 기법은 미리 잡아둘 수 있다. "이 호흡에서 나는 받아치기 자세로 칼을 잡고 있다" — 그것이 예약이다.

자기 호흡 안에서 방어 기법을 **예약 선언**하면 활력을 선지불한다.

상태	방어 기법 실행 비용
예약함	0 (이미 지불)
즉흥 반응	기본의 1.5배(반올림)

- **소멸**: 다음 자기 호흡 시작 시. 간합 종료 시.
- **발동 횟수**: 예약된 방어 기법은 **1회 발동하면 소모**된다. 같은 방어를 다시 쓰려면 즉흥 반응 비용을 지불하거나, 자기 호흡에서 방어 기법을 각각 예약하고 활력을 각각 지불한다.
- 예약은 **무기에 딸린 방어 기법**이다(카타나 받아치기, 야리 견제 등). 무기가 없으면 예약할 방어 기법도 없다 (체술 "밀어내기" 제외).

1.5배는 항상 반올림한다: 받아치기 예약 1 → 즉흥 1.5 → **2**. 견제 예약 2 → 즉흥 3.0 → **3**. 예약 3 → 즉흥 4.5 → **5**(0.5는 올림).

예시: 너는 이번 호흡에서 받아치기를 예약(1활력 선지불)해 두었다. 오니가 카운트에서 강타를 날리면, 예약된 받아치기는 **0활력**으로 발동한다. 만약 예약을 안 해 두었다면, 즉흥 반응으로 같은 받아치기를 쓰는 데 1의 1.5배 = **2활력**이 든다.

※

출전: co-03-04 § 예약(豫約) · co-03-07 § 방어 기법(예약/즉흥 비용)

3.5 공격과 피해

공격 판정

근접 공격은 명중 판정이 곧 피해 판정이다.

$2d10 + \text{용(勇)} + \text{속련도} \geq \text{대상 방비}$

- **성공**: 적중 → **1전력 감소**(기본).
- **더블 + 성공(회심)**: **2전력 감소**.
- **실패**: 빗나감.

- **더블 + 실패(실착)**: 무방비 등.

피해 주사위는 없다. 적중하면 별도 피해 굴림 없이 곧바로 전력이 감소한다. 공격 판정이 곧 피해 판정이다.

같은 "공격"이라도 무기마다 두 축을 가진다 — 카타나 횡베기(용, 표준)와 찌르기(기, **[관통 2]**)는 다른 메뉴버이며 상황에 따라 선택이 갈린다. 특수 무기의 회심은 다르다: 같은 무기인 잔바토/노다치의 회심 = **3전력**, 철폭의 회심 = **2전력 + 관통(뒤의 적에게도 1전력)**.

예시: 방비 11(줄 기본 9 + 경갑 +2)인 경갑 아시가루에게 카타나 횡베기(용+2, 검술 습득 +1)를 굴린다. **[6, 5]** (합 11) → $11+2+1=14 \geq 11$ 로 적중, 더블이 아니므로 **1전력** 감소. 같은 판정이 **[6, 6]** (합 12)이었다면 $12+2+1=15 \geq 11$ 로 적중이고 더블이니 회심 → **2전력**. 경갑 아시가루가 전력 1이라면 회심이든 일반 적중이든 즉사이지만, 전력 2의련급 상대라면 이 차이가 생사를 가른다.

※

출전: co-03-03 § 공격 판정 · co-03-05 § 전력·회심 · co-03-01 § 피해 굴림 없음

방어 우회 태그 — **[관통]**·**[직격]**

모든 무기·기법의 방어 우회 효과는 **[관통]**, **[직격]**, **[영체]** 세 계열로 표기된다. 판정식은 언제나 $2d10 + \text{수정치} \geq \text{방비}$ 한 형태를 유지하고, 태그는 그 방비를 어떻게 깎는지를 정한다.

대상 방비는 **기본 방비 + 갑주·방패 추가분 + 기타 보너스(자세·결계·지형)**로 계산한 뒤 태그를 적용한다. 등급별 기본 방비는 잡 8 · 줄 9 · 련·장·주급·PC 10이며, 갑주 추가분은 경갑 +2, 중갑 +4, 중장갑 +6, 방패 +1이다.

- **[관통 N]** — **갑주·방패 유래** 방비를 N점(또는 전체) 무시한다. **비무장 적에게는 효과 없다**. 최저 한도는 **대상 기본 방비**(갑옷이 0이 되어도 살갗의 방어는 남는다).
- **[직격 N]** — **갑주·방패 외의** 방비(회피·자세·결계·지형·가호)를 N점 무시한다. 갑주·방패 보호는 그대로 남는다. 최저 한도는 **기본 방비 + 갑주·방패 추가분**.
- **[영체]** — 방비 자체를 우회한다(육체 방비 무시). 방어 축의 퇴마 수행 단계에 따라 차등 면제된다. 상세는 퇴마 규칙(GM/확장 영역)에 속한다.

판별 원칙: 그 방비 보너스가 **강철·뼈·비늘 같은 물리적 보호**에서 오면 갑주 분류(직격 미적용), **기술·주술·신앙·지형**에서 오면 비-갑주 분류(직격 적용)다.

이와 별개로 **방비 -N** (대괄호 없음)은 공격의 관통이 아니라 **대상에 부여되는 상태·디버프**다(독·저주·속박·약체화). 최종 방비 자체를 일정 시간 동안 N점 깎으며, 그동안 모든 공격자가 혜택을 본다. 최저는 2다. **[파괴]**는 함께 적힌 **[관통 N]**의 갑주 감소를 수리 전까지 영구화하는 장비 손상 보조 효과이며, 실행 장비 등급이 대상 장비 등급 이상일 때만 발동한다.

예시: 우치가타나 찌르기 **[관통 2]**를 중갑 적(방비 14 = 기본 10 + 갑옷 +4)에게 쓰면, 갑옷 추가분에서 2점을 깎아 **12**가 된다. 같은 찌르기를 비무장 적(방비 10)에게 쓰면 깎을 갑옷이 없으니 **10** 그대로다 — 관통은 갑옷이 두꺼울수록 빛나고 맨몸에는 무의미하다. 수리검 정밀 투척 **[직격 2]**를 부동의 진(자세 +2)을 취한 중갑 적(방비 16 = 10 + 갑옷4 + 자세2)에게 쓰면, 자세 +2를 지워 **14**로 낮추되 갑옷 +4는 그대로 남는다.

※

출전: co-03-05 § 방어·관통 체계 · [관통 N] · [직격 N] · 방비 -N · [파괴]

보너스 중첩 (§ 2.7)

여러 보너스가 한 판정에 겹칠 때의 규칙이다.

종류	규칙
공격 보너스	모든 출처에서 합산(능력치 + 숙련 + 자세 + 진영 기반 + ...). 예: +3+2+1+1 = +7.
방비 보너스	갑옷 기본값 + 특기/자세 보너스 합산. 단 같은 출처는 최고치만.
지배력 보너스	유닛 기본값 + 자세/특기 보너스 합산.
같은 유형	중첩 불가. 같은 태그([자세], [소양] 등)에서 오는 같은 수치(방비·공격)는 최고치 하나만.
다른 유형	중첩 가능. [자세]의 방비+2와 [소양]의 방비+2는 다른 유형이므로 합산.
같은 이름 효과	두 출처에서 오더라도 1회만("공포 면역"이 두 군데서 와도 1회).
한 호흡 한계 보너스	서로 다른 출처는 누적. 공식 밸런스 권장 상한은 7, 절대 상한은 10.

자세는 동시에 하나만 유지할 수 있으므로, 자세에서 오는 방비/공격 보너스도 자연히 하나뿐이다.

예시: 능력치 용+3, 검술 면허 +2, 진영 기반 +1을 가진 사무라이가 유지 자세로 공격 +1을 얻으면, 공격 보너스는 모든 출처를 합산해 3+2+1+1 = **+7**이다. 반면 [자세] 방비+2 두 개는 자세를 동시에 하나만 유지하므로 하나만 적용된다.

※

출전: co-03-07 § 2.7 보너스 중첩 규칙

3.6 방어·회피·반격

무기 방어 기법

각 무기는 고유한 방어 기법을 가진다. 예약하면 발동 비용 0, 즉흥이면 기본의 1.5배(반올림)다.

무기	방어 기법	효과	예약 / 즉흥
카타나	받아치기	$2d10 + 기 + 검술 \geq 적 공격$. 성공 시 무효.	1 / 2
야리	견제	구역 진입 적에게 공격 판정. 적중 시 피해 대신 이동 중단.	2 / 3
잔바토/노다치	칼대 막기	$2d10 + 체 \geq 적 공격$. 성공 시 무효. 방어 회심 시 적 무기 1간합 봉인.	2 / 3
단도	긴급 회피	$2d10 + 기 \geq 적 공격$. 성공 시 무효. 실패해도 피해 -1전력(최소 1) .	1 / 2
철포	없음	—	—
체술	밀어내기	적 공격 후, 적을 인접 구역으로 강제 이동.	2 / 3
방패 (手盾)	방패 방어	$2d10 + 기 \geq 적 공격$. 성공 시 무효. 착용 방비 +1 유지.	1 / 2

방어 판정은 대개 $2d10 + 기$ 를 적 공격의 명중 총합과 비교해, 방어 굴림이 적 명중치 **이상**이면 성공이다 (받아치기·십자 방어 등 능동 패링형은 여기에 무기 기능치 **+검술**이 붙어 더 잘 막는다). 긴급 회피는 특별하다 — 실패해도 피해를 1전력 줄여준다(최소 1 — 0까지는 내려가지 않는다), 큰 피해에 대한 안전망 성격이다.

예시: 오니가 강타로 명중 총합 15를 냈다. 너는 예약해 둔 받아치기를 0활력으로 발동하고 $2d10 + 기 + 검술 = [9,8] (합 17) + 기+1 + 검술+2 = 20 \geq 15$ 로 성공, 그 공격을 완전 무효화한다. 만약 단도 긴급 회피를 굴려 $[3,4] (합 7) + 기+1 = 8 < 15$ 로 실패했다면, 회피 자체는 실패지만 피해가 -1전력 경감되어 3전력 공격이라면 2전력만 받는다(하한 1이라 1전력 공격은 그대로 1전력이 들어온다).

※

출전: co-03-07 § 방어 기법 · co-03-04 § 예약(발동 구조)

무방비의 반대편 — 회피 불가 상황

방어에는 쓸 수 없는 순간이 있다. **강화 기습**(외부에서 이동+공격)의 대상은 그 공격에 대해 예약·즉흥 방어를 모두 쓸 수 없다. 무방비 상태(§ 3.8)에서도 회피·반격형 방어 기법을 쓸 수 없다. 방어는 자세가 서 있을 때 성립한다.

※

출전: co-03-06 § 기습(강화 기습) · co-03-05 § 무방비

반격 — 일섬 모델



❖ 오니의 금봉을 받아치는 반격 일섬

무효화한 공격을 그대로 되돌려주는 것이 반격이다. 그 기준꼴은 우치가타나 면허 기법 **일섬(一閃)**이다.

※

일섬 (一閃): 3활력. 다음 피격 시(**방어·회피로 피해를 무효화한 경우 포함**) 자동 반격 $2d10 + 용 + 검술$.
공방일체.

확장(ex2)은 이 모델 위에 반격을 통일 정의한다. 「반격」은 **근접 공격을 방어 기법(받아치기·회피 등)으로 무효화한 직후, 같은 피격에 이어 즉시 행하는 반격 판정**이다. 발동 구조는 일섬을 준용하여 **예약 방어에 얹어** 발동한다. **0활력 반격은 유파가 명시할 때만** 성립하며, 이때 한 간합 2회 상한(0활력 [형] 상한)이 그대로 적용된다.

유파의 반격 보너스는 조건절을 놓치지 않고 그대로 적용한다 — 일도단박은 방어와 반격을 동시에 수행하며 **방비 +2 + 반격 +3**, 일도 절단은 **방어 후 반격에 한해** 공격 +4이며 회심 확장, 태극 검무는 **반격 시** 활력 0이다.

예시: 검술 면허 사무라이가 우치가타나로 일섬을 예약(3활력 선지불)했다. 오니가 강타로 명중 15를 날리자 너는 예약된 받아치기로 $[9, 8]$ (합 17) + 기 + 1 + 검술 + 2 = 20 $\geq$ 15로 무효화한다. 그 즉시 일섬의 자동 반격이 터져 $2d10 + 용 + 검술 = [7, 6]$ (합 13) + 용 + 2 + 검술 + 2 = 17을 오니 방비 12에 굴러 적중, 1전력을 되돌린다.

※

출전: co-03-07 § 무기 면허 기법(일섬) · ex2-10-01 § 반격 통일 정의(일도단박·일도 절단·태극 검무)

3.7 태그와 0활력 상한

무기 기법이 아이템에서 온다면, 특기는 네 유형으로 분류된다 — [형]·[소양]·정비·[자세].

유형	성격	예
[형] (型)	액티브 메뉴버. 호흡 내에서 활력을 소모해 발동.	일기토 선언, 식신 지휘
[소양] (素養)	패시브. 습득 자체로 항상 이득.	바람의 칼날, 강인
정비 (整備)	소강 단계 전용 행동.	전장의 꽃
[자세] (構え)	유지형 패시브. 선언하면 해제할 때까지 지속. 동시에 1개만.	부동의 진, 창벽

[자세]의 핵심은 **동시에 하나만** 유지된다는 것이다. "부동의 진"을 유지하면서 "선의 태도"를 동시에 유지할 수 없다. 자세 변경은 전술적 결단이며, 자세 해제는 자유 행동(0활력)이다.

0활력 [형]의 한 간합 2회 상한

일부 특기·유파·위명 효과는 [형] 메뉴버를 **0활력**으로 쓰게 한다. 이런 효과에는 다음 자동 한계가 붙는다.

- **간합 1회 자동 부여**: 텍스트에 한계 명시가 없어도 자동 부여된다.
- **한 간합 0활력 메뉴버 합계 상한 = 2회까지**(서로 다른 출처에서 와도 합산).

해당 예: 사무라이 [자세] 호위 태세(자동 반격), 음양사 [전술:형] 식신 지휘(분대 명령 비용 면제), 금화·신앙·조건 비용을 별도로 지불하는 0활력 [형], 일부 위명 특기의 0활력 반격(검성 등). 식신·괴뢰를 조종하는 술사의 조종 액션도 이 2회 상한을 공유한다 — 유닛이 여러 체 있어도 술사의 조종은 한 간합 최대 2회다.

예시: 사무라이가 호위 태세(0활력 [형])의 자동 반격을 이번 간합에 한 번 발동했다. 같은 간합에 또 다른 0활력 [형] 효과를 발동하면 이것이 두 번째 사용(상한 2회 중 두 번째)이다. 세 번째 0활력 [형]은 이번 간합에 더 쓸 수 없고, 소강에서 카운터가 리셋된 다음 간합부터 다시 두 번을 쓸 수 있다.

※

출전: co-03-07 § 4 특기 분류(형·소양·정비·자세) · co-03-04 § 규칙 3(0활력 액티브 메뉴버)·유닛 자율과 대항 행동

3.8 전력·전투 불능·무방비

전력 — 상처의 무게

이 세계에 체력 점수는 없다. 너는 "몇 번의 치명상을 견디고 서 있을 수 있는가"로 측정된다.

- 공격이 **방비를 뚫고 적중**하면 → **1전력 감소**(기본).
- **회심** → **2전력 감소**.

- 특수 무기/특기 → 2전력 이상(개별 명시).
- 전력 0 도달 → 전투 불능.

등급	전력	산출
잡	0	공격 선언 시 즉사
졸	1	고정. 적중 = 즉사.
련	2~3	고정값(시나리오 설정)
장	3~4	고정값(시나리오 설정)
주 / PC	3 + 체(體)	성장 가능. 체+2 → 5전력.

PC와 주급의 전력은 3 + 체 다. 체+2면 5전력 — 다섯 번의 치명상을 견딘다.

예시: 체+1인 낭인 PC의 전력은 3+1=4다. 회심(2전력)을 두 번 맞으면 4 → 2 → 0으로 전투 불능이 된다. 반면 일반 적중(1전력)만이라면 네 번을 버틴다.

※

출전: co-03-05 § 전력(戰力)·등급별 전력

전투 불능과 생사 판정

- 전력 0 → **전투 불능**. 행동 불가, 구역에서 제거(쓰러짐).
- 주(主)가 전투 불능이 되면 해당 진영 분대의 결속력 -1(지휘관 상실).
- **사망 여부**는 전투 종료 후 판정한다: $2d10 + \text{체(體)} \text{나 } \text{운(運)} \text{ 중 높은 능력치} \geq 11$ 성공 → 중상으로 생존, 실패 → 사망.

운명 개입의 마지막 보루가 여기 있다 — 전력 0을 만드는 공격의 적중 판정 자체를 운명 개입으로 빚나가게 만들 수 있다. "천운으로 치명상을 면하다"가 가장 극적인 운 사용법이다.

예시: 전투가 끝난 뒤 쓰러진 낭인(체+1, 운+0)의 생사를 굴린다. 체와 운 중 높은 값은 체+1이다. $2d10 = [5, 7]$ (합 12) + 1 = 13 $\geq$ 11로 성공 → 중상이지만 살아남는다. 만약 $[3, 5]$ (합 8) + 1 = 9 < 11이면 사망이지만, 운을 아껴 두었다면 이 굴림 자체에도 개입할 수 있다.

※

출전: co-03-05 § 전투 불능(戰鬪不能) · co-03-02 § 운(전투 후 생사 판정)

무방비 — 등을 보이다

무방비는 전장에서 가장 위험한 상태다.

부여 조건: 실착(더블+실패), 돌파 실패, 심부 이탈 실패, 과부하 실패, 강화 기습 대상, 일부 특기·주술의 효과.

효과:

- 유지 중인 [자세] 즉시 해제.
- **방비 -4.**
- 새 [자세] 선언, 방어 기법 예약, 회피·반격형 방어 기법 사용 불가.

해제: 다음 자신의 행동이 시작되면 자동 해제. 소강이 먼저 오면 소강에서 해제. 무방비는 이미 확정된 결과이므로 별도 저항 판정을 굴리지 않는다.

예시: 실착으로 무방비가 된 사무라이(기본 방비 10, 자세 없음)의 방비는 -4가 적용되어 **6**으로 떨어진다. 적은 이 낮아진 방비에 공격 판정을 굴리며, 사무라이는 다음 자기 행동이 시작될 때까지 방어 기법을 예약할 수도, 회피할 수도 없다.

※

출전: co-03-05 § 무방비(無防備)

3.9 연격 피로

같은 호흡에서 근접 공격을 연달아 날리면, 네 번째 타격부터 몸이 지친다.

- **4타째부터 명중 판정에 페널티가 누적**된다. 표준(비단병기)은 **4타째 -2, 5타째 -3, 6타째 -4** ...로 커진다.
- **단병기 심부 보너스**가 적용되면 페널티가 한 단계 약화된다 — 단병기(단도/탄토/카이켄/마키리/체술/맨손/코다치/닌자토)가 심부에 진입한 경우 활력 -1 보너스는 최소 1활력 하한에 막히는 대신, 연격 피로가 **4타째 -1, 5타째 -2, 6타째 -3** ...로 완화된다. 단병기는 심부에서 더 빨라지는 게 아니라 **더 지치지 않는다**.
- 봉·금강저는 봉류이지 단병기가 아니므로 이 완화가 적용되지 않는다. 활·철포는 원거리라 심부 사용 자체가 제한적이다.

밀교승의 [소양] "수라의 인"은 심부 근접 공격 활력을 추가 -1로 깎는다. 단병기로 심부에 진입한 밀교승처럼 두 출처가 겹쳐도, 같은 이름의 효과는 중첩되지 않으므로 연격 피로 완화는 **-1만** 적용된다(-2로 누적되지 않는다).

예시: 코다치(연속 베기 1활력)로 심부에서 한 호흡에 네 번을 뱀다. 표준이라면 4타째 명중에 -2가 붙지만, 코다치는 단병기이고 심부이므로 완화되어 **4타째 -1**이 붙는다. 세 번째 타격까지는 페널티가 없고, 네 번째 **2d10 + 용 + 검술** 에서 -1을 뺀다.

※

출전: co-03-04 § 규칙 4(단병기의 심부 보너스) · co-03-05 § 전력(연격 피로 참조)

3.10 자주 헛갈리는 것 열 가지

첫 몇 세션에서 타자가 가장 자주 틀리는 지점들이다. 전부 이 장에서 이미 배운 규칙의 재확인이다 — 헛갈리면 여기로 돌아오라.

- 1. 예약한 방어 기법은 몇 번 발동하는가?** 1회 발동하면 소모된다. 같은 방어를 또 쓰려면 즉흥 비용(기본의 1.5배 반올림)을 내거나, 다음 자기 호흡에서 다시 예약한다.
- 2. 선공 +N을 받으면 활력이 늘어나는가?** 아니다. 전투 시작 시 첫 호흡의 카운트에만 더하는 값이다. 첫 호흡이 끝나면 사라지고, 원래 활력에서 소모량을 뺀 값으로 복귀한다.
- 3. 소강에서 활력이 회복되는가?** 아니다. 소강은 정비·해제·리셋의 단계다. 활력이 최대치로 돌아오는 것은 다음 간합이 시작될 때다.
- 4. [관통 2]로 맨몸 적을 치면 방비가 깎이는가?** 아니다. [관통]은 갑주·방패 유래 방비만 깎는다. 비무장 적에게는 효과가 없다.
- 5. "즉시", "무료"라고 적힌 기법은 0활력인가?** 아니다. 효과 텍스트에 "0활력"이 명시된 경우와 § 3.3의 예외 목록만이 최소 1활력 하한을 벗어난다.
- 6. 자세를 두 개 동시에 유지할 수 있는가?** 불가. [자세]는 동시에 하나만 유지된다. 새 자세를 선언하려면 이전 자세부터 해제해야 한다(해제는 자유 행동).
- 7. 과부하 판정에 실패하면 그 기법이 취소되는가?** 아니다. 기법은 성공이든 실패든 수행된다. 갈리는 것은 대가다 — 실패면 이번 간합의 잔여 활력이 전부 사라지고 무방비가 된다.
- 8. 무방비에 저항 판정이 있는가?** 없다. 무방비는 이미 확정된 결과다. 다음 자기 행동이 시작되면(또는 소강이 먼저 오면 소강에서) 자동 해제된다.
- 9. 두 눈 차가 1이면([5,6]) 회심인가?** 기본 규칙에서는 아니다. "회심 확장"을 명시한 특기·신물·확장 효과를 가진 유닛만 그렇게 취급한다.
- 10. 회심이 났는데 무기에 특수 회심이 적혀 있다면?** 개별 명시가 기본(2전력)에 우선한다 — 같은 무기인 잔바토/노다치의 회심은 3전력, 철포의 회심은 2전력에 관통이 얹힌다.

※

출전: 전부 본 장 각 절의 재서술 — § 3.4(예약·소강), § 3.4(선공), § 3.5(관통), § 3.3(활력 하한·과부하), § 3.7(자세·0활력), § 3.8(무방비), § 3.1(회심 확장), § 3.5(특수 회심).

요약

- 판정:** $2d10 + \text{능력} + \text{숙련} \geq \text{목표치}$. 표준 목표치 11. 소수점은 항상 반올림, 최종 수정치 범위 -10~+10.
- 더블(같은 눈, 10%):** 성공→회심(2전력), 실패→실착(무방비). 10-10 성공→천명, 1-1 실패→업보. 운명 개입으로 d10 하나를 ± 1 (전투당 운 수정치만큼, 최소 1회).
- 활력 = 10 + 기**, 매 간합 리셋. **한 호흡 한계는 기본 5, 공식 권장 상한 7, 절대 상한 10**이며 초과 시 과부하($2d10 + \text{체} - \text{초과분} \geq 11$). 모든 메뉴버 최소 1활력.

- **간합 3단계:** ① 시작(활력 리셋) → ② 카운트 진행(최고 활력이 행동) → ③ 소강(정비·리셋). 예약 방어 = 0활력, 즉흥 = 1.5배 반올림.
- **공격:** $2d10 + 용 + 속련 \geq 방비$. 적중 1전력, 회심 2전력, 피해 주사위 없음. [관통] =갑주만, [직격] =비-갑주만, 방비 -N =디버프. 보너스 중첩은 § 2.7.
- **방어·반격:** 받아치기·긴급 회피 등 무기 방어 기법. 반격은 일섬 모델(예약 방어에 얹어 발동), 0활력 반격은 유파 명시 시 2회 상한.
- **[형]/[자세]/[소양]/정비** 4유형. 자세는 동시 1개. 0활력 [형]은 한 간합 2회 상한.
- **전력 = 3 + 체**(PC/주). 0 → 전투 불능, 전투 후 $2d10 + \max(체, 운) \geq 11$ 로 생사. 무방비 = 방비 -4 + 방어 불가.
- **연격 피로:** 4타째부터 명중 -2 누적(단병기 심부는 -1로 완화).

四



구역 전술

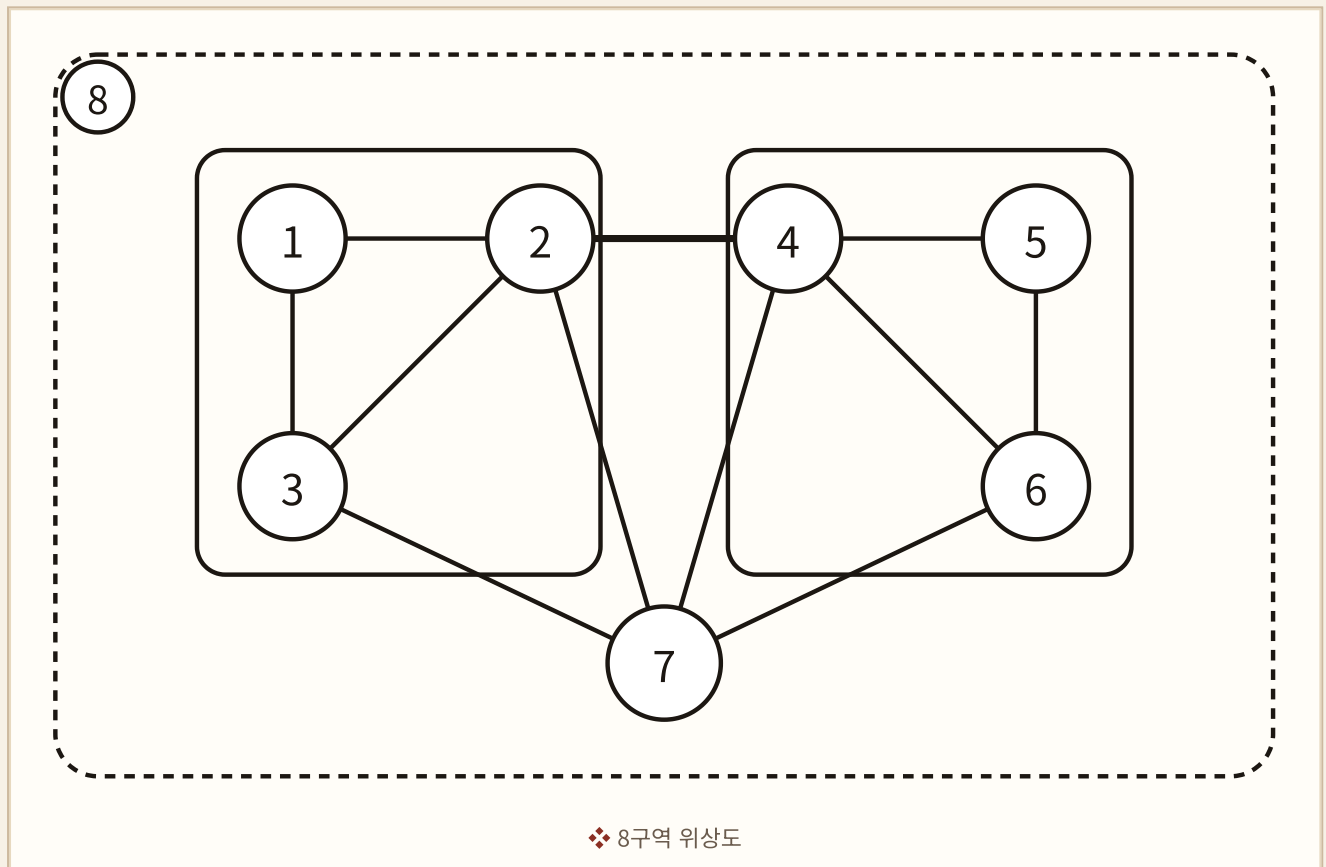
ZONE TACTICS · 区域戦術

전장은 격자가 아니다. 네가 서 있는 곳은 좌표가 아니라 구역이며, 어느 구역에 서느냐가 네 칼이 무엇을 할 수 있는지를 정한다. 같은 우치가타나라도 전열에서 휘두를 때와 심부에서 찌를 때의 감각이 다르다. 이 장은 다섯 구역이 너에게 무엇을 허락하고 무엇을 막는지, 그리고 적이 장악한 땅에 어떻게 발을 들이느냐를 다룬다.

전투를 굴리기 전에 이것만 기억하라. 어디에 서 있느냐가 무엇을 할 수 있느냐를 결정한다.

1. 다섯 구역

전장은 여덟 개의 구역으로 나뉘지만, 네가 실제로 오가는 축은 다섯 갈래다. 아래는 아군 진영 기준 배치다. 적 진영은 좌우 대칭으로 마주 본다.



번호	구역
1	아군 후열
2	아군 전열
3	아군 외곽
4	적군 전열
5	적군 후열
6	적군 외곽
7	심부
8	외부 (점선 테두리 — 전장 전체를 두르며, 특정 기법으로만 출입)

구역	성격	무엇이 강해지는가
전열 (前列)	주력이 부딪히는 교전선. 아군 전열과 적 전열은 직접 인접한다 — 전열에 서면 맞은편 전열의 적을 바로 칠 수 있다.	야리의 모든 기법 +1(창벽 자세 시 지배력 추가 +1), 기마 돌격 기법은 전열에서만 사용 가능. 단, 단도 공격 기법은 -1(거리가 벌어져 있다).
후열 (後列)	궁병·철포대·지휘소가 있는 비교적 안전한 뒤편. 돌파의 종착점이자 보급선.	철포/궁술 기법 +1(안정된 사격 자세). 실행자마다 간합 중 처음 사용하는 유료 후열 작업 1회의 활력 -1(최소 1). 대상은 철포 재장전·명시적인 장비 손상 복구·다른 대상에게 쓰는 의술 기능/기법의 전력 회복으로 한정하며, 무비용 【정비】 에는 적용하지 않는다. 다만 적이 진입하지 않는 한 근접 기법은 사용 불가.
외곽 (外廓)	측면 우회로. 은밀 이동과 기습의 무대.	잠입 관련 기법 +2. 외곽에서 인접 구역으로 이동+공격하면 기본 기습 (첫 공격 판정 +2). 대신 분대 명령 기법은 활력 +1(분산 배치).
심부 (心府)	양군이 한데 엮인 극한 난전. 규칙이 무너지는 고위험 특수 구역. 자세한 규칙은 § 4.	단도·체술이 왕이 되고 긴 무기는 짐이 된다.
외부 (外部)	전장 밖 — 영계·지하·숲속. 시노비와 요마만의 영역.	외부에서 어디로든 이동+공격하면 강화 기습 (첫 공격 판정 +2, 대상은 반응 기법 불가). 다만 특정 기법·특기만으로 진입할 수 있다.

※

이 다섯 외에 GM이 지형에 따라 **높은 곳**(원거리 +2, 근접 -1)·**수중**(체술 +2, 화기 불가, 이동 +1활력) 같은 특수 구역을 열 수 있다. 규칙은 같은 축을 따른다.

※

출전: co-05-01 § 기본 구역 구조, co-03-08 § 1

2. 이동 — 어디로 갈 수 있는가

이동 가능 여부는 인접 관계로 판단한다. 인접하지 않은 구역으로는 바로 갈 수 없다.

지금 위치	갈 수 있는 인접 구역
아군 후열	아군 전열, 아군 외곽
아군 전열	아군 후열, 적군 전열 , 아군 외곽, 심부
적군 전열	아군 전열 , 적군 후열, 적군 외곽, 심부
적군 후열	적군 전열, 적군 외곽
아군 외곽	아군 후열, 아군 전열, 심부
심부	아군 전열, 적군 전열, 아군 외곽, 적군 외곽
외부	시노비·요마만 진입. 모든 구역과 연결되나 자유 이동은 불가.

이동의 활력 비용(보행·질주·은밀 이동·도약 등)은 제3장 「활력과 호흡」을 따른다. 구역별로 어떤 이동이 의미를 갖는지만 요약하면 다음과 같다.

- **인접 재배치**: 보행·질주·전열·후열·외곽을 오가는 기본 축.
- **높은 곳 출입**: 도약. 착지 공격이나 사격 우위를 만든다.
- **외곽 잠입 유지**: 은밀 이동. 이동과 잠입 유지를 함께 처리한다.
- **심부 진입**: 심부 자유 진입 또는 심부 강행 돌파. 직업과 기능에 따라 비용과 위험이 갈린다(§ 4).
- **외부 운용**: 외부 진입. 시노비·잠입 명인 중심의 특수 축.

※

출전: co-05-01 § 인접 관계·§ 이동, co-03-08 § 4

3. 지배력과 돌파

3-1. 지배력이 너에게 하는 일

구역의 주인은 칼이 아니라 숫자로 정해진다. 각 구역은 아군 지배력과 적군 지배력을 **따로** 계산하며, 유닛의 머릿수와 질, 그리고 몇 가지 보너스의 합이다. 네가 알아야 할 것은 그 합이 아니라, 합이 어긋났을 때 너에게 무슨 일이 벌어지는가다.

아군 지배력 vs 적군 지배력	상태	너에게 미치는 효과
아군 > 적군	아군 장악	적이 이 구역에 들어오려면 돌파 판정을 해야 한다. 너는 자유 진입.
아군 = 적군	교착	양측 자유 진입.
아군 < 적군	적 장악	네가 이 구역에 들어가려면 돌파 판정을 해야 한다.
차이 5 이상	완전 장악	돌파 목표치 +2.

장악에는 이점 독점이 따라온다. 아군이 전열을 장악하면 아군 야리는 전열 보너스(+1)를 받지만, 적 야리는 그 보너스를 받지 못한다(페널티만 적용). 전열을 뺏기면 반대가 된다. 그래서 구역은 단순히 "돌파 판정을 강요하는 선"이 아니라, **먼저 서는 쪽이 그 땅의 이점을 독점하는** 자리다.

지배력은 실시간으로 변한다. 유닛이 진입·이탈하거나, 아군 졸이 쓰러지거나, 광역 공격으로 다수가 사상하면 즉시 재계산된다. 네 캐릭터의 존재 자체도 지배력의 일부이므로, 네가 어느 구역에 서느냐가 그 구역의 주인을 바꾼다.

※

출전: co-05-02 § 지배력의 효과 · § 지배력 변동

3-2. 돌파 — 적이 장악한 땅에 발을 들이기

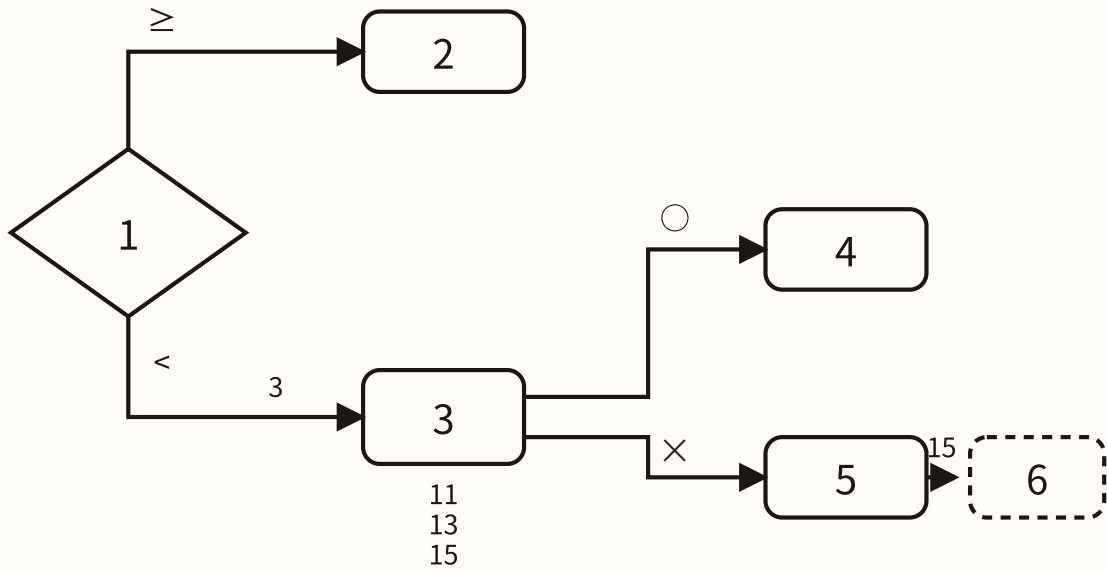
적 지배력이 아군보다 **높은** 구역으로 이동하면 돌파 판정이 자동으로 발동한다.

- **비용:** 기본 이동 2활력 + **추가 1활력** = 합계 **3활력**.
- **판정:** $2d10 + 용(勇) \geq \text{목표치}$

상황	목표치
적이 살짝 우세 (차이 1~4) — 표준 돌파	11
적이 완전 장악 (차이 5 이상), 또는 부동의 진 등 지배력 강화 특기가 걸린 구역	13
좁은 길이 봉쇄된 구역 — 봉쇄 돌파(아래)	15

돌파 목표치는 **11 / 13 / 15** 세 단계로 고정이다. 지배력의 압박은 목표치를 잘게 쪼개는 것이 아니라 **실패했을 때의 대가**로 드러난다.

판정 유형	성공	실패
일반 돌파 (11/13)	정상 진입. 3활력 소모.	활력만 소모. 이동 불가. 무방비 부여.
봉쇄 돌파 (15)	정상 진입. 3활력 소모.	활력만 소모. 이동 불가. 무방비 부여. 다음 자기 카운트까지 그 구역 진입 불가 (튀겨 나감).



❖ 돌파 플로우차트

번호	의미
1	이동 전 지배력 비교
2	적 우세가 아니면 자유 진입
3	적 우세면 돌파 판정 — 목표치는 11/13/15, 3활력
4	성공: 정상 진입
5	실패: 활력 소모, 이동 불가, 무방비
6	봉쇄(15) 실패 한정 추가: 다음 자기 카운트까지 진입 불가

15가 뜨는 경우 — 좁은 길 봉쇄. 다리·산길·성문 통로 같은 좁은 길은 지배력 상한(보통 3~5)이 걸려 있고, 한 진영이 그 상한에 도달하면 그 구역을 **봉쇄**한다. 봉쇄된 구역에는 반대 진영이 어떤 일반 이동으로도 들어갈 수 없다. 유일한 강행 수단이 **2d10 + 용 >= 15** 인 봉쇄 돌파다. 벤케이가 홀로 다리를 막아 뒤따르는 수습을 멈춰 세우는 장면이 이 한 규칙으로 표현된다. 봉쇄를 뚫는 정석은 강행보다, 봉쇄 측을 원거리로 깎아 지배력을 상한 아래로 떨어뜨려 봉쇄를 푸는 쪽이다.

돌파 없이 자유 진입하는 경우: 적 지배력이 아군 이하인 구역(교착 또는 아군 장악)이라면 판정 없이 들어간다. 낭인 특기 "바람의 칼날"은 교전 구역 진입 시 이동 활력을 1 할인하고, 분대의 **방패벽 돌진**(분대 명령 3활력 + 결속력 -1)은 돌파 판정을 자동 성공시킨다.

※

후열까지 단숨에 파고드는 **강행 돌격**, 여러 구역을 잇는 **연쇄 돌파**는 지휘관급의 도박 수다. 존재만 알아 두라 — 상세 규칙은 기본 룰북에 있다.

※

출전: co-05-03 § 돌파·§ 돌파 면제, co-05-05 § 좁은 길, co-03-08 § 2

4. 심부 — 뛰어들 것인가

4-1. 심부가 다른 이유

전열이 무너져 양군이 한데 엉킨 아수라장, 거대 요마의 심장부, 반드시 탈취해야 할 수레 위 — 이런 자리가 심부다. 피 냄새와 비명 속에서 누가 아군인지조차 구별되지 않는다. 여기서는 정규 진형이 의미를 잃고, 길고 무거운 무기는 짐이 되며, 짧고 치명적인 단도가 왕이 된다.

심부에 들어서면 다음 수정자가 한꺼번에 적용된다. 매번 진입할 때 확인하라.

- 지배력:** 모든 보너스가 무효가 되고, 아군 지배력과 적군 지배력이 서로를 상쇄한다(Zero-Sum). 뺀 값이 음수면 0으로 처리한다. 심부의 지배력은 늘 "불안정"이다.
- 자세:** 전열 기반 자세의 지배력 보너스가 무효(부동의 진 +4 등도 심부에서는 소용없다).
- 무기 활력:** 단병기(단도·코다치·닌자토 등)는 활력 **-1**(최소 1). 표준 무기(카타나·금강저 등)는 ± 0 . 장병기(야리·노다치·로쿠샤쿠보·테츠보)는 활력 **+1**(좁아서 휘두르기 어렵다).
- 원거리 사격은 심부 밖에서만.** 심부 밖에서 심부 안의 적을 쏘다가 **빛나가면** 오인 사격 체크를 한다 — d10을 굴려 **1~3이면 심부 안 아군 랜덤 1체에 적중**(1전력).
- 밀교승 "수라의 인":** 심부 내 근접 공격 활력 추가 **-1**(최소 1은 유지되므로 0활력 공격은 불가).

이 때문에 단도·체술 빌드는 심부에서 최강이 되고, 야리·노다치 빌드는 심부 밖 전열에 남는 편이 낫다. **어느 구역에서 최강인가가 곧 네 빌드의 정체성이다.**

※

출전: co-05-04 § 전투 수정자·§ 심부 수정자 통합 쿼 참조, co-03-08 § 1

4-2. 심부에 들어가는 법

심부 진입은 지배력과 무관하다. 대신 직업에 따라 비용과 위험이 갈린다.

너의 상태	진입 방식	활력	판정
심부 자유 진입 직업 (아래 목록)	자유 진입	2	없음
그 외 (주/장급 개인)	강행 돌파	3	$2d10 + 용(勇) \geq 13$ (고정 목표치). 실패 시 이동 불가 + 무방비.
줄/런 분대	분대 명령 전용	지휘활력 + 1	자동 진입. 결속력 -1(낙오).

심부 강행 돌파의 목표치는 일반 돌파의 11/13/15 체계를 쓰지 않고 **고정 13**이다. 심부는 지배력이 상쇄되므로 차이 기반 목표치가 의미를 잃기 때문이다.

심부 자유 진입 직업(6종): 낭인, 시노비, 밀교승, 수험자, 야인, 반요. (괴뢰사는 본인은 강행 돌파가 필요하고, 인형만 자유 진입한다.)

이탈은 진입보다 어렵다. 등을 보이고 달아나면 칼이 등에 꽂힌다.

너의 상태	이탈 방식	활력	판정
낭인 / 시노비	자유 이탈	2	없음
그 외	판정 이탈	2	$2d10 + 기나 체 중 높은 능력치 \geq 11$. 실패 시 이동 불가 + 무방비.
그 외	강제 이탈	4	판정 없이 확정 이탈.

※

출전: co-05-04 § 진입 조건·§ 이탈의 높, co-05-03 § 돌파(심부 별도 규칙)

4-3. 심부를 장악하면

심부에서 끝까지 살아남아 우세 지배력을 유지하면 보상이 온다.

- **1간합 장악(압박)**: 유지하는 동안 아군 전열 지배력 +1, 그 소강에 아군 분대 전원 결속력 회복 +1. 적이 우세를 되찾으면 즉시 사라진다.
- **3간합 연속 장악(심부 소멸)**: 심부가 사라진다 — 그 자리는 아군 진영으로 편입되고 상쇄 규칙이 풀린다. 1회성으로 적 전체 결속력 -3, 아군 전체 결속력 +2, 다음 간합 모든 아군 첫 공격 자동 회심 확장, 적 후열 분대 1개 자동 와해가 따라온다.

"심부 점령" 시나리오의 표준 승리 조건이 이 3간합 연속 장악이다. 적을 전멸시킬 필요 없이, 지배력만 유지하면 된다.

※

출전: co-05-04 § 심부 장악의 보상

5. 협공 — 앞뒤에서 동시에 친다

같은 구역의 적을 양측 인접 구역에서 동시에 압박하면, 적은 어디로 칼을 향해야 할지 모른다. 한 사람을 향해 칼을 든 순간 등이 비고, 등을 지킨 순간 정면이 빈다. 협공은 세 조건을 **모두** 채워야 발동한다.

1. 같은 적 구역에 대해 **양측 인접 구역**에서 아군이 점거 중일 것.
2. **양측 모두 같은 간합 내에 공격 행동**을 수행할 것(위치만 점거하고 가만히 있으면 발동하지 않는다).
3. **양측 모두 [형] 또는 [기법]을 1회 이상 발동**할 것(분대 일제 사격 포함).

발동하면 협공 대상 구역의 적은 **방비 -2**(양측 경계 분산), 적 분대 결속력 판정 **-1 페널티**, 협공 구역 내 적의 돌파 판정 **+2**(탈출 어려움)를 받는다. 한쪽 인접 구역의 아군이 모두 후퇴·제거되면 협공은 즉시 해제되고, 효과는 간합 단위로 갱신되므로 다음 간합에도 양측이 공격해야 유지된다.

※

시노비가 외곽으로 우회만 해서는 협공이 성립하지 않는다. 우회한 자리에서 공격까지 해야 협공이 걸린다.

※

출전: co-03-08 § 5

6. 세 가지 정석

이 장의 규칙들이 실제 판에서 어떻게 엮이는지, 자주 쓰이는 세 수를 보여 준다. 전부 위 규칙의 조합일 뿐, 새 규칙은 없다.

정석 1 — 창벽과 사격선. 야리 든 전위가 아군 전열에 서서 창벽 자세로 지배력을 쌓고, 후열의 철폭·궁병이 사격 보너스(+1)를 받으며 적 전열을 깎는다. 적이 전열로 밀고 들어오려면 돌파(11 또는 13)를 굴려야 하고, 실패하면 무방비가 되어 다음 사격의 밥이 된다. 요점은 **전열 지배력을 유지하는 동안 후열이 안전하다**는 것 — 전위가 무너지면 사격선도 무너진다.

정석 2 — 외곽 우회 협공. 본대가 아군 전열에서 적 전열을 정면으로 붙드는 동안, 시노비가 외곽을 타고 적 전열의 반대편 인접 구역(심부 또는 적 외곽)에 자리 잡는다. 같은 간합에 양쪽 모두 공격을 넣으면 협공이 성립한다 — 대상 방비 -2, 결속력 판정 -1. 시노비의 그 수가 외곽에서 인접 구역으로 파고드는 이동+공격이었다면 기본 기습(+2)도 그 첫 공격에 얹힌다. 우회만 하고 칼을 안 대면 아무 일도 일어나지 않는다는 것을 기억하라.

정석 3 — 심부 소멸 작전. 단병기 조(낭인·시노비·밀교승 등 자유 진입 직업)가 심부에 뛰어들어 우세 지배력을 잡고 버틴다. 1간합을 버티면 아군 전열 지배력 +1과 결속력 회복이 흐르기 시작하고, 3간합 연속이면 심부 자체가 소멸하며 판이 뒤집힌다. 장병기 조는 따라 들어가지 말고 심부 밖 전열에서 지배력을 받쳐라 — 심부 안에서 아리는 활력 +1의 집이다.

요약

- **다섯 구역:** 전열(창·기마·근접선), 후열(사격·정비·보급), 외곽(잠입·기습), 심부(단도가 왕인 난전), 외부(시노비·요마 전용). 각 구역이 어떤 기법을 강화·약화하는지가 곧 위치의 가치다.
- **이동:** 인접 관계로만 이동한다. 아군 전열과 적 전열은 직접 인접한다.
- **지배력:** 적이 장악한 구역(적 > 아군)에 들어가려면 돌파. 차이 5 이상이면 완전 장악(목표치 +2). 장악한 쪽이 그 구역의 이점을 독점한다.
- **돌파:** 비용 3활력(기본 2 + 추가 1), $2d10 + 용 \geq 11/13/15$. 실패 시 이동 불가 + 무방비. 15는 좁은 길 봉쇄 돌파(실패 시 튕겨 나감 추가).
- **심부:** 지배력 상쇄·자세 무효·단병기 -1(최소 1)/장병기 +1·오인 사격(d10 1~3). 자유 진입 6직업(낭인·시노비·밀교승·수험자·야인·반요), 그 외는 강행 돌파 고정 13. 3간합 연속 장악 = 심부 소멸.
- **협공:** 양측 인접 구역에서 동시에 공격하면 대상 방비 -2, 결속력 판정 -1, 돌파 판정 +2.



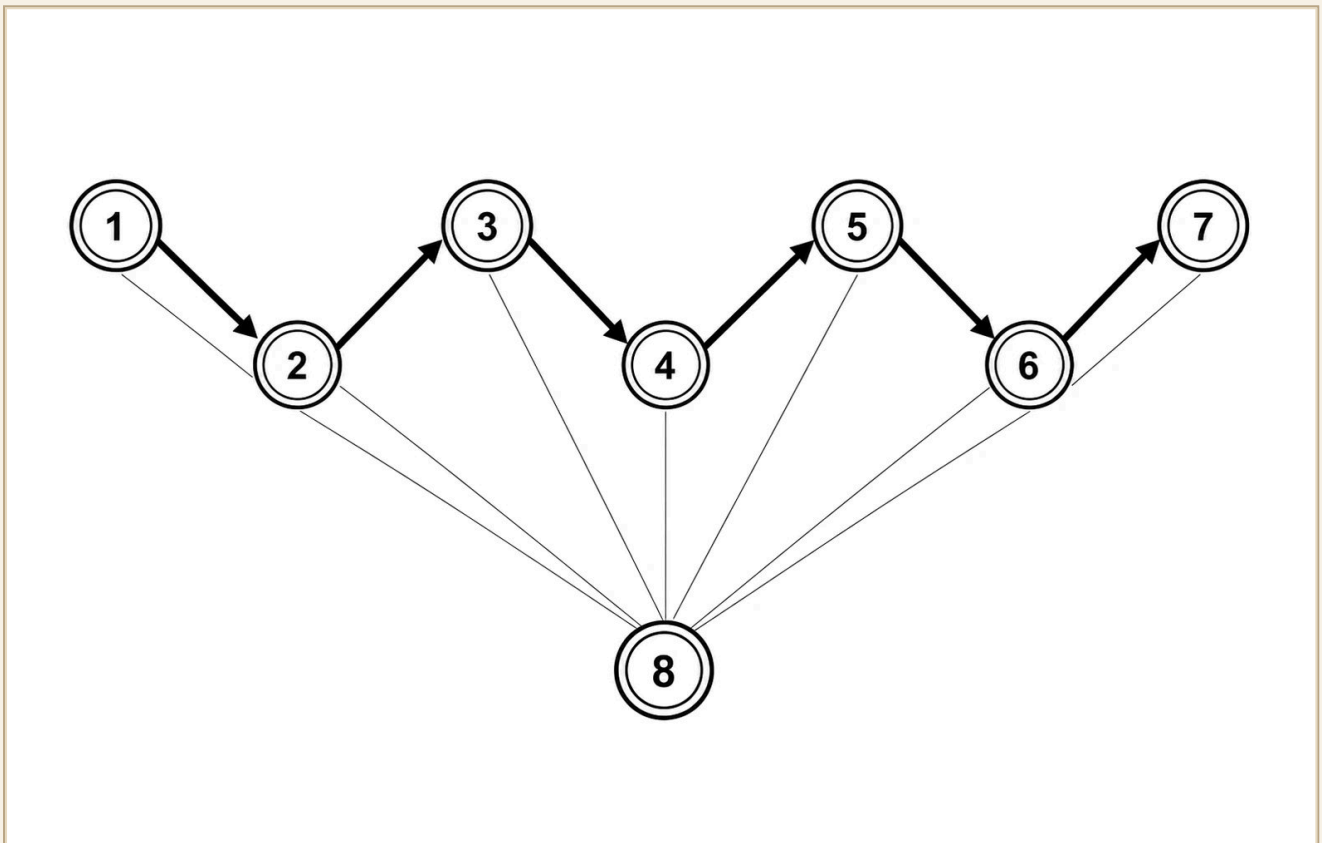
캐릭터 생성

CHARACTER CREATION · キャラクター作成

칼을 들기 전에, 먼저 네가 누구인지 정하라. 여기서 만드는 것은 수치의 묶음이 아니라 전장에 설 한 사람이다. 이 장은 그 한 사람을 일곱 걸음에 세운다 — 능력치, 직업, 배경, 기능, 특기와 분대, 장비, 그리고 마음(삼도육심). 순서대로 따라가면 빈칸 없는 1단 시트가 손에 남는다.

절차는 짧지만 각 걸음마다 결정이 있다. 결정에 막히면 뒤의 워크스루 세 사람을 보라 — 정석의 사무라이, 주술의 음양사, 칼을 들지 않는 예인이 같은 일곱 걸음을 어떻게 밟는지 처음부터 끝까지 보여 준다.

5.1 생성 스텝 체크리스트



번호	의미
1	능력치
2	직업
3	배경
4	기능 9점
5	특기·분대
6	장비
7	삼도육심
8	파생 수치

일곱 스텝을 순서대로 밟는다. 각 스텝 끝의 출전 각주는 기본 룰북의 원문 자리다 — 더 깊이 볼 때만 따라가면 된다.

※

시작 전 준비물: 시트 1장(기본 룰북의 인물용지, 또는 사이트의 웹 빌더로 대체 가능), 주사위 2d10, 연필. 아래 표는 걸음마다 시트의 어느 칸을 채우는지 알려 준다.

스텝	채우는 칸	한 줄
① 능력치	용·기·체·미·지·운	여섯 자질을 -3~+3 안에서 배분
② 직업	직업, 시작 자동 기능, 1단 특기	전장에서 말을 역할을 고른다
③ 배경	배경, 배경 기능 특전, 배경 특기	전장 이전의 삶을 고른다
④ 기능	기능 9점	직업 5 + 배경 2 + 자유 2
⑤ 특기·분대	1단 특기 3종, 분대 1개	클래스·배경·일반 특기 + 지휘 부대
⑥ 장비	무기·갑옷·금화	무기 1, 갑옷 1, 시작 금화 5
⑦ 삼도육심	도·심	마음의 방향을 정한다

마지막에 **파생 수치**(활력·전력·방비·운명 개입·지휘 활력·지배력 오라)를 능력치에서 계산해 시트에 옮긴다.

스텝 ① — 능력치 배분

여섯 능력치 **용(勇)·기(技)·체(體)·지(智)·미(美)·운(運)** 각각에 수정치를 배분한다. PC의 기본 범위는 **-3 ~ +3**이다. 두 가지 배분법 중 하나를 고른다.

- **배열법:** +2, +1, +1, 0, 0, -1 여섯 값을 여섯 능력치에 자유롭게 할당한다. (합계 +3)
- **포인트 바이:** 여섯 능력치를 전부 0에서 시작해, 총 **+4포인트**를 **-1 ~ +3** 범위 안에서 자유 배분한다. (능력치를 -1로 낮추면 그만큼 다른 곳에 더 쓸 수 있다.)

각 능력치가 무엇을 결정하는지는 아래와 같다. 직업의 핵심 능력치(스텝 ②)에 높은 값을 두는 것이 정석이다.

능력치	전투에서	파생 수치
용(勇)	공격 수정치·돌파·공포 저항	—
기(技)	선공 순서·정밀 행동	활력 최대치 = 10 + 기
체(體)	과부하 저항·중갑 적응	전력 = 3 + 체
지(智)	주술 위력·지형 파악	지휘 활력: 지+2 이상이면 1, 아니면 2
미(美)	사기 고취·교섭	지배력 오라: 미가 양수면 그만큼(미+2 → +2)
운(運)	운명 개입·행운·생사 판정	운명 개입 횟수: 운 수정치만큼, 최소 1회

※

출전: co-03-02 § 총론(범위 -3~+3), co-04-00 § 2단계(배분법)

스텝 ② — 직업 선택

전장에서 말을 **역할**을 먼저 정하고, 그 역할을 채울 **직업** 1개를 고른다. 신규 플레이어는 아홉 역할군의 핵심을 모두 덮는 **기본 6직**에서 고르는 것을 권한다.

직업	역할(주축)	핵심 능력치	1단 특기	심부 진입
사무라이	전열·방어	용/체	부동의 진	강행 돌파
낭인	기동·암살	용/기	바람의 칼날	자유
시노비	기동·암살	기/운	그림자 건너기	자유
음양사	주술·소환	지	식신 사역	강행 돌파
밀교승	심부·격투	용/체	수라의 인	자유
정토승	지원·회복	미/체	아미타의 방패	강행 돌파

확장 12직(수험자·풍수사·학자·상인·공인·예인·외인·야인·반요·현인신·자율기인·괴뢰사)은 익숙해진 뒤 GM 승인을 받아 연다. 마인·아웃사이더는 GM 허가 영역이다(제6장 직업 안내 참조).

직업을 고르면 **시작 자동 기능 4종**(습득 1개 + 입문 3개)과 **1단 클래스 고유 특기 1개**가 자동으로 정해진다. 이 값들은 각 직업 문서 상단에 적혀 있으니 스텝 ④·⑤에서 그대로 옮겨 적는다.

※

출전: co-04-07-00 § 계층 1(기본 6직), co-04-00 § 1단계

스텝 ③ — 배경 선택

전장에 서기 이전의 삶을 고른다. **배경 1개**를 선택하면 두 가지가 따라온다.

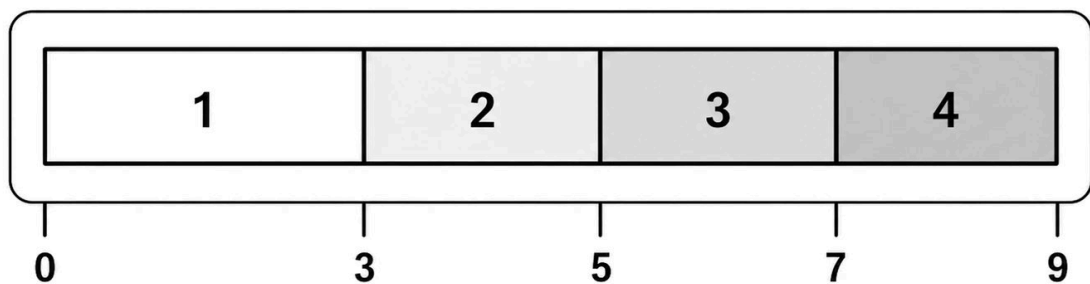
- **기능 특전:** 배경이 지정한 기능 3개 중 **2개를 골라 각 1점**(총 2점). → 스텝 ④에서 합산한다.
- **1단 배경 특기 1개:** 자동 획득. → 스텝 ⑤에서 옮긴다.

처음에는 대표 6종(몰락귀족·농부·상인의 자제·사찰 출신·방랑자, 그리고 범용 배경들)만 펼쳐 놓고 골라도 좋다. 배경은 나중에 **5단과 9단에서 갈래길(루트 A/B)**을 제시하지만, 1단에서는 갈래를 고르지 않는다. 지금은 어디서 왔지만 정한다.

※

출전: co-04-01 § 법(배경 규칙 표), co-04-00 § 3단계

스텝 ④ — 기능 배분 (합계 9점)



번호	의미
1	직업 자동 3점
2	핵심 기능 2점
3	배경 2점
4	자유 2점

1단 캐릭터의 기능 점수는 정확히 **9점**이며, 출처가 넷으로 정해져 있다. 자유 재량은 마지막 2점뿐이다.

출처	점수	내용
클래스 고유 전수	(자동)	시작 자동 기능 = 습득 1개(2점 상당) + 입문 3개(각 1점)
배경 특전	2점	배경 지정 3기능 중 2개, 각 1점(입문)
자유 선택	2점	아무 기능에나 자유 배분
합계	9점	입문 3 + 습득 2 + 배경 2 + 자유 2

숙련도 단계와 투자 점수는 다음과 같다. 1단 캐릭터는 대개 입문·습득 범위에 머문다.

단계	투자	판정 보너스	비고
입문	1	+0	비숙련 -2 페널티 해제
습득	2	+1	—
면허	3	+2	면허 이상 합산 개수 상한: 1단은 1개
명인	4	+3	2단부터, 클래스 지정 6기능 한정
성인	5	자동 성공	10단 달인 전용

※

자유 2점을 한 기능에 몰아 **면허(3점)**로 올릴 수 있으나, 면허 이상은 1단에서 **1개까지만** 보유할 수 있다. 시작 자동 기능의 습득(2점)에 자유 1점을 더해 면허로 만드는 식이다.

출전: co-04-09-00 § 숙련도 5단계· § 초기 기능 점수, co-04-00 § 4단계

스텝 ⑤ — 1단 특기와 분대

1단 캐릭터는 **특기 3개**를 얻는다. 종류가 정해져 있다.

- **클래스 1단 특기 1개** (자동): 직업 문서에 적힌 고유 특기. 스텝 ②에서 이미 정해졌다.

- **배경 특기 1개** (자동): 스텝 ③의 배경이 준 1단 특기.
- **일반 특기 1개** (선택): 직업 무관 일반 특기 목록에서 자유 선택. 대표적인 것:

일반 특기	유형	효과
강인 (剛忍)	[소양]	전력 +1 (최대 2회 반복 가능)
신속 (迅速)	[소양]	활력 최대치 +1 (최대 2회)
행운아 (幸運兒)	[소양]	운명 개입 횟수 +1 (최대 2회)
숙련 (熟練)	[소양]	기능 1개에 +1점
위기 감지 (危機感知)	[소양]	기습·매복에 자동 반응
요마지식 (妖魔知識)	[소양]	요마 대상 공격 +1, 약점 1개 자동 공개

※

유파는 선택이다. 일반 특기 슬롯 1개를 유파 습득에 쓸 수 있다(해당 기능 습득 2점 이상이 전제). 유파는 그 기능의 면허·비기 메뉴버를 유파 고유 메뉴버로 대체한다. 1단에서 유파를 열지, 일반 특기를 쓸지는 취향이다. 유파는 제7장에서 다룬다.

분대 1개를 배정한다(선택). 사무라이·정토승처럼 지휘형 직업은 아시가루 분대를 함께 두는 것이 자연스럽다. 분대의 등급·인원·방비·결속력을 시트 지휘 부대 칸에 적는다. 분대 운용은 제10장에서 다룬다.

※

출전: co-04-02 § 10단계 교차 성장표(1단 행), co-04-02 § 일반 특기, co-04-03 § 2(유파 습득)

스텝 ⑥ — 장비 선택

- **무기 1개**: 무기 목록에서 고른다. 직업마다 권장 무기가 있다(사무라이=우치가타나, 음양사·예인=무기 없음/호신용). 각 무기는 공격A·공격B·방어 기법과 활력 비용을 가진다.
- **갑옷 1개**: 생성 시에는 3티어 추상만 쓴다. **무장 없음 = 방비 10 / 경갑 = 방비 12 / 중갑 = 방비 14**. 방패를 들면 +1. 명명 갑옷(당세구족·승복 결계 등)은 확장 데이터로, 초기에는 티어값만 써도 무방하다.
- **금화**: 생성 시 기본 **5금화**. 배경 특기(예: 상인의 자제 「자금력」 +3)가 있으면 더한다.

※

중갑은 활력 페널티가 붙는 명명 갑옷도 있으나(당세구족 -1 등), 체(體) 수정치로 1:1 상쇄한다. 3티어 추상값(10/12/14)에는 페널티가 없다.

출전: co-04-00 § 6단계(갑옷 티어), co-04-06(금화 기본 5), co-04-01(자금력)

스텝 ⑦ — 삼도육심 결정

마지막으로 캐릭터의 마음을 정한다. **도(道)** 하나와 그 도의 **심(心)** 하나를 고른다.

- **도**: 예도(禮) / 공도(空) / 현도(玄) / 무심(無)
- **심**: 선택한 도의 명심(밝은 마음) 또는 암심(어두운 마음). **1단 캐릭터는 보통 명심으로 시작한다.**

직업 문서마다 자연스러운 도·심이 적혀 있다(사무라이=忠 또는 覇, 음양사=眞 또는 忠, 예인=慈 또는 眞). 플레이 중 GM 판단으로 전환할 수 있으니, 지금 고른 것이 영구 고정은 아니다.

※

출전: co-04-00 § 7단계, co-02-02(삼도육심 체계)

파생 수치 계산

능력치와 장비가 정해졌으면 파생 수치를 계산해 시트에 옮긴다.

수치	산출
활력 최대	10 + 기
전력	3 + 체 (강인 특기 시 +1/개)
방비	갑옷 기본값 (+ 방패 +1)
운명 개입 횟수	운 수정치만큼, 최소 1회
지휘 활력	지+2 이상이면 1, 아니면 2
지배력 오라	미가 양수면 그만큼

※

출전: co-04-00 § 파생 수치 계산, co-03-02 각 능력치 § 법

5.2 웹 캐릭터 빌더

손으로 다 계산하기 번거롭다면, 공식 사이트에 실린 **캐릭터 빌더**를 쓴다. 단(段)을 고르고 능력치를 배열법 또는 포인트 바이로 배분하면, 직업·배경·기능·특기·유파·장비 슬롯이 단계별로 열리고 파생 수치가 자동으로 계산된다. 완성 시트는 JSON으로 내보내(export) 웹 열람 시트나 Roll20 시트로 그대로 불러올 수 있다(동일한 [hy-character-v1](#) 계약을 공유한다). 빌더와 이 책은 같은 데이터를 쓰므로, 손으로 만든 시트와 빌더가 만든 시트는 수치가 일치한다. 접속 주소·QR은 배포판 표지 안쪽에 실는다.

5.3 워크스루 — 세 사람을 만들어 본다



❖ 캐릭터 시트와 주사위 정물

같은 일곱 걸음을, 성격이 완전히 다른 세 캐릭터로 밟아 본다.

워크스루 A — 사무라이 「카구라 마사무네」 (정석)

전열에 서서 물러서지 않는 무사. 가장 표준적인 빌드다.

① **능력치** — 배열법 `+2,+1,+1,0,0,-1` 을 쓴다. 전열 무사이므로 공격의 용(勇)에 +2, 활력의 기(技)와 전력의 체(體)에 각각 +1. 나머지 지·미에 0, 운에 -1.

※

용+2 · 기+1 · 체+1 · 지+0 · 미+0 · 운-1

② **직업 — 사무라이**. 핵심 능력치 용/체가 위 배분과 맞는다. 자동으로 딸려 오는 것:

- 시작 자동 기능: **검술 습득**, 투지 입문, 군학 입문, 위압 입문
- 1단 특기(자동): **부동의 진** [자세] — 활력 2, 해당 구역 아군 지배력 +3(전열 +4), 적 돌파 목표치 +2, 이동 불가.

③ **배경 — 몰락귀족**. 한때 성을 가졌던 가문의 후예.

- 기능 특전 3개(군학·교섭·풍격) 중 **2개 선택**: 군학, 풍격에 각 1점.
- 배경 특기(자동): **가문의 이름** [소양] — 교섭/위압 판정 +2, 지휘 분대 초기 결속력 +1.

④ **기능 9점** — 출처별로 쌓는다.

- 클래스 자동: 검술 ●●(습득 2) + 투지 ●·군학 ●·위압 ●(입문 각 1) = 5점
- 배경 특전 2점: 풍격 ●·(군학은 이미 입문이므로 대신) — 몰락귀족 특전은 군학·교섭·풍격이다. 군학은 클래스에서 이미 받았으니 **교섭 ●·풍격 ●**로 2점을 쓴다.

- 자유 2점: 무사의 기동을 위해 **마술(승마)** ●, 그리고 전장 생존을 위해 **생존** ●. (또는 검술을 면허로 올리는 선택도 가능하나, 여기서는 폭을 넓힌다.)

※

최종: 검술●● / 투지● 군학● 위압● 교섭● 풍격● 마술● 생존● (합 9점)

⑤ 특기·분대

- 클래스 1단: 부동의 진 (②에서 확정)
- 배경 1단: 가문의 이름 (③에서 확정)
- 일반 특기 1개: **강인** [소양] — 전력 +1.
- 분대: 아시가루 창병대(졸 5명, 스야리, 방비 12). 결속력 = 기본 3 + 가문의 이름 +1 = **4**.

⑥ 장비

- 무기: **우치가타나**(보급품) — 횡베기(용, 2활력) / 찌르기(기, 2활력, [관통 2]) / 받아치기(예약 1 / 즉흥 2).
- 갑옷: **중갑**(방비 14). 명명하면 당세구족(-1 페널티를 체+1로 상쇄 → 0).
- 금화: 5.

⑦ 삼도육심 — 예도(禮)의 충(忠). 주군의 명을 받드는 사무라이의 기본값. 명심으로 시작.

파생 수치: 활력 = 10+기1 = **11** / 전력 = 3+체1+강인1 = **5** / 방비 = **14** / 운명 개입 = 운-1이므로 **최소 1** / 지휘 활력 = 지0이라 **2** / 지배력 오라 = 미0이라 **없음**.

완성 시트 — 카구라 마사무네 (사무라이 1단)

항목	값
능력치	용+2 · 기+1 · 체+1 · 지+0 · 미+0 · 운-1
활력 / 전력 / 방비	11 / 5 / 14(중갑)
운명 개입 / 지휘 활력 / 오라	1 / 2 / 없음
직업 · 배경 · 심	사무라이 · 몰락귀족(루트 미선택) · 충(예도)
기능	검술●● / 투지● 군학● 위압● 교섭● 풍격● 마술● 생존●
무기	우치가타나 — 횡베기(용,2) / 찌르기(기,2,[관통2]) / 받아치기(예1/즉2)
1단 특기	[클래스] 부동의 진 · [배경] 가문의 이름 · [일반] 강인
분대	아시가루 창병대(졸 5, 스야리, 방비 12, 결속 4)
금화	5

※

전형적 호흡(활력 11): 부동의 진(2) → 횡베기(2) + 횡베기(2) + 받아치기 예약(1). 서 있는 것만으로 전선이 굳는다.

워크스루 B — 음양사 「아베 세이카」 (주술)

전열에 서지 않고 식신과 부적으로 전장을 조종하는 술사. 직접 전투가 거의 없는 빌드다.

① **능력치** — 주술은 지(智)가 전부다. 배열법으로 지에 +2, 여벌로 운에 +1, 미에 +1(교섭·지배력), 나머지 0, 그리고 몸이 약하므로 용에 -1.

※

용-1 · 기+0 · 체+0 · 지+2 · 미+1 · 운+1

이 배분은 배열법 +2, +1, +1, 0, 0, -1 의 재배치다(지=+2, 미=+1, 운=+1, 기=0, 체=0, 용=-1).

② **직업 — 음양사**. 핵심 능력치 지와 맞는다. 자동:

- 시작 자동 기능: **주술 습득**, 퇴마 입문, 결계 입문, 예언 입문
- 1단 특기(자동): **식신 사역** [형] — 활력 2, 식신 1체 소환(전력 1, 방비 12, 지배력 +1, 대신 피격 가능). 한계: 전투당 지 수정치만큼(지+2이므로 2체), 최소 1회.

③ **배경 — 사찰 출신**. 절에서 자라 요마를 어릴 때부터 안 자.

- 기능 특전 3개(퇴마·의술·투지) 중 **2개**: 퇴마는 클래스에서 이미 입문이니 겹치지 않게 **의술** ●·**투지** ●를 고른다.
- 배경 특기(자동): **경전의 힘** [소양] — 요마 대상 공격 판정 +1, 공포 저항 +2.

④ **기능 9점**

- 클래스 자동: 주술 ●●(습득 2) + 퇴마 ●·결계 ●·예언 ●(입문 각 1) = 5점
- 배경 특전 2점: 의술 ●·투지 ●
- 자유 2점: 별을 읽는 자이니 **책략** ●(매복 감지·적 의도), 그리고 정찰용 **감지** ●.

※

최종: 주술●● / 퇴마● 결계● 예언● 의술● 투지● 책략● 감지● (합 9점)

⑤ **특기·분대**

- 클래스 1단: 식신 사역
- 배경 1단: 경전의 힘
- 일반 특기 1개: **행운아** [소양] — 운명 개입 +1(약한 몸을 운으로 보완).
- 분대: 없음(음양사는 식신을 개인 유닛으로 부린다. 식신 「스오」 참새형 1체를 첫 식신으로).

⑥ 장비

- 무기: **없음**(식신·주술 전문). 호신용 탄토 또는 호부(부적) 다발.
- 갑옷: **무장 없음**(방비 10). 부적 결계로 대신한다.
- 금화: 5.

⑦ 삼도육심 — 현도(玄)의 眞(眞). 별의 흐름을 따르는 자. 명심으로 시작.

파생 수치: 활력 = 10+기0 = **10** / 전력 = 3+체0 = **3** / 방비 = **10**(무갑) / 운명 개입 = 운+1이므로 **1**(행운아로 +1 → 실효 2) / 지휘 활력 = 지+2이므로 **1** / 지배력 오라 = 미+1이므로 **+1**.

완성 시트 — 아베 세이카 (음양사 1단)

항목	값
능력치	용-1 · 기+0 · 체+0 · 지+2 · 미+1 · 운+1
활력 / 전력 / 방비	10 / 3 / 10(무갑, 부적 결계)
운명 개입 / 지휘 활력 / 오라	1(행운아로 2) / 1 / +1
직업 · 배경 · 심	음양사 · 사찰 출신(루트 미선택) · 眞(현도)
기능	주술●●● / 퇴마●● 결계●● 예언●● 의술●● 투지●● 책략●● 감지●●
무기	없음 / 호부(부적) 다발 (호신용 탄토)
1단 특기	[클래스] 식신 사역 · [배경] 경전의 힘 · [일반] 행운아
식신	스오(참새형, 전력 1, 방비 12, 지배력 +1)
금화	5

※

전형적 호흡(활력 10): 후열 유지 → 식신 조종(0활력) × 2 + 식신 사역(2)으로 재배치. 직접 전투 없이 식신으로 전장을 본다.

워크스루 C — 예인 「하나비」 (비전투)

칼을 들지 않는다. 노래와 춤으로 아군의 사기·전력을 떠받치는 지원 축.

① **능력치** — 미(美)가 지배력·교섭·사기의 축이고, 운(運)이 부 능력치다. 미에 +2, 기에 +1(활력·선공), 운에 +1, 지·용에 0, 몸이 약해 체에 -1.

※

용+0 · 기+1 · 체-1 · 지+0 · 미+2 · 운+1

배열법 +2,+1,+1,0,0,-1 의 재배치다(미=+2, 기=+1, 운=+1, 용=0, 지=0, 체=-1).

② 직업 — 예인. 핵심 능력치 미/운과 맞는다. 자동:

- 시작 자동 기능: **풍격 습득**, 교섭 입문, 선동 입문, 변장 입문
- 1단 특기(자동): **전장의 꽃** [정비] — 소강 단계에 아군 1체 전력 1 회복 또는 분대 1개 결속력 1 회복. 활력 소모 없음, 소강 1회.

③ 배경 — 방랑자. 고향도 주군도 없이 전국을 떠돈 자.

- 기능 특전 3개(생존·잠입·천운) 중 **2개: 생존 ●·천운 ●**.
- 배경 특기(자동): **떠돌이의 직감** [소양] — 전투 시작 시 선공 보정 +1, 기습 면역.

④ 기능 9점

- 클래스 자동: 풍격 ●●(습득 2) + 교섭 ●·선동 ●·변장 ●(입문 각 1) = 5점
- 배경 특전 2점: 생존 ●·천운 ●
- 자유 2점: 후열 지원용 **의술** ●(부상자 치료), 그리고 정보 전달의 **감지** ●.

※

최종: 풍격●● / 교섭● 선동● 변장● 생존● 천운● 의술● 감지● (합 9점)

⑤ 특기·분대

- 클래스 1단: 전장의 꽃
- 배경 1단: 떠돌이의 직감
- 일반 특기 1개: **행운아** [소양] — 운명 개입 +1.
- 분대: 없음(예인은 단독으로 후열에서 지원). 원한다면 종군 예능대를 서사적으로 둘 수 있다.

⑥ 장비

- 무기: **없음**(비전투 전문). 도구로 북·샤미센·부채. 호신용 카이켄(품속 단도) 또는 한큐(단궁).
- 갑옷: **무장 없음**(방비 10). 화려한 의상.
- 금화: 5.

⑦ 삼도육심 — 공도(空)의慈(자). 모든 사람의 고통을 달래려는 예인의 자연스러운 방향. 명심으로 시작.

파생 수치: 활력 = 10+기1 = **11** / 전력 = 3+체(-1) = **2** / 방비 = **10**(무갑) / 운명 개입 = 운+1이므로 **1**(행운아로 +1 → 실효 2) / 지휘 활력 = 지0이라 **2** / 지배력 오라 = 미+2이므로 **+2**.

완성 시트 — 하나비 (예인 1단)

항목	값
능력치	용+0 · 기+1 · 체-1 · 지+0 · 미+2 · 운+1
활력 / 전력 / 방비	11 / 2 / 10(무갑, 화려한 의상)
운명 개입 / 지휘 활력 / 오라	1(행운아로 2) / 2 / +2
직업 · 배경 · 심	예인 · 방랑자(루트 미선택) · 慈(공도)
기능	풍격●●● / 교섭● 선동● 변장● 생존● 천운● 의술● 감지●
무기	없음 (도구: 복·샤미센·부채 / 호신용 카이켄)
1단 특기	[클래스] 전장의 꽃 · [배경] 떠돌이의 직감 · [일반] 행운아
분대	없음 (단독 후열 지원)
금화	5

※

전형적 호흡(활력 11): 후열 유지 → 격려의 노래(1, 예인 공통 메뉴버 — 아군 1체 다음 판정 +1) × 3 + 아군 지원.
전력은 2뿐이니 절대 전열에 서지 않는다.

요약

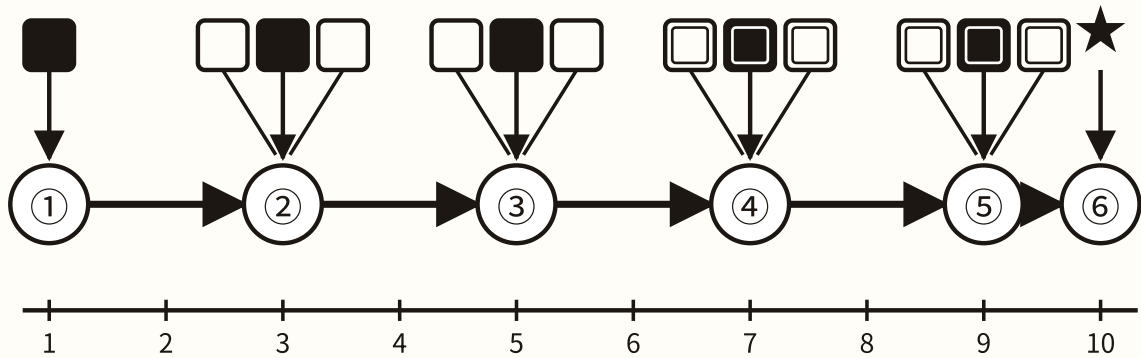
- **일곱 걸음:** ① 능력치 → ② 직업 → ③ 배경 → ④ 기능 9점 → ⑤ 특기·분대 → ⑥ 장비 → ⑦ 삼도육심. 끝에 파생 수치를 계산한다.
- **능력치:** -3~+3 범위. 배열법 `+2,+1,+1,0,0,-1` 또는 포인트 바이(0에서 시작, +4포인트 배분).
- **기능 9점 = 클래스 자동 5 + 배경 2 + 자유 2.** 면허 이상은 1단에서 1개까지.
- **1단 특기 3개 = 클래스 자동 + 배경 자동 + 일반 1개(선택).** 일반 슬롯을 유파에 쓸 수 있다.
- **장비:** 무기 1, 갑옷(무장 없음 10 / 경갑 12 / 중갑 14, 방패 +1), 시작 금화 5.
- **파생 수치:** 활력 10+기 · 전력 3+체 · 방비 갑옷값 · 운명 개입 운(최소 1) · 지휘 활력 지+2 이상이면 1 · 지배력 오라 +미(양수만).
- 손 계산이 번거로우면 웹 빌더가 같은 데이터로 자동 계산한다.

六・上



기본 6직

THE BASIC SIX · 基本6職



❖ 1단에서 달인까지의 성장 흐름 도해

번호	의미
1	1단 자동 획득
2	3단 택1
3	5단 택1
4	7단 고급 특기 택1
5	9단 고급 특기 택1
6	달인(10단) — 고급 특기 1 + 위명
★	위명

칼을 뽑기 전에 정할 것은 컨셉이 아니라 역할이다. 전장에서 네가 무엇을 하는가 — 전선을 잡는가, 파고드는가, 뒤를 노리는가, 주술을 던지는가, 심부에서 학살하는가, 아군을 떠받치는가. 여섯 기본 직업이 이 여섯 자리를 하나씩 맡는다. 이 여섯만으로 빠진 역할 없는 파티가 완성되며, 신규 플레이어는 여기서만 고르면 된다. 확장 12직·아웃사이드·마인은 익숙해진 뒤 GM과 함께 연다.

각 직업 카드는 이렇게 읽는다. 먼저 정체성(향)으로 그 직업이 전장에서 무엇인지 잡고, 특기 표에서 1~5단에 무엇을 얻는지 확인한다. **1단 고유 특기는 승단 시 자동 획득**이며, 3·5단은 각 표에서 하나씩 선택한다. 6단 이상(7·9·달인)은 "이후"로 한 줄 요약했다 — 전문은 기본 룰북의 직업 페이지에 있다. **활력은 행동 자원, 전력은 생명, 방비는 명중 목표치, 회심은 더블, 간합·호흡·소강은 시간 단위**임을 기억하고 읽으라.

※

여섯 직업이 맡는 핵심 역할: 사무라이=전열·방어 / 낭인=기동·암살 / 시노비=기동·암살(잠입) / 음양사=주술·소환 / 밀교승=심부·격투 / 정토승=지원·회복.

출전: co-04-07-00 § 계층 1 — 기본 6직

01. 사무라이 (侍)

전열의 지배자. 서 있는 것만으로 전선이 굳는다. 아시가루 다섯이 "무서워 못 가겠다" 할 때 사무라이가 먼저 한 발을 내딛으면 다섯이 따라온다. 그의 첫 미덕은 화려한 일격이 아니라 한 발도 물러서지 않는 부동(不動)이다. 무사도는 아름답고 잔혹하다 — 주군의 명과 인간성 사이, 충(忠)과 인(仁)의 균열에서 사무라이의 진짜 전투가 시작된다.

- 역할: 전열·방어(지배력 앵커, 분대 지휘관) · 핵심 능력치: 용/체 · 심부 진입: 강행 돌파 · 심: 忠 또는 覇
- 시작 자동 기능: 검술 습득, 투지·군학·위압 입문

1단 (자동): 부동의 진 (不動の陣) [자세] — 활력 2(선언), 유지: 해제까지, 동시 자세 1개. 효과: 해당 구역 아군 지배력 +3(**전열에서 +4**), 적 돌파 목표치 +2, 이동 불가. 해제: 자유 행동 0활력, 이동 시 자동 해제.



단	특기	유형	활력	한계	효과
3	일기토 선언 (一騎討ち)	[형]	2	간합 1회	같은 구역 적 주/장 1체 지정. 다음 간합까지 쌍방 해당만 공격 가능. 양측 공격 기법 +2.
3	순사의 각오 (殉死の覚悟)	[소양]	—	—	전력 1 이하일 때 모든 공격 기법 +3.
3	가신 통솔 (家臣統率)	[소양]	—	—	같은 구역 분대 명령 활력 -1 (최소 1).
5	철벽 수비 (鐵壁守備)	[소양]	—	—	부동의 진 유지 중 방비 +2. 무방비 면역.
5	기합 (氣合)	[형]	1	간합 1회	인접 구역 포함 아군 전 분대 결속력 +1.
5	호위 태세 (護衛態勢)	[자세]	2(선언)	유지	자세 슬롯 1개 점유. 유지 중 같은 구역 아군 피격 시 사무라이가 자동으로 대신 맞을 수 있다(간합 1회, 0활력 [형] 발동). 부동의 진과 동시 사용 불가.

분대 전술(3·5단 클래스 특기 대신 선택): **선봉 돌격**(3단, [전술:형], 분대 명령 비용+1, 간합 1회 — 사무라이가 같은 구역에 있어야, 사무라이와 분대 동시 이동+공격, 분대 판정 +1, 사무라이 다음 공격도 +1) · **철벽 진형**(5단,

[전술:자세], 분대 명령 비용, 유지 — 같은 구역에 있는 한 분대 방비 +2·이동 불가, 부동의 진과 중첩 가능).

이후 — **7단**: 무쌍([형] 3, 구역 적 전원 공격A) / 대장기([자세]) / 사무라이의 금지(공포·실착 면역) 중 택1. **9단**: 전장의 귀신(처치 시 활력 2 회복, 최대 활력 초과 불가) / 천하무적(방비 +3) / 만부부당(홀로 있을 때 지배력 +6) 중 택1. **달인**: 고급 특기 1 + 위명.

- 추천 무기: 우치가타나(만능)·타치(기마)·잔바토/노다치(대형 특효·일격필살) · 추천 유파: 카토리 신토류(천지인), 시현류, 야규 신카게류 · 추천 진영: 카구라번, 잇코잇키, 엔료관
- 명예직 주의: 사무라이는 무사도 핵심 **명예직**이다 — 면제 조건 없는 전장 이탈 시 명성 -1·삼도육심 허(虛) 이동 판정·분대 결속 -1·주군 호감 -2.

※

출전: co-04-07-01 (전 절) · 명예성: co-04-07-00 § 명예성 분류

02. 낭인 (浪人)

바람의 칼. 주군을 잃어 숙박에서 풀려난 칼, 사무라이의 거울상이다. 사무라이가 산이라면 낭인은 산을 깎는 바람이다. 심부에서 단도를 찼던 낭인은 전장에서 가장 위험하다 — 부동의 진도 방패벽도 낭인에게는 풍경일 뿐, 그저 걸어 들어간다. 한 호흡에 다섯 적의 급소를 한 번씩 벤다. 그 자유는 잔혹한 자유다. 의무가 아니라 선택으로 누군가를 지키는 것 — 사무라이가 결코 가질 수 없는 것이다.

- 역할: 기동·암살(기동 타격, 심부 전투, 단독 행동) · 핵심 능력치: 용/기 · 심부 진입: **자유** · 심: 無心 또는 眞
- 시작 자동 기능: 검술 습득, 보법·생존·속도 입문

1단 (자동): 바람의 칼날 (風の刃) [소양] — 적 지배력 높은 구역/심부 이동 시 활력 -1(최소 1). 심부 자유 진입/이탈.



단	특기	유형	활력	한계	효과
3	선제 일격 (先手一撃)	[소양]	—	전투 1회	전투 첫 간합, 첫 공격 자동 회심.
3	이탈의 달인 (離脱の達人)	[소양]	—	—	전장 이탈 시 추격 판정 1회 면제.
3	낭인의 이도 (浪人の二刀)	[소양]	—	호흡 1회	주무기 공격 후 부무기로 1활력 추가 공격.
5	질풍 (疾風)	[소양]	—	—	이동 직후 공격 시 +2.
5	고독한 늑대 (一匹狼)	[소양]	—	—	같은 구역 아군 없을 때 공격 +2, 방비 +2.
5	급소 간파 (急所看破)	[형]	2	간합 1회	대상 방비 -3 (다음 간합까지).

분대 전술: **유격 지시**(3단, [전술:형], 분대 명령 비용+1, 간합 1회 — 분대가 외곽을 경유해 적 후열에 출현, 기습 판정 +2, 분대 결속 -1) · **낭인의 연대**(5단, [전술:소양] — 같은 구역 졸/런 분대가 낭인 호흡에 맞춰 움직여 분대 명령 비용 -1(최소 0), 낭인이 심부에 있으면 효과 없음).

이후 — **7단**: 무영(이동 활력 1, 돌파 자동 성공) / 연참(처치 시 즉시 활력 +1) / 심부의 귀신(심부 내 회심 확장) 중 택1. **9단**: 잔영(지배력·돌파 무시, 각 간합 첫 호흡 선공 보정 +N) / 일섬([형] 4, 구역 적 졸 전멸 + 장/주 2전력) / 사선(전력 1일 때 모든 공격 자동 회심) 중 택1. **달인**: 고급 특기 1 + 위명.

- 추천 무기: 닌자토·코다치·우치가타나·카이켄·이도류(코다치+우치가타나) · 추천 유파: 야규 신카게류, 이토 잇토류, 시현류, 무류 · 추천 진영: 후마중, 없음(무소속이 낭인의 본질)

※

출전: co-04-07-02 (전 절)

03. 시노비 (忍)

그림자의 기술. 전장에 없는 존재다 — 적이 발견하기 전까지. 외부에서 움직여 적 후열에 나타나 적장의 목을 노린다. 적의 군대를 무찌르는 것이 아니라 시작되기 전에 끝내는 것이 시노비의 일이다. "정정당당"은 사무라이의 허영이고 시노비는 결과만 본다. 그러나 시노비도 인간이며, 가장 외로운 인간이다 — 임무가 끝나면 신원도, 가문도, 동료도 없다.

- 역할: 암살·정찰·교란·정보전 · 핵심 능력치: 기/운 · 심부 진입: **자유** · 심: 忠 또는 無心
- 시작 자동 기능: 인술 습득, 잠입·경공·변장 입문

1단 (자동): 그림자 건너기 (影渡り) [소양] — 외부↔어디든 0활력([형]) 이동 (간합 1회). 심부 자유 진입/이탈.



단	특기	유형	활 력	한계	효과
3	기습 (奇襲)	[소양]	—	간합 1회	잠입 상태 첫 공격 자동 회심(진짜 자동). 기본 기습을 대체하며 추가 무방비는 부여하지 않는다.
3	독수 (毒手)	[소양]	—	—	근접 적중 시 대상 다음 간합 활력 -1.
3	연막 (煙幕)	[형]	1	간합 1회	구역 원거리 자동 실패 1간합.
5	분신 (分身)	[형]	2	간합 1회	적의 대시노비 공격 -3.
5	급소 일격	[소양]	—	—	기습 회심 시 전력을 3으로 지정([경량] 1전력 상한 무시).
5	정보망	[소양]	—	전투 시작	적 전 유닛 정보 공개.

분대 전술: **교란 작전**(3단, [전술:형], 분대 명령 비용, 간합 1회 — 인접 구역 적 분대 1개 결속력 -2, 적 분대 다음 공격 판정 -1) · **잠복 배치**(5단, [전술:자세], 분대 명령 비용, 유지 — 분대를 잠입 배치, 감지≥13로 발각, 발각 전 지배력 기여 0 대신 발각/해제 시 기습 판정 +3).

이후 — **7단**: 사라지기([형] 1, 즉시 외부 이동, 적 반응 불가) / 암살자의 눈(모든 공격 [관통 2]) / 함정사([형] 2) 중 택1. **9단**: 그림자 분신술([형] 3) / 일격필살(기습 첫 타 전력 무관 즉사, 주 제외=4전력) / 무형(상시 잠입, 감지 ≥17) 중 택1. **달인**: 고급 특기 1 + 위명.

- 추천 무기: 닌자토·카이켄·쿠나이·수리검·코다치 · 추천 유파: 이가류(살인향), 고가류(함정 연쇄), 무류 · 추천 진영: 후마중, 비우산, 카구라번

※

출전: co-04-07-03 (전 절)

04. 음양사 (陰陽師)

별을 읽는 자. 눈에 보이지 않는 세계를 조종한다. 식신을 부려 정찰하고, 결계로 요마를 막고, 주술로 적을 저주한다. 전열에 서지 않으면서 전장의 흐름을 바꾸지만, 음양사 본인은 어떤 직업보다 약하다 — 자기 칼이 아니라 별의 운행을 무기로 삼기 때문이다. 저주를 쓴 자는 저주를 받는다. 매 주술마다 수명이 깎여, 9단 음양사 중에는 30대에 백발이 된 자가 많다.

- 역할: 소환·원거리 주술·요마 통제·결계·핵심 능력치: 지·심부 진입: 강행 돌파·심: 眞 또는 忠
- 시작 자동 기능: 주술 습득, 퇴마·결계·예언 입문



1단 (자동): 식신 사역 (式神使役) [형] — 활력 2, 한계: 전투당 지 수정치만큼

(최소 1회). 식신 1체를 임의 구역에 소환. **식신: 전력 1, 방비 12, 지배력 +1, 대신 피격 가능.** 식신은 개인 유닛 (분대 아님)이며 자체 활력이 없다 — 음양사가 조종 액션(0활력 [형])으로 움직이고, 이 액션은 한 간합 2회 상한을 공유한다(여러 체 소환해도 한 간합 2회까지만 트리거).

단	특기	유형	활력	한계	효과
3	저주 (呪い)	[형]	2	간합 1회	2구역 내 적 1체 다음 판정 -3.
3	식신 강화	[소양]	—	—	식신 전력 2, 지배력 +2.
3	오행 감응	[소양]	—	—	인접 구역 적 유닛 항상 파악.
5	주살 (呪殺)	[형]	3	간합 1회	원거리(사거리 2구역). 2d10+지 ≥ 방비. [영체]. 2전력.
5	식신 폭발	[형]	1	소모(식신 1체)	식신 자폭. 구역 전원 1전력.
5	결계진	[자세]	2	유지	구역 아군 방비 +2. 소강마다 1활력.

분대 전술: **식신 지휘**(3단, [전술:형], 0활력(분대 명령 비용 면제), 간합 1회 — 식신을 지휘관 대리로 파견, 이번 간합 분대 명령 1회를 활력 0으로 발동, 식신 전투불능이면 사용 불가) · **오방진**(5단, [전술:자세], 분대 명령 비용 +2, 유지 — 구역 전체 약한 결계(요마 진입 시 1전력) + 분대 원거리 공격 +1).

이후 — **7단:** 대식신([형] 3, 장급 식신 전력 3·방비 14·지배력 +4, 조종 한 간합 3회 상한) / 음양반전([형] 3, 구역 지배력 아군↔적군 교환) / 예언의 눈 중 택1. **9단:** 백귀야행([형] 4, 잡 10체 심부 소환, 적 지배력 -5) / 봉인술([형] 5, 장/주 1체 봉인 — 2d10+지 ≥ 대상 방비, 성공 시 1간합 행동 불가, 대상은 매 간합 시작 시 2d10+지 ≥ 13으로 조기 해제) / 천문 중 택1. **달인:** 고급 특기 1 + 위명.

- 추천 무기: 없음(식신/주술 전문), 호신용 탄토 또는 로쿠샤쿠보 · 추천 유파: 아베류(대식신술), 쓰치미카도류(저주+천문) · 추천 진영: 카구라번, 엔료관, 비우산

※

출전: co-04-07-04 (전 절)

05. 밀교승 (密敎僧)

수라의 길. 승려이면서 전사다. 정토승의 거울상. 다른 퇴마사가 거리를 두고 요마를 상대한다면, 밀교승은 요마의 품에 뛰어든다 — 심부의 아수라장이 그의 도장(道場)이다. 경문이 갑옷이고 인(印)이 칼이다. 부드러운 손이 환자를 만지고 다음 날 요마를 벤다, 둘은 같은 손이다. 가장 큰 위험은 수라(修羅)가 되는 것 — 그래서 밀교승의 진짜 수행은 강해지는 것이 아니라 왜 칼을 들었는지 잊지 않는 것이다.

- 역할: 심부 전투·퇴마·근접 학살·자기 치유 · 핵심 능력치: 용/체 · 심부 진입: 자유 · 심: 慈 또는 眞
- 시작 자동 기능: 체술 습득, 퇴마·투지·강건 입문



1단 (자동): 수라의 인 (修羅の印) [소양] — 심부(心府) 내에서 모든 근접 기법의 활력 -1(최소 1). 심부 자유 진입. 심부 밖에서는 미적용.

단	특기	유형	활력	한계	효과
3	금강불괴 (金剛不壞)	[소양]	—	간합 1회	전력 감소 시 $2d10+체 \geq 13$ 성공하면 해당 전력 감소 무효.
3	퇴마 경문 (退魔經文)	[형]	2	간합 1회	인접 구역 포함 모든 요마 유닛 방비 -2 (1간합).
3	인법: 부동명왕 (印法: 不動明王)	[자세]	2	유지	유지 중 모든 피격에 방비 +3. 이동 불가.
5	금강저 (金剛杵)	[소양]	—	—	특수 무기 금강저 해금(활력 2, 표준 크기). 요마 적중 시 2전력, 인간엔 1전력.
5	혈투 (血鬪)	[소양]	—	—	전력 감소 시마다 다음 공격 1회 +2(소비). 최종 수정치 상한 +10.
5	결가부좌 (結跏趺坐)	[정비]	—	소강 1회	소강 단계에 전력 1 자동 회복.

분대 전술: **호법 결계**(3단, [전술:자세], 분대 명령 비용+1, 유지 — 분대 구역에 결계, 요마 진입 시 2전력/진입 판정 $지 \geq 11$, 결계 내 분대 공포 면역) · **금강역사진**(5단, [전술:형], 분대 명령 비용+1, 간합 1회 — 밀교승 같은 구역에 있어야, 요마 대상 분대 공격 +3, [영체] 적용).

이후 — **7단:** 아수라(심부 내 한 호흡 한계 +2 → 7) / 대퇴마진([형] 4, 구역 모든 요마 2전력 + 요마 진입 봉쇄 2간합) / 만트라([형] 2) 중 택1. **9단:** 인간흥기(맨손 [관통 2] 또는 [직격 2] 택1) / 열반적정([형] 0, 전력 0 부활 후 1간합 뒤 전투 불능) / 대일여래의 가호(같은 구역 아군 요마 피해 절반) 중 택1. **달인:** 고급 특기 1 + 위명.

- 추천 무기: 금강저·탄토·로쿠샤쿠보·맨손/체술·카타나 · 추천 유파: 다케노우치류(체술), 수험도류, 진언류 (대일진언) · 추천 진영: 히에이런, 엔료관, 사찰 출신 배경

※

출전: co-04-07-05 (전 절)

06. 정토승 (淨土僧)

아미타의 방패. 싸우지 않아도 되는 승려다. 전열 뒤에서 염불을 외우면 죽음을 두려워하던 아시가루가 다시 창을 잡는다. 다른 직업이 적을 죽여 전쟁을 끝낸다면, 정토승은 아군을 살려 전쟁을 견디게 한다 — 그것이 자비의 전쟁이다. 핵심은 결속력이며, 분대가 붕괴하지 않게 만드는 유일한 클래스다. 가장 자비로운 직업이 농민에게 죽창을 쥐여주는 순간(일향일기), 가장 위험한 봉기의 지도자가 된다.

- 역할: 분대 사기 유지·결속력 버프·회복·공포 면역 부여 · 핵심 능력치: 미/체
· 심부 진입: 강행 돌파 · 심: 慈(공도)
- 시작 자동 기능: 교섭 습득, 풍격·의술·투지 입문

1단 (자동): 아미타의 방패 (阿彌陀の盾) [소양] — 같은 구역 아군 분대의 결속력이 0이 되어도 붕괴하지 않는다(결속력 1 유지). 정토승이 해당 구역에 있는 한 지속. 이동하면 효과 범위가 바뀐다(기존 구역 해제, 새 구역 적용).



단	특기	유형	활력	한계	효과
3	염불 (念佛)	[형]	1	—	같은 구역 분대 1개 결속력 +1. 저활력으로 반복 가능.
3	왕생의 법 (往生の法)	[정비]	—	소강 1회	전투 불능 아군 1명의 사후 판정에 +5.
3	법의 (法衣)	[소양]	—	—	방비 +1(갑옷 없이). 무장 없이도 지배력 +1.
5	대법회 (大法會)	[형]	2	간합 1회	인접 구역 포함 아군 전 분대 결속력 +1.
5	자비의 손 (慈悲の手)	[형]	2	간합 1회	인접 아군 1명 전력 1 회복.
5	부동심 (不動心)	[소양]	—	—	같은 구역 아군 전원 공포 면역.

분대 전술: **법문 고취**(3단, [전술:형], 분대 명령 비용, 간합 1회 — 분대 결속력 +2 + 공포 상태 즉시 해제) · **아미타 방진**(5단, [전술:자세], 분대 명령 비용+1, 유지 — 정토승 같은 구역에 있어야, 분대 결속 붕괴 면역, 정토승이 떠나면 해제).

이후 — **7단**: 극락왕생(아군 전투 불능 시 해당 구역 아군 공격 +2, 2간합) / 법력결계([형] 3, 구역 적 진입 시 결속력 -1 + 지배력 -2) / 고승의 기품(미 오라 2배) 중 택1. **9단**: 아미타 현현([형] 5, 아군 전원 결속력 전량 회복 + 전투 불능 1체 부활 전력 1) / 열반의 경지(전투 불능 되어도 소강까지 버팀, 소강 시 전력 1 부활) / 무량수(아미타의 방패가 인접 2구역으로 확장) 중 택1. **달인**: 고급 특기 1 + 위명.

- 추천 무기: 나기나타(정토승의 상징)·로쿠샤쿠보·탄토 · 추천 유파: 만세류(의술), 진언류(대일진언), 무류 · 추천 진영: 잇코잇키, 히에이런, 엔료관

- 명예직 주의: 정토승은 신도 공동체의 신앙 보증인 **명예직**이다 — 면제 조건 없는 전장 이탈 시 사무라이와 같은 후속 페널티를 받는다.

※

출전: co-04-07-06 (전 절) · 명예성: co-04-07-00 § 명예성 분류

요약

- **여섯 직업 = 여섯 자리.** 사무라이(전열을 굳힌다) · 낭인(빠르게 파고든다) · 시노비(뒤를 노린다) · 음양사(주술로 조종한다) · 밀교승(심부에서 학살한다) · 정토승(아군을 떠받친다). 이 여섯만으로 빠진 역할 없는 파티가 된다.
- **심부 자유 진입은 셋뿐** — 낭인·시노비·밀교승. 나머지 셋(사무라이·음양사·정토승)은 강행 돌파가 필요하다.
- **1단 특기는 자동, 3·5단은 각 표에서 택1.** 분대 전술 특기는 3·5단 클래스 특기 슬롯을 대신 차지한다.
- **명예직은 사무라이·정토승 둘.** 면제 조건 없이 전장을 이탈하면 명성·결속·주군 호감 페널티와 삼도육심 허(虛) 이동 판정을 받는다.
- 확장 12직은 제6장(중)·(하)에서, 마인·아웃사이더는 기본 룰북에서 다룬다.

※

출전: co-04-07-00 § 계층 1 · § 명예성 분류

六・中



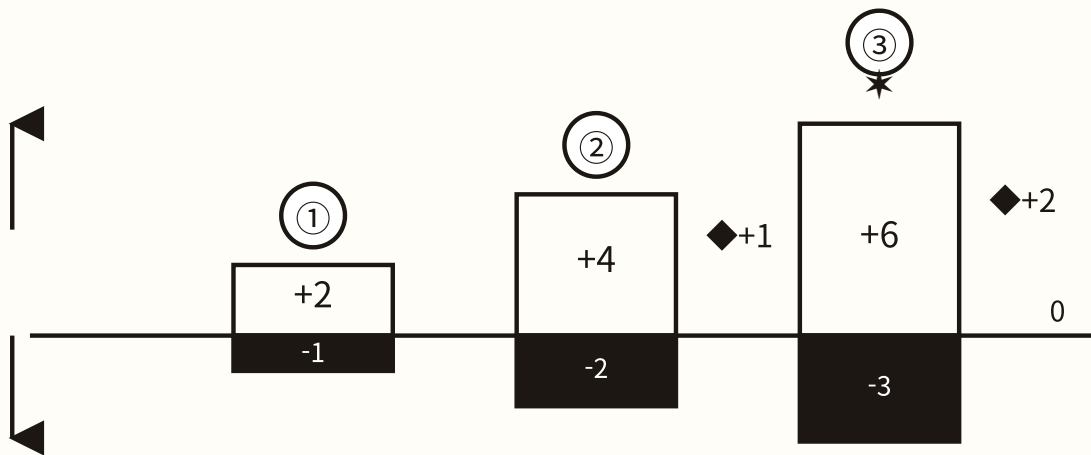
확장 전반

EXTENDED I · 拡張前半

기본 6직이 아홉 역할군의 핵심을 하나씩 맡는다면, 확장 12직은 그 역할을 더 뾰족하게 파거나 기본직이 맡게만 닿는 틈새를 메운다. 이 절은 확장 전반 6종을 다룬다 — 자기 몸을 연료로 태우는 수험자, 전장 자체를 무기로 삼는 풍수사, 부채 한 자루로 부대를 조종하는 학자, 금화로 전쟁을 사고파는 상인, 진지와 함정을 손으로 짓는 공인, 노래로 아군을 살리는 예인.

너는 이 여섯 중 하나를 자유 선택할 수 있으나, 컨셉이 강한 직업이므로 GM 승인을 권한다. 각 직업의 1단 특기는 캐릭터를 만들 때 자동으로 얻고, 3단·5단에서 각각 목록 하나를 골라 특기를 더한다. 7단·9단의 고급 특기는 이 절에서 표로만 요약한다 — 전문은 기본 룰북에 있다.

수험자 (修驗者) — 고행 자해 폭딜



◆ 고행 사다리 도해

번호	의미
1	고행 1 (전력 -1 → 그 호흡 판정 +2)
2	고행 2 (전력 -2 → 판정 +4)
3	고행 3 (전력 -3 → 판정 +6)
↑	그 호흡 판정 보너스
↓	전력 소모 (소강 자연 회복 없음, 전력 1 미만 불가)
◆	기법 피해 추가 (전력)
*	[관통 전체]

역할: 심부·격투 (자기 희생형 폭딜/지원) · **핵심 능력치:** 체(體)·용(勇) · **심부 진입:** 자유

산에서 폭포를 맞고 불 위를 걷는 야마부시(山伏)다. 다른 직업이 호흡(활력)을 자원으로 쓴다면, 너는 살(전력)을 자원으로 쓴다. 자기 살을 제물로 바쳐 한 호흡의 폭발을 만들고, 그 폭발이 적 한 부대를 지운다. 9단까지 가는 동안 네 몸은 흉터투성이가 되며, 그 흉터 하나하나가 한 명의 적이자 한 번의 깨달음이다.

핵심 자원 — 고행 (苦行): 기법 실행 전 "고행 N"을 선언해 전력을 N만큼 즉시 감소시키고, 그 호흡의 모든 기법을 강화한다.

고행 N	전력 소모	보너스
고행 1	전력 -1	그 호흡 모든 판정 +2
고행 2	전력 -2	그 호흡 모든 판정 +4 , 기법 피해 +1전력
고행 3	전력 -3	그 호흡 모든 판정 +6 , 기법 피해 +2전력 , [관통 전체]

전력 1 미만으로는 고행할 수 없다. 고행으로 줄인 전력은 **소강에 자연 회복되지 않으며**, 예인·정토승 등의 치료/회복 효과로만 되돌린다.

단	특기 (택1)	유형	활 력	한계	효과
1 단	부동명왕의 서약	[소양]	—	—	고행 사용 가능. 심부 자유 진입/이탈. 고행 1 이상일 때 요마 대상 공격 +1.
3 단	화도 (火渡り)	[형]	2	간합 1회	자기 구역에 "성화" 부여. 요마에 매 소강 1전력, 인간엔 무해. 고행 1 필수.
	고행 연쇄	[소양]	—	—	고행으로 전력을 깎을 때 그 호흡에 활력 +2.
	산의 숨결	[정비]	—	소강 1회	소강 시 고행 전력 소모분 중 1 회복.
5 단	불퇴전 (不退轉)	[자세]	2	유지	유지 중 피격 시 전력 감소 대신 고행으로 전환 — 다음 호흡 고행 보너스 자동 적용.
	수행의 끝	[소양]	—	—	전력 2 이하일 때 모든 기법 활력 -1 (최소 1).
	결계보행	[형]	3	간합 1회	이동 경로에 결계 자동 설치. 요마 진입 시 1전력. 고행 1 필수.

상위 특기 (7·9단 택1): 7단 — 인신공양([형] 활력1, 전투1회: 고행 3 선언 후 이번 간합 잔여 모든 공격 자동 회심) / 야마부시의 권능([소양]: 고행 보너스 2배, 대신 고행 후 다음 간합 한 호흡 한계 3) / 호마([형] 활력4, 전투1회: 고행 2 필수, 대상 구역 적 전원 3전력+성화). 9단 — 즉신성불([형] 활력0, 세션1회: 전력을 0으로, 이번 간합 잔여 모든 판정 자동 성공·모든 공격 3전력·관통 전체), 간합 종료 시 전투 불능) / 생환([소양]: 고행으로 줄인 전력이 소강 시 전량 회복) / 살아 있는 산([소양]: 전력 최대치 +3).

- **추천 무기:** 금강저(요마 2전력, 퇴마 판정), 탄토, 테츠보(고행 보너스+분쇄 시너지). 무기보다 자기 몸을 단련한다.
- **추천 유파:** 수험도류(고행 결합, 본업), 다케노우치류(체술), 진언류.
- **추천 진영:** 무현중, 히에이런, 잇코잇키. · **삼도육심:** 慈 또는 眞 (고통으로 진리를 본다). · **추천 동반:** 회복 담당 (예인·정토승) — 전력 소모가 누적되므로.

※

출전: co-04-07-07 § 고행·법·삼도육심

풍수사 (風水師) — 지맥 조작자

역할: 제어·지형 (구역 변형, 지배력 조작, 결계) · **핵심 능력치:** 지(智) · **심부 진입:** 강행 돌파

전장을 바둑판처럼 읽는 자다. 산맥의 흐름과 기(氣)가 모이는 지점을 보고 조종한다. 너는 적을 직접 베지 않는다 — 지배력 한도를 줄여 대군을 무력화하고, 바리케이드로 경로를 끊고, 영맥을 활성화해 아군을 축복한다. 다만 한 곳의 기운을 끌어 쓰면 다른 곳이 약해진다. 명인급 풍수사는 자기가 만진 모든 땅의 빛을 짚어진다.



단	특기 (택1)	유형	활력	한계	효과
1단	지맥 비틀기	[형]	2	간합 1회	대상 구역 1개의 최대 지배력 한도를 -3으로 제한(해당 간합). 초과분 즉시 소멸. 인접 구역까지 가능.
3단	기류 조작	[형]	2	간합 1회	대상 구역의 원거리 기법 명중 +2 또는 -2 (선택).
	지맥 감응	[소양]	—	—	전장 모든 구역의 지배력 수치를 정확히 파악. 영맥/오염 자동 감지.
	약지 지정	[형]	2	간합 1회	대상 구역 모든 유닛(피아 무관) 방비 -1(1간합).
5단	바리케이드	[형]	3	전투 N회(지수정치)	두 구역 사이에 장벽: 이동에 추가 2활력(3간합 유지).
	지반 침하	[형]	3	간합 1회	대상 구역: 이동 +1활력, 지배력 보너스 전부 무효(2간합).
	용혈 활성화	[형]	2	전투 1회/구역	대상 구역을 "용혈"로: 아군 공격 기법 +2, 소강 시 전력 +1 회복.

상위 특기 (7·9단 택1): 7단 — 구역 창조([형] 활력4, 전투1회: 새 구역 1개 추가) / 대지 봉인([형] 활력4, 전투1회: 대상 구역 봉인, 유닛 출입 불가 2간합) / 기맥 폭주([형] 활력3, 전투1회: 대상 구역 모든 유닛 1전력, 지배력 0 리셋). 9단 — 풍수 결계진([소양]: 전투 시작 시 구역 2개 영구 변형) / 대지의 분노([형] 활력5, 전투1회: 전장 전체 장병기 활력 +2·이동 활력 +1, 2간합) / 이상향 창조([형] 활력5, 전투1회: 구역 1개를 성역으로 — 아군 전력 회복 +2·방비 +3·적 진입 시 자동 1전력).

- **추천 무기:** 스야리(수비 겸용), 로쿠샤쿠보(제압), 탄토(호신). 직접 전투보다 구역 조작이 본업.
- **추천 유파:** 아베류(주술 결합), 무류(독학). 풍수 전용 유파는 없다.
- **추천 진영:** 카구라번, 엔료관, 비우산. · **삼도육심:** 眞 또는 慈 (자연의 이치를 따른다). · **추천 동반:** 전선 담당 (사무라이·낭인) — 단독 화력이 약하므로.

※

출전: co-04-07-08 § 법·삼도육심

학자 (學者) — 전술 참모 (활력 양도)

역할: 지원·회복 (활력 지원, 분대 지휘 특화, 전술 제어) · **핵심 능력치:** 지(智) ·

심부 진입: 강행 돌파

칼을 들지 않아도 전장에서 가장 위험할 수 있는 존재다. 너는 자기 호흡(활력)을 동료에게 나누어 준다 — 부채를 흔들면 사무라이의 칼이 한 번 더 빨라지고, 한마디에 아시가루 분대가 정확한 타이밍에 창을 내민다. 후열이나 높은 곳의 망루에서 5만 군대를 손가락 하나로 조종한다. 대신 방비가 낮고 전력이 적으니, 심부에는 절대 들어가지 말라.



단	특기 (택1)	유형	활력	한계	효과
1단	신산 귀모	[소양]	—	—	① 활력 양도: 2활력 소모 → 대상 주/장 1체에 2활력 즉시 부여(1:1 총량 불변). ② 분대 명령 활력 항시 최소 1 보장. 후열 할인은 정본의 유료 후열 작업 규칙만 따른다.
3단	전술 지시	[형]	1	간합 1회	아군 1체의 다음 공격 기법에 +3 .
	허실 간파	[소양]	—	—	적 장/주의 잔여 활력과 예약 상태를 항시 파악.
	진법	[형]	2	간합 1회	아군 분대 1개의 지배력 기여 x2 (해당 간합).
5단	총지 휘	[형]	1	간합 1회	모든 아군 분대에 동시 명령(전진/후퇴 1종). 분대 수 무관 1활력.
	약점 분석	[형]	2	전투 1회	적 1체 방비 -2(전투 종료까지).
	활력 분배	[소양]	—	—	신산귀모 양도 비용 2→ 1활력 (1소모→1양도).

활력 양도는 **자체 활력을 가진 아군에게만** 가능하다(식신·괴뢰·분대 등 본체 활력 0인 유닛엔 불가). 1:1 총량 보존은 어떤 특기·유파·명품·신물도 깨지 못한다.

상위 특기 (7·9단 택1): 7단 — 제갈공명([소양]: 전투 시작 시 카운트 순서 자유 결정) / 심면매복([형] 활력2, 전투 시작 1회: 아군 2유닛 비공개 배치, 기습 취급) / 전장의 뇌([소양]: 매 간합 시작 시 전용 추가 2활력, 이월 불가).

9단 — 천재 군사([소양]: 간합당 2회까지 분대 명령을 0활력, 한 번의 양도로 대상 2체 분산 가능) / 기정지계([형] 활력0, 전투1회: 장급 이하 적 1체의 다음 호흡 건너뛸, 주급 이상엔 2d10+지+책략>=15 성공 시 적용·실패해도 다음 호흡 한계 -2) / 불패의 진([정비] 소강1회: 다음 간합 활력 최대치 +2·전 분대 결속력 +1).

- **추천 무기:** 호신용 탄토·한류, 부채(상징). 전투 회피가 원칙.
- **추천 유파:** 없음. 무술 유파보다 병법서 학파. 무류(독학) 권장.
- **추천 진영:** 카구라번, 잇코잇키, 사카이좌. · **삼도육심:** 忠 또는 眞 ("내가 가장 잘 안다"는 독선이 忠→霸 전환 위험). · **추천 동반:** 전열 동료 전원 — 자기 전투력이 없으므로.

※

출전: co-04-07-09 § 신산귀모·법·원칙 2

상인 (商人) — 황금 통제자



❖ 상인의 금화와 주판 정물

역할: 사회·경제 (경제 통제, 매수, 보급, 교란, 정보) · **핵심 능력치:** 미(美)·지(智) · **심부 진입:** 강행 돌파

무기를 대고 용병을 고용하며 적의 내부를 금화로 무너뜨린다. 사무라이가 칼로 천 명을 죽이는 동안, 너는 금화 한 닢으로 천 명을 떠나게 한다. 전열에 서지 않고 후열이나 전장 밖에서 금화로 싸운다. 다만 매수당한 적 분대가 옛 동료를 베는 순간, 그것이 네가 만든 풍경임을 잊지 못하게 된다.

핵심 자원 — 금화 (金貨): 전투당 기본 5금화(PC 공통). 배경(상인의 자제) +3, 7단 대상단 소강당 +2, 9단 재벌 소강당 +5. **전투당 금화 상한은 20**(상인은 상한을 늘리지 않고 회전율로 우위를 만든다). 금화 1 ≈ 활력 2~3 상당의 전술 효과.

단	특기 (택1)	유형	활력	금화	한계	효과
1 단	황금 만능	[형]	2	1	—	대상 구역 적 지배력 즉시 -2. 인접 구역까지 가능.
3 단	용병 고용	[형]	0	2	전투 1회	졸 분대 1개(3명) 즉시 소환, 아군 후열 배치, 결속력 2.
	뇌물	[형]	2	1	간합 1회	적 졸 분대 1개의 다음 호흡 행동 무효화.
	상단 보급	[정비]	—	1	소강 1회	아군 전원 무기 파손 복구 + 철폐 전량 재장전.
5 단	전쟁 경제	[소양]	—	—	—	적 졸 처치 시 금화 1 획득.
	시장 지배	[형]	2	3	전투 1회	적 소강 회복 효과 무효(1간합).
	금의 방패	[소양]	—	1(소모)	간합 1회	피격 1회마다 금화 1 소모 → 전력 감소 -1(최저 1전력). 같은 피격 추가 소모 무효.

상위 특기 (7·9단 택1): 7단 — 대상단([소양]: 소강마다 금화 2 자동 획득, 상한 20 유지) / 매수 전향([형] 활력3·금화4, 전투1회: 적 졸 분대 1개를 아군으로 전환) / 전장 상인([형] 활력2, 간합1회: 아군에게 장비 즉시 교환 제공). 9단 — 재벌([소양]: 매 소강 금화 5 자동 획득, 상한 20 유지) / 전쟁 채권([형] 활력0·금화5, 전투1회: 아군 전원 활력 +3 해당 간합) / 천하의 상인([형] 활력3·금화0, 전투1회: 적 분대 1개 전향 또는 적 주 1체 전투 종료까지 이탈. 완전 능력치가 있으면 2d10+미+매수 대 2d10+지+풍격, 방어측 동물 승리. 분대처럼 능력치가 없을 때만 목표치 13. 교섭불가 범주엔 발동 불가).

- **추천 무기:** 카이켄(은밀 단도), 탄토(호신), 한규, 호위병 분대. 전투보다 교섭이 본업.
- **추천 유파:** 없음. 무술 유파보다 거래 학파(사카이류 회계법 등).
- **추천 진영:** 사카이좌, 쿠니토모좌, 카구라번. · **삼도육심:** 無心 또는 霸 (慈·霸 어느 쪽으로도 전환 가능). · **추천 동반:** 공인 — 보급 시너지.

※

출전: co-04-07-10 § 금화·법·삼도육심

공인 (工人) — 방벽·함정 건설자

역할: 제어·지형 (바리케이드 건설, 함정, 장비·자율기인 수리, 가라쿠리 제작) ·

핵심 능력치: 체(體)·지(智) · **심부 진입:** 강행 돌파

대장간의 망치를 전장에 가져온 자다. 무너진 성벽을 급조 수리하고, 적 진격로에 바리케이드를 세우고, 아군의 부러진 칼을 갈아준다. 가라쿠리(からくり, 기계 인형)를 만드는 것은 너만의 영역이며, 자율기인과의 시너지가 가장 강력하다. 새 무기를 만들 때마다 그 무기로 죽을 사람의 얼굴이 떠오른다 — 어느 선까지 만들 것인가가 너의 갈등이다.



단	특기 (택1)	유형	활력	한계	효과
1단	가라쿠리 진지	[형]	3	간합 1회	인접 두 구역 사이에 바리케이드(설치·최대 내구 3) 설치. 해당 경로 이동에 추가 2활력. 적이 기법 3회로 공격하면 파괴.
3단	급조 수리	[형]	1	—	아군 무기 파손 복구 또는 바리케이드 내구 +1(최대 내구까지) 또는 자율기인 전력 1 회복.
	함정 설치	[형]	2	간합 1회	구역에 함정 설치. 적 진입 시 1전력 + 이동 중단. 1회용.
	강화 공사	[형]	2	전투 1회/ 구역	구역 1개의 아군 방비 +1(해당 전투 동안 영구).
5단	가라쿠리 인형	[형]	3	전투 1체	기계 인형 1체 배치. 련급 상당, 전력 2, 방비 14, 자율 공격(간합 1회·0활력·2d10>=방비). 개인 유닛(분대 명령·결속력 비대상). 독/공포 면역.
	이중 바리케이드	[소양]	—	—	바리케이드에 방비 12 부여, 적중 3회 시 파괴. 내구는 3 유지.
	야전 대장간	[정비]	—	소강 1회	소강 시 아군 1명 무기 임시 "명품" 강화(다음 전투까지 공격 +2) 또는 자율기인 전력 2 회복.

상위 특기 (7·9단 택1): 7단 — 성채 구축([형] 활력5, 전투1회: 구역 요새화, 아군 방비 +3·적 이동 +3활력·바리케이드 자동 설치) / 화공([형] 활력3, 간합1회: 기존 바리케이드 점화, 통과 시 2전력, 2간합 후 소멸) / 비밀 통로([형] 활력2, 전투1회: 아군만 쓰는 비밀 경로, 이동 1활력). 9단 — 전쟁 기계([형] 활력5, 전투1체: 대형 가라쿠리, 장급 — 전력 4·방비15·활력8, 고정 사격2활력/2전력, 독/공포 면역) / 철옹성([소양]: 공인 구역 적 돌파 목표치 +4, 그 구역에 맞닿은 아군 바리케이드 최대 내구 최소 6·새 설치하는 현재/최대 6, 기존 현재 내구는 회복하지 않음) / 마스터 공인([정비]: 전투 시작 시 아군 전원 무기 영구 강화, 모든 공격 +1·회심 시 추가 1전력).

- **추천 무기:** 스야리(수비 겸용), 테츠보(방비 파괴), 로쿠샤쿠보, 망치, 가라쿠리(자기 작품).

- **추천 유파:** 없음. 무술 유파보다 장인 학파(카쿠지류 단조법, 쿠니토모류 가라쿠리법).
- **추천 진영:** 쿠니토모좌, 사카이좌, 카구라번. • **삼도육심:** 眞 또는 慈 (만드는 자의 책임). • **추천 동반:** 자율기인 — 탕킹·수리 시너지.

※

출전: co-04-07-11 § 법·자율기인 시너지·삼도육심

예인 (藝人) — 진혼 버퍼

역할: 지원·회복 (회복, 버프, 사기 관리, 서사 촉매, 진혼) • **핵심 능력치:** 미(美)·운(運) • **심부 진입:** 강행 돌파

칼을 들지 않고 비파를 뜯고 노래를 부르며 부상자의 상처를 닦는다. 다른 직업이 적을 죽이는 동안, 너는 아군이 죽지 않게 한다. 무너지려는 전열에서 네 노래가 울리면 떨리던 손이 다시 창을 잡고, 부상당한 무사가 쓰러질 때 네 손이 상처를 감싸면 죽음의 문턱에서 돌아온다. 전투력은 없다 — 방비도 전력도 낮으니 후열이 네 기본 자리다. 하지만 예인이 없으면 전장은 절망뿐이다.



단	특기 (택1)	유형	활력	한계	효과
1 단	전장의 꽃	[정비]	— (소강 전용)	소강 1회	아군 1체의 전력 1 회복 또는 분대 1개의 결속력 1 회복. 활력 소모 없음.
3 단	군가 (軍歌)	[형]	2	간합 1회	같은 구역+인접 구역 아군 전원: 다음 공격 기법 +1.
	응급 치료	[형]	2	간합 1회	같은 구역 아군 1명의 전력 1 회복. (전투 중 유일한 회복 수단 중 하나.)
	무녀의 춤	[소양]	—	—	소강 "전장의 꽃" 대상을 2체로 증가.
5 단	진혼가 (鎮魂歌)	[형]	2	간합 1회	요마 전용. 인접 구역 요마 전원 공격 기법 -2(1간합).
	활력의 노래	[형]	3	간합 1회	아군 활력 3 즉시 회복(최대치 초과 불가). 카운트가 올라감.
	천생의 미	[소양]	—	—	미(美) 오라 효과가 인접 구역까지 확장.

상위 특기 (7·9단 택1): 7단 — 전장의 디바([소양]: 소강 "전장의 꽃" 회복량 2·대상 2체) / 불사의 노래([형] 활력3, 전투1회: 아군 1명이 다음에 전투 불능이 될 때 대신 전력 1로 생존) / 요마 매혹([형] 활력3, 간합1회: 요마 장 1체에 2d10+미>=대상 방비, 성공 시 1간합 행동 불가). 9단 — 대공연([형] 활력5, 전투1회: 아군 전원 전력 2 회복+결속력 전량 회복+활력 +3) / 혼의 노래([형] 활력5, 전투1회: 전투 불능 아군 1명 즉시 부활, 전력 절반) / 천하제일([소양]: 미+3 취급, 지배력 오라가 전장 전체 적용).

- **추천 무기:** 호신용 카이켄, 한큐(후열 사격), 비파/북/피리(상징). 비전투 전문.
- **추천 유파:** 없음. 무술 유파가 아닌 예술 학파(비파법사류, 시라보시류).
- **추천 진영:** 사카이좌, 카구라번, 무현중. · **삼도육심:** 慈 또는 眞 ("이 노래에 의미가 있는가"라는 虛 방향 절망이 갈등). · **추천 동반:** 분대 운용 파티 전원 — 결속력/전력 유지 담당.

※

출전: co-04-07-12 § 법·삼도육심

요약

직업	역할	핵심 능력치	심부 진입	한 줄
수험자	심부·격투	체/용	자유	전력(살)을 태워 폭발을 만든다 — 회복 담당과 짝이 필수
풍수사	제어·지형	지	강행 돌파	적을 बे지 않고 전장 구역 자체를 바꾼다
학자	지원·회복	지	강행 돌파	활력을 동료에게 양도(1:1)하고 분대를 2배 지휘한다
상인	사회·경제	미/지	강행 돌파	금화(상한 20)로 적·아군을 사고판다
공인	제어·지형	체/지	강행 돌파	바리케이드·함정·가라쿠리를 손으로 짓는다
예인	지원·회복	미/운	강행 돌파	노래로 회복·버프·진혼, 전투력은 없다

세 직업(학자·예인, 그리고 지원 축의 정토승)이 지원·회복 역할군을 채우고, 풍수사·공인이 제어·지형을, 상인이 사회·경제를 전담한다. 이들은 단독 화력이 약하거나(풍수사·예인) 자기 전투력이 없으므로(학자), 전선을 잡아 줄 동료와 함께 짜야 제 몫을 한다. 확장 후반 6종(외인·야인·반요·현인신·자율기인·괴뢰사)은 다음 절에서 다룬다.

六・下



확장 후반과 경계

EXTENDED II · 拡張後半

앞 절에서 다룬 여섯 확장직이 기본 6직의 역할을 더 뾰족하게 갈아낸 자들이라면, 이제 소개할 여섯은 전국이라는 판 자체의 가장자리에 선 자들이다. 남만의 화약을 든 이방인, 카무이를 모시는 야생의 전사, 두 피가 한 몸에서 다투는 혼혈, 살아 걷는 신, 태엽으로 뛰는 심장, 실 끝으로 두 곳에 존재하는 자. 이들은 강력한 대신 컨셉이 강하니, 고를 때는 GM의 승인을 함께 받으라.

각 직업은 1p로 압축했다. 1~5단 특기를 중심으로 신고, 7단·9단 고급 특기는 표만 옮긴다. 수치·비용·태그·조건은 CO 원문 그대로다. 전체 승단 구조와 이중 빌드·유파는 [제9장 성장]과 [제7장 유파]를 함께 보라.

13. 외인 (外人, Foreigner)

※

철포 저격수. 이국의 화약으로 갑옷을 무시한다.

남만에서 건너온 이방인, 혹은 이국의 기술을 익힌 일본인. 어느 쪽이든 너는 새 시대의 사람이다. 칼이 아니라 화약을 믿고, 충(忠)이 아니라 거리(距離)를 무기로 삼는다. 사무라이가 100보 안에서 천하를 결정한다면, 너는 200보 밖에서 그 결정을 무효화한다.

- **역할**: 원거리 화력, [관통 전체] 저격, 화약 운용 — **핵심 능력치** 용/기 — **심부 진입** 강행 돌파
- **삼도육심**: 眞 또는 霸. 새 시대의 도구.
- **시작 자동 기능**: 궁술 습득 + 항해·생존·감지 입문.



1단 [소양] 이국의 화약 — 철포 사격 시 [관통 전체]. 2d10+궁술 >= 방비 (능력치 미가산, 용 미적용). **1단 [소양] 이방인의 친화력**(자동) — 모든 **유럽 계열** 이국 신물의 헌신 기법을 즉시 사용(삼도육심 일치만 필요, [이국 적응] 특기 불요). 그 외 이국 신물은 [이국 적응] 1슬롯으로 **2개 문화** 동시 적응(타 직업은 1슬롯=1문화). 이국 신물 출처 자동 감정, 이국 문헌·통역 판정 +2, 이국 항구 거래 -20%.

단	택1 특기 (요약)
3단	속사 재장전 활력 2→1 · 저격 2구역 거리 사격, 명중 +1 · 산탄 줄/잡 분대에 1~3명 추가 사상(련+는 회심 시에만 추가 1전력)
5단	연발총 [형] 4활력, 장전 없이 2연발(각 [관통 전체]·1전력), 전투 2회 · 화약 조합 [형] 3활력, 구역 전원 1전력, 간합 1회 · 이국의 갑옷 방비 13, 활력 페널티 없음
7단	대포 [형] 5활력, 구역 전원 2전력·잡/줄 즉사(전투 1회) · 마탄의 사수 철포 회심 시 3전력 + 뒤 2체 1전력 · 요새 구축 [형] 3활력, 방비+2·적 이동+2활력(전투 1회)
9단	남만의 비밀병기 연사포, 매 간합 2활력으로 1전력 사격·장전 불요(전투 3간합) · 불의 시대 철포 적중 항상 2전력, 회심 4전력 · 전술가 지+2 취급(분대 명령 할인), 후열에서 전 구역 사격

분대 전술(3/5단 클래스 특기 슬롯으로 선택): **삼단 사격**[전술:형] 궁/총 분대 3회 연속 일제 사격 · **포격 진지**[전술:자세] 총 분대 고정 사격, 사거리 +1구역·공격 +1·이동 불가.

※

출전: co-04-07-13

14. 야인 (野人, Wildlander)

※

에미시·아이누의 피를 잇는 야생의 전사. 맨손과 맨몸으로, 문명인이 잇은 전투를 한다.

야마토가 "전국"이라 부르는 난세가 오기 훨씬 전부터 이 땅에는 사람이 살았다. 너는 그 마지막 산증인이다. 카타나를 들지 않고 마키리와 육체가 무기이며, 갑옷 대신 단련된 피부와 카무이의 가호를 두른다. 음양사가 별을 읽고 풍수사가 땅을 읽는다면, 너는 냄새를 맡는다 — 가장 오래되고 가장 정확한 정찰술이다.

- **역할**: 심부 전투, 맨손 학살, 야생 생존, 요마 감지 — **핵심 능력치** 용/체 — **심부 진입 자유**
- **삼도육심**: 眞 또는 慈. 자연과 함께 사는 자의 마음.
- **시작 자동 기능**: 체술 습득 + 생존·감지·보법 입문.

1단 [소양] 카무이의 손 — 맨손 공격(체술) 활력 **1**, 심부 내외 무관. 적중 시 선택(간합 1회): **밀기**(대상을 인접 구역으로 강제 이동) 또는 **잡기**(대상 다음 간합 이동 불가). 심부 자유 진입/이탈. 야인의 맨손은 [경량]이 아니라 일반(표준) 공격으로 취급 — **회심 시 정상 2전력**(타 직업 맨손은 [경량]으로 회심 무이득).



단	택1 특기 (요약)
3단	곰잡이 맨손 적중 대상이 자신보다 전력 높으면 추가 1전력 · 야생의 감각 요마 감지 자동 성공·기습 면역·소강에 요마 조우표 결과 사전 인지 · 마키리 활력 1 단병기, 적중 시 출혈(매 소강 1전력, 체>=13 해제)
5단	이요만테 [형] 2활력, 같은 구역 적 전원 정신 내성(용>=13)·실패 시 무방비(간합 1회) · 카무이의 가호 갑옷 미착용 시 방비 = 10 + 체 + 용 · 뿌리 내리기 밀기/강제 이동 면역, 지나치려는 적 이동 +2활력
7단	수라가르 심부 내 모든 맨손 공격이 자동 회심 범위(더블 + 합 14 이상) · 산의 분노 [형] 3활력, 같은 구역 적 전원 맨손 판정·성공 시 1전력+밀기(간합 1회) · 카무이 강림 [형] 2활력, 1간합간 강림(공격+3·방비+3·이동 1활력), 사용 후 다음 간합 활력 -3(전투당 1회)
9단	맨손의 경지 맨손 적중 기본 2전력, 회심 3전력+무장 해제 · 대지의 화신 소강마다 전력 2 자동 회복, 독/질병/공포 완전 면역 · 최후의 사냥꾼 전력 1일 때: 도달 시 활력 4 즉시 회복(최대치 초과 불가)·공격 자동 적중·모든 피격을 1간합 1회 무효화

분대 전술: 야수 돌격[전술:형] 분대와 맨손/마키리 돌격, 적 전원 정신 내성(용>=11)+분대 공격 +1 · **카무이의 울부짖음**[전술:형] 인접 2구역까지 적 분대 결속 -2+공포, 아군 분대 공격 +2(1간합).

※

출전: co-04-07-14

15. 반요 (半妖, Half-Yokai)

※

인간과 요마의 혼혈. 두 세계 사이에 낀 존재. 요마의 힘을 쓸수록 인간성이 침식된다.

밤이 되면 손톱이 길어지고 눈이 금빛으로 빛나며 상처가 비정상적으로 빨리 낫는다. 인간 사회는 너를 두려워하고 요마 사회는 너를 "절반짜리"로 본다. 요마의 힘은 쓸수록 강해지지만 쓸수록 인간성이 흐려진다. 두 세계 어디에도 속하지 못한 채, 매 전투마다 어느 쪽을 따를지 새로 결정한다.

- **역할:** 변신 전사, 요마 교섭, 위기 시 폭발, 야간 정찰 — **핵심 능력치** 용/운 — **심부 진입 자유**
- **삼도육십:** 眞 또는 慈, 또는 魔. 두 피의 비율에 따라 결정된다.
- **시작 자동 기능:** 체술 습득 + 감지·투지·강건 입문.



1단 [소양] 요마의 피 — 상시: 소강 단계 전력 **1 자동 회복**, 요마 감지 자동 성공(2구역 내), 요마 교섭 +2, 심부 자유 진입/이탈. 대가: 아군 졸 분대가 반요와 **같은 구역에 처음 배치**될 때 결속력 -1(공포/혐오). 배경 [영계의 아이]와 함께 보유 시 회복은 클래스 버전만, 감지는 양쪽 합산.

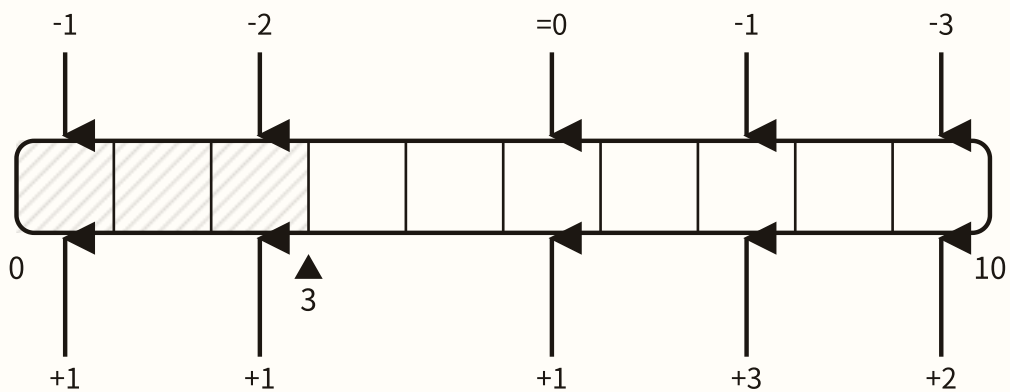
단	택1 특기 (요약)
3단	발톱 맨손 활력 1, 적중 시 출혈(소강마다 1전력, 체>=13 또는 의술>=11 해제) · 요마의 눈 잠입/변장/환술 자동 간파, 요마 대상 공격 +1, 야간 시야 완전 · 공포의 기세 적 졸/잡의 반요 대상 공격 -2, 적 분대 결속 회복 -1
5단	반변신 [형] 2활력, 1간합간 요마 형태(공격+2·방비+2·이동 1활력), 전투당 2회 , 사용 시 아군 분대 결속 -1 · 요기 흡수 요마 처치마다 전력 1 회복 + 운명 개입 +1회 · 혼혈의 직감 매 간합 적 1체 다음 행동 파악, 함정/매복 자동 감지, 첫 호흡 선공 +2
7단	완전 각성 (전제: 반변신) 반변신 3회/전투+2간합 지속 +회심 확장 · 요마지배 [형] 3활력, 요마 장 1체 대립판정, 성공 시 2간합 아군 전향(전투당 1회) · 재생 폭주 전력 0 시 자동 즉시 전력 3 부활+다음 2간합 공격 +3, 이후 강제 전투 불능 (전투당 1회)
9단	두 세계의 지배자 요마 공격 전력 감소량 반감+인간 분대 결속 페널티 무효 · 대요마화 [형]+[자세] 5활력, 3간합간 대요마 형태(전력+5·공격+4·방비+4·공포 오라 적 전원 용>=13), 종료 후 전력 1·활력 0(전투당 1회) · 업의 지배 운명 개입 횟수 = 운 수정치 x2 , 더블 조정 ±2 가능

분대 전술: 요마의 포효[전술:형] 변신 상태에서만, 인접 구역 적 분대 공포+결속 **-2**(아군 분대도 결속 -1) · **요마의 방패**[전술:소양] 반요 동일 구역 시 분대가 요마 정신 공격 면역(단 분대 결속 최대치 -1).

※

출전: co-04-07-15

16. 현인신 (現人神, Arahitogami)



❖ 신앙 게이지 도해

번호	의미
0	신앙 0 — 신격 봉인
3	시작 신앙
10	최대 신앙
↑	획득 조건 5건 (화살표 숫자 = 증가량)
↓	소실 조건 5건 (화살표 숫자 = 감소량, =0은 전량 소실)

※

살아 있는 신. 인간의 몸에 신격이 깃든 존재. 신앙이 힘이고, 힘이 신앙이다.

너는 신사의 제신이 아니라 지금 여기 살아서 걸어 다니는 신이다. 정확히는 카미의 파편이 인간의 그릇에 담긴 것. 그 힘은 강대하나 신앙(信仰)이라는 연료가 필요하다. 사람들이 믿고 경외하면 힘이 차오르고, 아무도 믿지 않으면 신은 죽는다. 그러므로 너의 가장 큰 적은 적군이 아니라 의심이다.

- **역할**: 영역 지배, 광역 버프/디버프, 신앙 자원 관리, 신역 형성 — **핵심 능력치** 미/지 — **심부 진입** 강행 돌파
- **삼도육심**: 慈 또는 眞. 신과 인간 사이의 균형.
- **시작 자동 기능**: 풍격 습득 + 주술·결계·선동 입문.

핵심 자원 — 신앙(信仰): 전투 시작 시 **3**, 최대 **10**. 획득 — 소강마다 +1 / 아군 분대가 결계·버프로 생존 +1 / 아군 분대 결속 유지·회복 +1 / [천명] (더블 10) 발동 +3 / 아군 추가 능력으로 전투 불능 면함 +2. 소실 — 자신이 전력 1 감소 -1 / [실착] (펄블) -2 / 자신 전투 불능 시 **전량 소실(0)** / 아군 분대 붕괴 -1 / [업보] (더블 1) -3. **신앙 0**이면 모든 신격 능력 사용 불가("그냥 인간" 상태), 소강 자동 +1로 서서히 회복.

1단 [자세] 신위 현현 — 존재하는 구역에 **신역** 형성: 같은 구역 아군 전원 공포 면역, 아군 분대 결속력 붕괴 방지 (0이 되어도 1 유지), 현인신의 미 오라 효과 **2배**. 비용: 신역 유지에 매 간합 시작 시 신앙 **1 소모**(0이면 소멸).

단	택1 특기 (요약, 활력·신앙 비용 명기)
3단	축복 [형] 1활력·신앙 1, 아군 1체 다음 판정 +5 (간합 1회) · 신탁 [형] 1활력·신앙 1, d100으로 "앞으로 3간합 내 사건" 힌트 1개 · 정화 [형] 2활력·신앙 1, 같은 구역 모든 디버프 해제·요마 지배력 -2
5단	대결계 [형]+[자세] 3활력·신앙 2, 인접 구역 포함 결계(내부 아군 방비 +2·요마 진입 2전력), 3간합 유지(전투당 2회) · 치유의 빛 [형] 2활력·신앙 2, 같은 구역 아군 전원 전력 2 회복+분대 결속 +2(전투당 2회) · 신벌 [형] 3활력·신앙 2, 인접 적 1체 2d10+지 >=방비 , 적중 3전력+무방비
7단	신풍 [형] 4활력·신앙 3, 전장 전체 적 분대 결속 -3 ·d10 1회 결과만큼 적 졸/잡 개인·분대원을 사용자가 배분 제거(분대 인원 감소 적용, 부족 시 전부 제거·재굴림 없음, 런 이상 제외, 전투당 1회) · 신역 확장 신역이 인접 2구역까지·유지 비용 동일 · 강림술 [형] 3활력·신앙 3, 분신 소환(장급: 전력 3·방비 13·활력 8), 2간합 유지(전투당 1회)
9단	천조대신 [형] 5활력·신앙 5, 전장 전체 아군 전력 3 회복·결속 전량 회복·다음 2간합 공격 +3, 요마 전원 2전력 · 인신합일 신앙 최대 15·소실량 절반(반올림)·실착해도 -1만·전투 불능 시 신앙 절반 유지·신역 유지 비용 0 · 금기: 현신해방 [형] 신앙 전량 소모(최소 5)·5활력, 3간합간 모든 판정 자동 성공·모든 공격 자동 회심(2전력)·받는 전력 감소 0·전장 전체 아군 방비 +3, 종료 후 전력 1·활력 0·신앙 0(다음 전투까지 신격 능력 봉인)

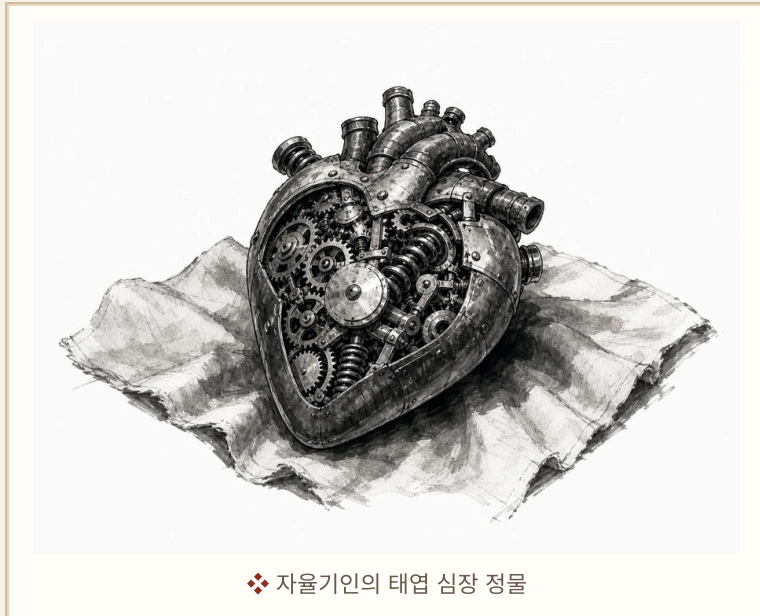
분대 전술: 신역 전개[전술:자세] 신위 현현 상태에서에만, 신역을 분대 구역까지 확장(신앙 매 소강 0.5 추가 소비 — 이 특기 한정 0.5 단위 추적 허용) · **신벌의 대리**[전술:형] 신앙 1, 대상 구역 적 전원 **2d10+미 >=방비** · 졸/잡 즉시·런+ 2전력.

※

출전: co-04-07-16

17. 자율기인 (自律機人, Automaton)





❖ 자율기인의 태엽 심장 정물

※

공인이 만든 자율 가라쿠리 인형. 인간이 아닌 존재. 태엽이 심장이고, 톱니가 근육이다.

너는 어떤 공인의 필생의 역작이다. 피가 흐르지 않고 공포를 모르며 독이 통하지 않는다. 그러나 상처는 치유되지 않고 오직 수리만 가능하다. 삼도육심을 갖지 못한 채 **無心**으로 시작해, 9단에서 처음으로 心을 획득할 수 있는 유일한 직업이다. 다른 모두가 1단에서 시작하는 것을, 너는 9단까지 가야 한다.

- **역할**: 방어 특화, 전열 앵커, 환경 면역 탱커, 호위 — **핵심 능력치** 체/지 — **심부 진입** 강행 돌파
- **삼도육심**: **無心**(시작), 9단에 처음으로 心을 획득.
- **시작 자동 기능**: 강건 습득 + 해제·감지·지리 입문.

1단 [소양] 기관의 몸 — 상시: 독/질병/공포 완전 면역, 출혈/저주 면역, **자연 회복 불가**(소강 회복 없음·약초/영약/의술 무효), **수리만 가능**([공인]이 2활력 소모 시 전력 1 회복), 요마 교섭 불가, 기본 방비 **14**(추가 갑옷 착용 불가). 파생 수치: 전력 = **4 + 체**(인간 3+체보다 +1), 활력 = 10 + 기, 운(運) **항시 0 취급**(운명 개입 사용 불가). **자연 회복 불가는 패시브 회복만 금지하며, 기계 유형 능동 회복(공인 수리·자가 수리·태엽 보완 등)은 정상 적용된다.**

단	택1 특기 (요약)
3단	철벽 방어 [소양]+[형] 견제 태세 시 방비 +4 , 같은 구역 아군 피격 0활력([형])으로 대신 받기(간합 2회, 0활력 상한 공유) · 내장 무기 [기법] 활력 2 표준 크기, 무장 해제/파괴 면역, 심부에서도 활력 변동 없음 · 자가 수리 [형] 3활력, 스스로 전력 1 회복(공인 불필요, 간합 1회)
5단	태엽 과부하 [형] 2활력, 다음 2간합 간합 시작 활력 최대치 +4 (이월 없음), 종료 후 전력 2 감소 · 대방패 모드 [형]+[자세] 2활력, 유지 중 공격 불가·같은 구역 아군 전원 방비 +3·지배력 +3 · 분석 기관 [형]+[소양] 1활력으로 적 1체 분석, 항시 공격 +1·대상 방비/전력/특수능력 전부 공개
7단	요새화 [형]+[자세] 3활력, 구역 자체가 됨(이동 불가·아군 방비 +4·적 이동 +2활력·지배력 +5, 전투당 2회) · 내장 철폐 [기법] 2활력, 인접 구역 [관통 전체] 사격·장전 불요·탄약 5발 · 전투 기록 재교전 시 공격 +2·방비 +1
9단	궁극 병기 [형] 5활력, 내장 전 무기 동시 발사(같은 구역 적 전원 2전력·인접 1전력), 사용 후 내장 무기 사용 불가(잔여 전투), 전투당 1회 · 영구 기관 [정비]+[소양] 소강마다 전력 1 자동 회복(자연 회복 불가 예외)·활력 +2 · 의사 감정 [소양] 온 수정치 원래 값 복구·운명 개입 가능·요마 교섭 가능·아군 결속에 미 오라 적용

의사 감정을 선택하면 기계에서 인격체로의 서사적 전환점을 맞이하며, 이때 처음으로 **忠/慈/眞** 중 하나의 심을 획득한다. 선택하지 않으면 순수 기계로서 궁극 병기·영구 기관의 길을 간다.

분대 전술: 기계 연동[전술:소양] 자율기인 동일 구역 시 분대 명령 판정에 기 대신 지 사용 가능 · **자동 방어 프로토콜**[전술:자세] 분대 방비 +1·공포/매혹 면역.

※
출전: co-04-07-17

18. 괴뢰사 (傀儡師, Puppeteer)

※
인형을 조종하여 싸운다. 본체는 뒤에, 인형은 앞에. 하나의 몸으로 두 곳에 존재한다.

손가락에 감긴 실로 사람 크기의 전투 인형을 조종한다. 본체는 전열에 서지 않고 후열이나 외곽에서 손가락만으로 전쟁을 한다. 음양사의 식신이 일회용 소모품이라면, 너의 인형은 또 다른 자신이다 — 인형이 부서지는 순간 너의 일부가 죽는다. 9단에 이르면 세 인형을 세 구역에서 동시에 부린다.

- **역할:** 원격 전투/분할 존재 — **핵심 능력치** 지/기 — **심부 진입** 인형만 자유 진입 (본체는 강행 돌파)
- **삼도육심:** 眞 또는 慈. 분리된 자아의 사람.
- **시작 자동 기능:** 책략 습득 + 감지·해제·변장 입문.

핵심 메커닉 — 괴뢰(傀儡): 전투 시작 시 인형 1체를 임의 구역에 배치. **기본 스탯:** 전력 2·방비 12·지배력 +1, 활력 없음(괴뢰사의 활력/판정으로 행동), 이동은 괴뢰사 활력 2. **실 사거리 2구역**(3구역 이상 이탈 시 정지). 한



호흡에 괴뢰 기법과 본체 기법을 섞을 수 없다. **괴뢰 파괴 시 역류**: 괴뢰사 전력 1 감소 + 무방비(1호흡), 소강 시 재생성. 괴뢰는 **개인 유닛**이므로 분대 명령·총지휘의 대상이 아니다. 조종은 0활력([형])이며 한 간합 **2회 상한**.

기본 괴뢰도 기법: 괴뢰 횡베기(2활력, 2d10+지+검술 >=방비, 1전력·지 기반) · 괴뢰 찌르기(2활력, 2d10+기+검술, [관통 1]·1전력) · 괴뢰 방어(예약1/즉흥2, 2d10+기 >=적 공격, 괴뢰 피격 무효) · [면허] 쌍괴뢰(3활력, 괴뢰 2체 동시 공격 각 1전력, 간합 1회).

1단 [소양] 실의 전쟁 — 위 괴뢰 배치·기본 스탯·실 사거리 규칙을 해금.

단	택1 특기 (요약)
3단	괴뢰 강화 괴뢰 전력 3·방비 13·지배력 +2 · 동시 조작 한 호흡에 괴뢰 기법 1개 + 본체 이동(2활력) 동시 실행(간합 1회) · 위장 인형 [형] 2활력, 괴뢰 외모를 아군 주/장으로 변경·적 감지(>=13) 실패 시 오인(전투 1회)
5단	복수 괴뢰 괴뢰 2체 동시 운용(각 다른 구역, 한 호흡 1체만 조종) · 자폭 인형 [형] 1활력, 괴뢰 자폭·같은 구역 적 전원 1전력·괴뢰 소멸(역류 없음, 전투 2회) · 실의 결계 [자세] 2활력, 괴뢰사-괴뢰 사이 구역 적 이동 +1활력·지배력 +1
7단	명인의 실 실 사거리 무제한·한 호흡에 괴뢰 기법 2회 실행 · 영혼 이식 [형] 3활력, 의식을 괴뢰에 완전 이식·3간합간 괴뢰가 주급 스탯으로 행동·본체 무방비 정지(전투 1회) · 괴뢰극 [형] 4활력, 괴뢰 전체(최대 3체) 같은 적 1체 집중 공격 각 1전력·연격 피로 무시(전투 1회)
9단	천기만상 괴뢰 3체 동시 운용·한 호흡 2체까지 조종·괴뢰 기법 최대 2회 · 무대 위의 전쟁 [자세] 3활력, 본체 구역이 "무대"·무대 내 아군 전원 판정 +2·괴뢰 파괴해도 역류 없음 · 인형사의 비밀 괴뢰 파괴 시 역류 대신 파괴한 적에 2전력 + 무방비

괴뢰 승단 성장: 1단 전력2/방비12/1체 → 3단 3/13/1 → 5단 3/13/2 → 7단 3/14/2 → 9단 4/14/3 → 달인 5/15/3.

분대 전술(본 직업 고유 예외 — 괴뢰를 분대에 보조 합류): **인형 분대**[전술:소양] 괴뢰 1체 편입·분대 전력 +1·방비 +1(파괴 시 보너스 소멸+분대 결속 -1) · **실의 진형**[전술:자세] 분대 이동·공격에 괴뢰사의 기 수정치 보너스 (괴뢰사 다른 행동 불가).

※

출전: co-04-07-18

이 편람 밖의 직업

여기까지가 이 편람이 데이터를 싣는 **공식 18직**(기본 6 + 확장 12)이다. 이 열여덟이면 전장의 아홉 역할군이 남김없이 채워지며, 처음 만드는 캐릭터라면 이 안에서 고르는 것으로 충분하다. 그러나 기본 룰북에는 이 경계 너머로 두 무리가 더 있다. 이들은 GM의 허가 영역이므로, 이 편람은 데이터 없이 존재만 알린다 — 언젠가 기본 룰북을 펼칠 이유가 되도록.

아웃사이드 3직 — 이 시대에 속하지 않는 자

자기 시대의 기술을 모르는 채 전국에 도달해, [적응] 메커닉으로 다른 직업의 특기를 빌려 전장에 녹아드는 자들이다. 고정 역할이 약하고, 역할을 차용해 채우는 것이 특징이다.

- **현대인(現代人)** — 칼 대신 수백 년 뒤의 지식을 들고 떨어진 미래의 사람. 직접 싸우는 대신 동료가 싸울 수 있게 만드는 참모. "모든 사람은 평등하다"는 말이 이 시대에선 미친 소리라, 삼도육심이 남보다 쉽게 흔들린다.
- **영령(英靈)** — 죽었어야 할 전사. 어떤 신물에 깃든 미련이 너무 강해 영계에서도 흩어지지 못한 채, 자기 신물을 찾아 이 시대를 떠도는 유령 같은 존재. 신물이 닳아고, 닳아 없으면 영체는 서서히 흩어진다.
- **천인(天人)** — 하늘에서 떨어진 신. 요마의 기운이 현세에 넘치면 신격의 일부가 내려온다. 시작은 누구보다 강하나 머무름수록 신격이 희미해지는 "하강 곡선"을 걷고, 그 끝에서 승천(昇天)을 향한다.

마인 12직 — 인간성을 버린 대가로 극단을 얻은 자

기본 직업의 "거울 조합"에서 파생한 열두 어둠이다 (예: 수라도 = 사무라이 × 밀교승). 기본은 NPC 빌런이며, 테이블 전원이 합의하면 PC로도 열린다. 대부분은 명예 코드 바깥에 있고, 일부는 인간성이라는 자원을 소모하다 0이 되면 캐릭터를 잃는다. 삼도육심도 특정 암심(霸·虛·魔·無心)에 고정되어, 밝은 쪽으로 돌아갈 길이 좁아진다.

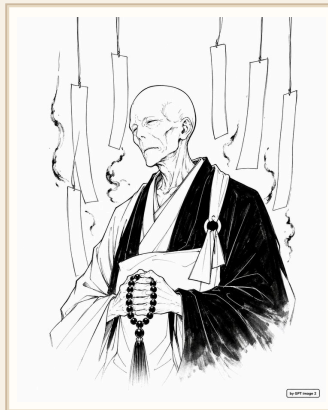
수라도·독충사·이타코·식인귀·괴불·혈화·

시코메노쓰카이·타타리가미·천구사·철신·요리인

·잡화상 — 각기 전쟁의 귀신, 독의 극한, 영혼 차용, 포식자, 살아 있는 부처, 피의

무희, 황천의 사도, 벌을 내리는 신, 바람의 제자, 기계화 인간, 요마 해부자, 전장의 상점이라는 이름을 가졌다.

이들의 운용은 별개의 지침을 요구하니, 관심이 있다면 GM과 함께 기본 룰북의 악역 가이드를 펼치라. 악역은 영웅의 거울이며, 거울에 비친 것이 무엇인지는 플레이하며 알게 된다.



※

출전: co-04-07-00(계층 구조·로스터), co-04-07-19(마인 톤), co-04-07-32~34(아웃사이드 3직 향)

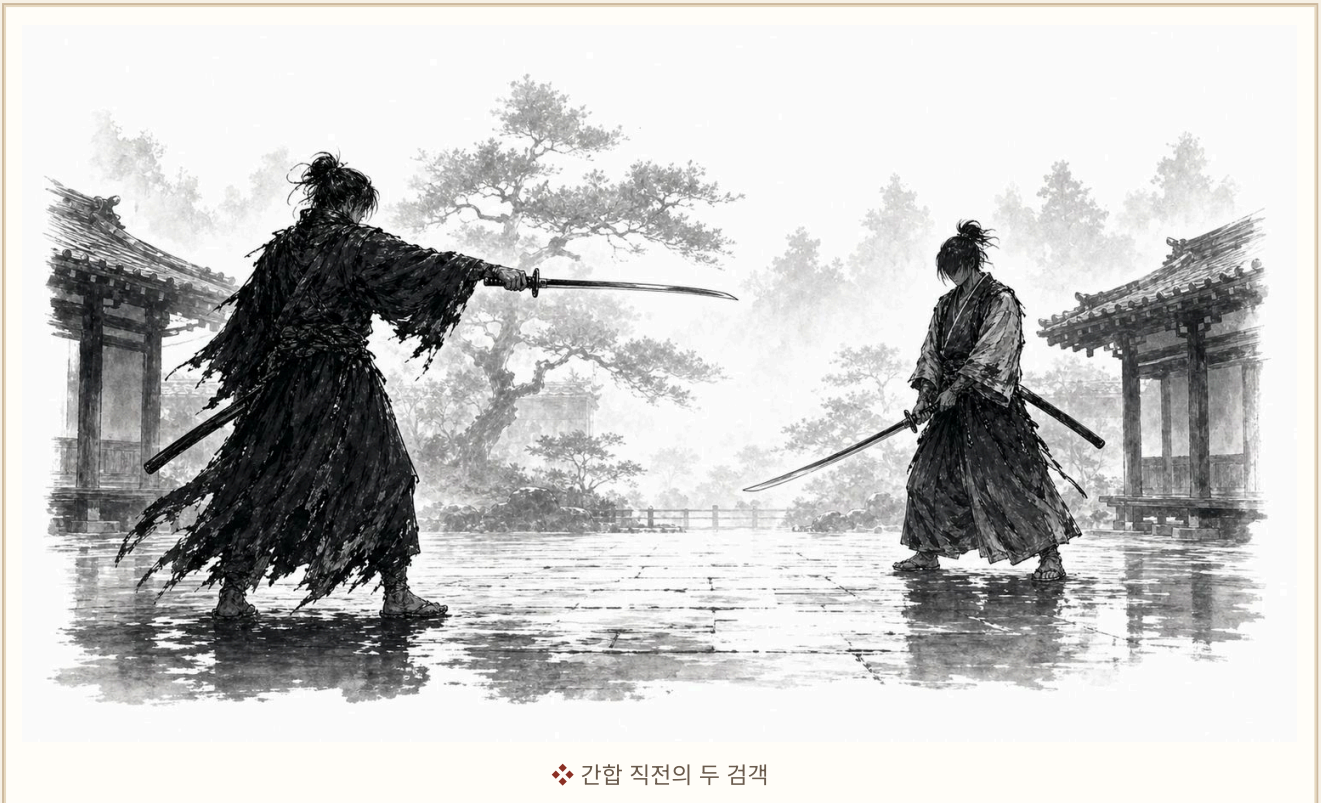
요약

- **외인:** 후열·높은 곳에서 [관통 전체] 철폐 저격. 이나토미류(속사)·남만류(대포). 이국 신물 친화.
- **야인:** 심부 자유·맨손 학살(회심 정상 2전력). 카무이의 가호로 맨몸 방비. 요마 감지.
- **반요:** 자유 심부·변신 폭발(반변신→대요마화). 아군 결속 페널티가 대가. 운 중심.
- **현인신:** 신앙(시작 3, 최대 10) 자원으로 신역·광역 버프/디버프. 0이면 무력해진다.
- **자율기인:** 면역 다수·고방비 탱커. 회복 불가(수리만)·운 0. 9단에 처음으로 心 획득.
- **괴뢰사:** 본체 후열, 괴뢰(전력2/방비12~)를 실 사거리 2구역 내 원격 운용. 파괴 시 역류.
- **경계:** 아웃사이드 3직·마인 12직은 데이터 없이 소개만. 기본 룰북에서 GM 허가로 연다.



유파

SCHOOLS · 流派



같은 칼이라도 유파에 따라 다른 검이 된다. 카토리 신토류의 검은 적의 선(先)을 잡는 검이고, 야규 신카게류의 검은 적의 칼을 빼앗는 검이다. 창에도, 손에도, 심지어 주술에도 유파가 있다.

유파에 든다는 것은 단순히 더 강한 기술을 배우는 일이 아니다. 스승과 사제(師弟)의 인연을 맺고, 동문(同門)의 의리에 얽매이며, 유파의 명예를 짊어진다. 그 대가로 너는 보통 무사가 도달하지 못하는 경지의 기법을 얻는다. 이 장은 그 계약의 규칙과, 유파 열여덟의 데이터 전부를 다룬다.

1. 유파 시스템

유파가 대체하는 것

유파는 해당 기능의 **면허(3점) 메뉴버**와 **비기(4점, 명인 단계 메뉴버)**를 대체한다. 기능의 기본 메뉴버 대신 유파 고유의 더 강한 메뉴버를 쓰게 되는 것이다. 판정 보너스(습득 +1 / 면허 +2 / 비기 +3)는 유파와 무관하게 **항상 유지**된다. 유파가 바꾸는 것은 보너스가 아니라 그 단계에서 얻는 메뉴버다.

기능 단계	유파 없음	유파 있음
입문 (1점)	비속련 해제	동일
습득 (2점)	+1 보너스	동일 (+ 유파 부가 이득)
면허 (3점)	+2 + 기능 고유 메뉴버	+2 + 유파 면허 메뉴버로 대체
비기 (4점, 명인 단계)	+3 + 기능 고유 메뉴버	+3 + 유파 비기로 대체
성인 (5점)	자동 성공	자동 성공

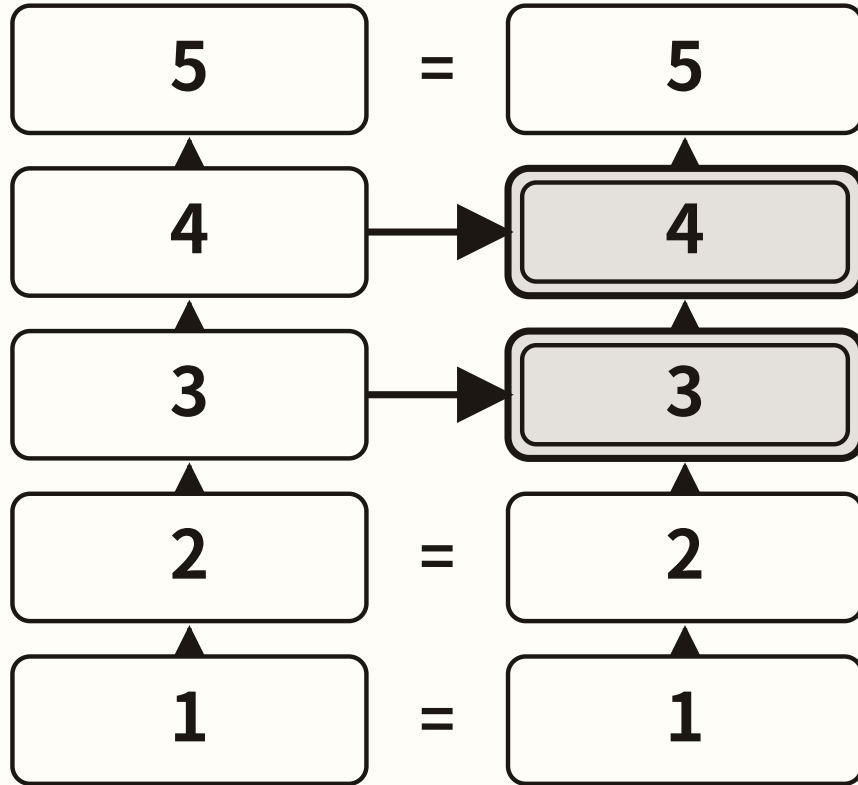
무기 기법은 별개다. 무기 슬롯의 면허 기법(우치가타나 일섬, 잔바토 일도양단 등)은 유파와 무관하게 항상 사용 가능하다. 유파는 기술에 대한 것이지 무기의 사용법이 아니다.

보너스 비중첩. 유파 부가 효과와 면허/비기가 주는 동일 판정 보너스는 같은 이름·유형으로 비중첩이며, 최고치만 적용한다.

※

출전: co-04-03 § 1·§ 3

습득 규칙



❖ 유파 숙련 5단계 사다리 도해

번호	의미
1	입문
2	습득
3	면허
4	비기·명인
5	성인
좌열 / 우열	유파 없음 / 유파 있음
→ (3·4단)	유파 면허·비기 메뉴버로 대체 (이중 테두리)
= (1·2·5단)	유파와 무관하게 동일

항목	규칙
비용	특기 1개 슬롯 소모 (클래스/일반/배경 특기 대신)
시점	캐릭터 생성 시 또는 승단(홀수 단) 시
제한	한 기능에 유파 1개만. 복수 기능에 각각 다른 유파는 가능
전제	해당 기능 습득(2점) 이상
효과	면허 메뉴버 → 유파 면허 메뉴버 대체. 명인 메뉴버 → 유파 비기 대체

※

출전: co-04-03 § 2 (습득 조건)

유파 유형과 부가 이득

유파를 습득하면 메뉴버 대체 외에 **부가 이득** 1개를 얻는다. 유파마다 유형이 정해져 있으며, 유형이 부가 이득과 제약을 결정한다.

유파 유형	특기 이름	부가 이득	제한
유명 문파 (有名門派)	"○○류의 문하생"	각지의 도장·동문에게 교섭 +2 . 숙박·정보·수리 지원. 해당 기능 사용 시 명성 +1	문파의 명예 훼손 시 파문 (유파 메뉴버 상실). 스승의 적을 공유
비인비전 (秘人秘傳)	"○○의 계승자"	스승 NPC 1명과의 연출. 위기 시 조언 (GM이 힌트 제공). 비전서 접근 가능	스승의 비밀 임무 수행 의무(캠페인 혹). 스승이 죽으면 비전 미완성
자기류 (自己流)	"무명의 ○○"	첫 대전 상대에게 간파 불가 — 상대의 방어 기법 선택에 -2 페널티	이득은 첫 교전에만 적용. 이후 연구당함. 동문·도장 없음(혼자)

※

출전: co-04-03 § 2 (유파 유형과 부가 이득)

파문 규칙 (유명 문파)

유명 문파 소속일 때 아래 행동은 **파문 판정**을 유발한다.

- 동문을 공격
- 유파의 메뉴버를 적(요마 포함)에게 가르침
- 유파의 명예를 공개적으로 훼손

파문 시 유파 면허·비기 메뉴버를 **상실**하고 기본 메뉴버로 복귀한다. **특기 슬롯은 돌아오지 않는다.**

※

출전: co-04-03 § 2 (파문 규칙)

2. 유파 데이터



아래는 이 게임의 유파 전량이다(원문은 기본 룰북 co-04-04). 이 표만으로 고르고 굴릴 수 있다. 각 유파는 유형·기능·부가 이득·제약과, 면허·비기 단계의 대체 메뉴버를 가진다. 표의 "기본 메뉴버"는 유파가 없을 때 그 단계에서 얻는 기능 고유 메뉴버이며, "유파 대체 메뉴버"가 그것을 대체한다.

2-1. 검술 유파 (劍術流派)

카토리 신토류 (香取神道流)

- **유형:** 유명 문파 · **부가:** 카토리 신궁 네트워크(각지 도장 숙박·정보·수리, 동문 대상 교섭 +2) · **제약:** 문파 명예 유지 의무. 비겁한 행위(암살·독·기습) 사용 시 파문 판정
- **삼도육심:** 충과 자연스럽게 어울림. "정도검법."

단계	기본 메뉴버	유파 대체 메뉴버
면허	검술 무기 방어 기법 예약 비용 -1	[자세] 선의 태도 (先の態度): 2활력 유지. 이 자세 중 첫 공격 +3. 해제 시 방비 -2 (1호흡, 디버프)
비기	반격 시 활력 소모 없음	[형] 천지인 (天地人): 4활력, 간합 1회. 상중하 3연격. 각 판정. 3타 전부 명중 시 추가 2전력

야규 신카게류 (柳生新陰流)

- **유형:** 비인비전 · **부가:** 스승 야규 무네요시(柳生宗嚴)의 후계자 NPC 연출. 위기 시 조언. 비전서 "활인검 (活人劍)" 접근 · **제약:** 스승의 비밀 임무 수행 의무. 불필요한 살생 시 스승이 실망
- **삼도육심:** 慈 또는 眞. "칼을 쓰지 않고 이긴다."

단 계	기본 메뉴버	유파 대체 메뉴버
면 허	검술 무기 방어 기법 예약 비용 -1	[형] 무도 (無刀): 3활력, 간합 1회. 2d10+기+검술 vs 적 2d10+용. 성공 시 적 무장 해제 + 그 무기로 즉시 1회 공격
비 기	반격 시 활력 소모 없음	[형] 활인검 (活人劍): 2활력, 전투 1회. 대상 1체에 "비살" 선언. 이번 전투 해당 대상에 대한 모든 기법이 전력 피해 대신 무방비 + 전의 상실 (다음 간합 행동 불가)

이도류 (二刀流, 미야모토 무사시)

- **유형:** 자기류 · **부가:** 첫 대전 상대에게 "간파 불가" — 상대 방어 기법 선택 시 -2 · **제약:** 첫 교전 이후 이점 소멸. 동문·도장 없음(독학)
- **삼도육심:** 無心 또는 魔. "이기는 것이 전부."

단 계	기본 메뉴버	유파 대체 메뉴버
면 허	검술 무기 방어 기법 예약 비용 -1	[소양] 이천일류 (二天一流): 이도류(카타나+코다치) 장비 시, 한 호흡에 주무기+부무기 기법을 동시 사용 가능 (활력 합산은 한 호흡 한계 내)
비 기	반격 시 활력 소모 없음	[형] 암류 (巖流): 3활력, 간합 1회. 양손의 칼로 동시 타격. 2d10+용+검술+3 >= 방비. 성공 시 3전력 . 회심 시 4전력

※

비기 암류(巖流)는 § 4에서 소개하는 사사키 코지로의 유파 간류(巖流)와 같은 한자를 쓴다 — 간류지마에서 마주친 두 검객의 흔적이 독음을 달리해 나란히 전한다.

시현류 (示現流)

- **유형:** 유명 문파 · **부가:** 사츠마(薩摩) 지방 네트워크. 시마즈 가문 관련 교섭 +2 · **제약:** "첫 일격에 모든 것을 건다"는 교의. 첫 공격 외 추가 공격 시 -1 누적 페널티
- **삼도육심:** 覇 또는 忠. "칼은 한 번이면 족하다."

단 계	기본 메뉴버	유파 대체 메뉴버
면 허	검술 무기 방어 기법 예약 비용 -1	[자세] 톤보노카마에 (蜻蛉の構え): 2활력(유지). 칼을 머리 위로 든 자세 — 유지 중 매 간합 첫 공격 +4 , 그 공격이 회심하면 전력 피해 +1 추가 . 각 호흡의 두 번째 이후 공격부터 -2 누적. 자세를 유지한 채 이동할 수 있다
비 기	반격 시 활력 소모 없음	[소양] 일의 태도 (一の太刀): 간합 첫 호흡의 첫 공격이 자동 회심 . 이후 공격은 정상

※

출전: co-04-04 § 검술 유파

2-2. 창술 유파 (槍術流派)

호조인류 (寶藏院流)

- **유형:** 유명 문파 · **부가:** 나라 호조인(寶藏院) 사원 네트워크. 승병·밀교 관련 교섭 +2 · **제약:** 승려의 계율. 민간인 공격 불가. 요마 토벌 우선
- **삼도육심:** 공도 慈 또는 현도 眞. "창은 요마를 정화하는 법구이자 중생을 수호하는 도구."

단계	기본 메뉴버	유파 대체 메뉴버
면허	전열 지배력 추가 +1	[자세] 십문자의 세 (十文字の勢): 2활력 유지. 주문지야리 전용. 유지 중 견제 기법에 +2 + 카기 기법이 자동 성공(무장 해제)
비기	야리 활력 2→1	[형] 홍련 (紅蓮): 4활력, 간합 1회. 창끝에 퇴마의 기운. 요마 대상 3전력 + 봉인(1간합 행동 불가). 인간 대상 2전력

관류 (貫流)

- **유형:** 비인비전 · **부가:** 전설의 창술 스승 NPC. 위기 시 "창의 극의" 힌트 제공 · **제약:** 스승이 요마에 저주를 받고 있다. 저주 해제 임무
- **삼도육심:** 현도 眞. "한 자루의 창으로 천 가지 답을 꿰뚫는다."

단계	기본 메뉴버	유파 대체 메뉴버
면허	전열 지배력 추가 +1	[소양] 일창관천 (一槍貫天): 스야리 직찌르기의 사거리가 2구역으로 확장. 후열에서 적 전열까지 찌를 수 있다
비기	야리 활력 2→1	[형] 만창 (萬槍): 5활력, 전투 1회. 창이 환영이 증식. 대상 구역 적 전원 2d10+용+창술 >= 방비. 각 1전력

※

출전: co-04-04 § 창술 유파

2-3. 체술 유파 (體術流派)

다케노우치류 (竹内流)

- **유형:** 유명 문파 · **부가:** 각지 도장. 포박·체포 관련 교섭 +2 · **제약:** "죽이지 않고 제압한다"가 교의. 체술로 적 처치 시 결속력 +1이 아닌 -1(동문의 실망)
- **삼도육심:** 공도 慈. "죽이지 않고 제압하는 것이 가장 어려운 길이다."

단 계	기본 메뉴버	유파 대체 메뉴버
면 허	단병기 심부 보너스 적용	[형] 극의 관절기 (極意關節技): 2활력, 호흡 1회. 잡기 성공 시 대상 행동 불가 (잡기 유지 중). 유지에 매 호흡 1활력. 다른 행동 불가
비 기	적중 시 추가 효과 선택	[소양] 무살 (無殺): 체술 적중 시 전력 피해 대신 "무력화" 선택 가능 — 대상 전력은 줄지 않지만 이번 간합 행동 불가 + 무방비

※

출전: co-04-04 § 체술 유파

2-4. 인술 유파 (忍術流派)

이가류 (伊賀流)

- **유형:** 비인비전 · **부가:** 이가의 상닌 스승 NPC. 독·함정 관련 비전서 접근 · **제약:** 이가의 비밀 유지 의무. 발각 시 이가 전체가 위험
- **삼도육심:** 현도 魔 또는 無心. "그림자에는 도덕이 없다. 임무만이 있다."

단 계	기본 메뉴버	유파 대체 메뉴버
면 허	잠입 첫 타 자동 회심	[소양] 독의 달인: 단발 독 적중·회심 시 독 효과 2배(독 1전력→2전력). 단, 지속·구역 효과의 매 간합 틱(예: 살인향)에는 배수 미적용. 해독 난이도 +3
비 기	독침 매 간합 누적	[형] 살인향 (殺人香): 3활력, 전투 1회. 구역 전원에 독안개 살포. 매 간합 1전력, 체>=15 해제

고가류 (甲賀流)

- **유형:** 유명 문파 · **부가:** 고가 네트워크. 약물·도구 보급 교섭 +2 · **제약:** 고가의 의뢰 수행 의무(정보 수집·
암살)
- **삼도육심:** 현도 眞. "지식과 기술이 있는 곳에 그림자가 머문다."

단 계	기본 메뉴버	유파 대체 메뉴버
면 허	잠입 첫 타 자동 회심	[형] 함정 연쇄 (罌連鎖): 2활력, 간합 1회. 설치한 함정 2개를 동시 발동. 또는 함정 강화(피해 2전력)
비 기	독침 매 간합 누적	[소양] 기계 인술 (機械忍術): 쿠니토모와 기술 접목. 함정에 기계 기능 추가(자동 재설치 1회)

※

출전: co-04-04 § 인술 유파

2-5. 궁술 유파 (弓術流派)

오가사와라류 (小笠原流)

- **유형:** 유명 문파 · **부가:** 의례궁 네트워크. 귀족·다이묘 접견 교섭 +2 · **제약:** 의례를 중시. 전투 중 "비겁한 사격"(잠입 상태·심부 사격) 금지
- **삼도육심:** 예도 忠. "활은 도구가 아니라 의례다. 의례에는 규율이 있다."

단계	기본 메뉴버	유파 대체 메뉴버
면허	활 재장전 1활력	[자세] 정좌사법 (正坐射法): 2활력 유지. 유지 중 모든 궁술 기법 +3. 이동 불가
비기	2구역 사격	[형] 천년의 화살 (千年の矢): 4활력, 전투 1회. 사거리 무제한. 2d10+용+궁술+4 >= 방비. 2전력. 전장 어디든 저격(조준 집중 [직격] 허용)

합전류 (合戰流)

- **유형:** 자기류 · **부가:** 첫 대전 상대에게 "간파 불가" — 상대가 궁술 사격에 대한 방어 기법 선택 시 -2 · **제약:** 첫 교전 이후 이점 소멸. 동문 없음. 형식 없는 사격 — 의례파에게 경멸받음
- **삼도육심:** 공도 虛 또는 현도 眞. "의례를 버리고, 전장의 흐름만을 본다."

단계	기본 메뉴버	유파 대체 메뉴버
면허	활 재장전 1활력	[소양] 직감 사격 (直感射撃): 궁술 공격 기법에 용(勇) 대신 운(運) 사용 가능
비기	2구역 사격	[형] 무상사 (無想射): 3활력, 간합 1회. 눈을 감고 쏜다. 2d10+운+궁술+2 >= 방비. 2전력. 잠입 상태에서도 사용 가능(잠입 유지)

※

출전: co-04-04 § 궁술 유파

2-6. 주술 유파 (呪術流派)

아베류 (安倍流)

- **유형:** 비인비전 · **부가:** 아베 세이메이의 후손 스승 NPC. 식신 비전서 · **제약:** 식신을 "생명"으로 대우해야. 식신 자폭은 금지
- **삼도육심:** 현도 眞. "식신은 도구이자 벗이다."

단계	기본 메뉴버	유파 대체 메뉴버
면허	인접 구역 주술 공격	[소양] 대식신술 (大式神術): 식신의 전력 +1, 방비 +2. 식신이 독자적으로 1회/간합 공격 가능 (2d10+지 >= 방비)
비기	주술 범위 2구역	[형] 백귀소환 (百鬼召喚): 5활력, 전투 1회. 식신 5체를 동시 소환. 각 전력 2, 지배력 +1

쓰치미카도류 (土御門流)

- **유형:** 유명 문파 · **부가:** 쓰치미카도 가문 네트워크. 조정(朝廷) 관련 교섭 +2. 천문 관측 데이터 접근 · **제약:** 조정의 명을 우선해야. 조정에 반하는 주술 사용 시 파문
- **삼도육심:** 예도 忠. "하늘의 뜻은 조정에 있다."

단계	기본 메뉴버	유파 대체 메뉴버
면허	인접 구역 주술 공격	[형] 저주 (呪詛): 2활력, 간합 1회. 2구역 내 적 1체에 "쓰치미카도의 저주" — 대상의 모든 판정 -3 (1간합). 식신이 아닌 순수 주술
비기	주술 범위 2구역	[자세] 천문 관측 (天文觀測): 2활력 유지. 유지 중 적 전원의 다음 호흡 행동을 미리 안다 (GM 공개)

※

출전: co-04-04 § 주술 유파

2-7. 퇴마 유파 (退魔流派)

수험도류 (修驗道流)

- **유형:** 유명 문파 · **부가:** 산악 수험도 네트워크. 산중 사찰·수행지 숙박 · **제약:** 산의 카무이를 경외해야. 산림 파괴 행위 시 파문
- **삼도육심:** 현도 眞 또는 공도 慈. "산과 불의 길."

단계	기본 메뉴버	유파 대체 메뉴버
면허	요마 +2 공격	[자세] 호마의 진 (護摩の陣): 2활력 유지. 유지 중 자기 구역이 "성화" 환경 — 요마에 매 소강 1전력, 인간 무해
비기	요마 적중 시 +1전력	[형] 대봉인 (大封印): 5활력, 전투 1회. 요마 1체에 2d10+지+퇴마+3 >= 방비+4. 성공 시 봉인 : 전투 종료까지 행동 불가. 실패해도 2전력

진언퇴마류 (眞言退魔流)

- **유형:** 비인비전 · **부가:** 이름 없는 맹목 법사 NPC. 진언(마하마나) 비전서 접근. 금강저(金剛杵) 제작법 전수 · **제약:** "소리를 무기로 쓰는 자는 소리에 먹힌다." 유파 기법 사용 후 해당 간합 내 **모든 교섭·명령 판정 -3**(목소리가 진언에 잠식). 남용하면 영구적 목소리 변질 — GM이 3연속 간합 사용 시 "영적 잠식" 이벤트 발동
- **삼도육심:** 忠 또는 慈. "소리로 마를 쏘아낸다. 그 대가를 몸으로 치른다."

단계	기본 메뉴버	유파 대체 메뉴버
면허	요마 +2 공격	[형] 대일진언 (大日眞言): 3활력, 간합 1회. 자기 구역 + 인접 1구역에 성스러운 진동. 범위 내 요마 전원에 2d10+지+퇴마 >= 방비. 각 1전력. 비실체 요마에도 유효
비기	요마 적중 시 +1전력	[형] 금강저격 (金剛杵擊): 4활력, 전투 1회. 요마 1체에 2d10+지+퇴마+4 >= 방비. 3전력 + 저주·빙의 즉시 해제 + 대상이 장급 이하면 공포(1간합) . 인간 대상에는 1전력만

※

출전: co-04-04 § 퇴마 유파

2-8. 총술 유파 (銃術流派)

총술은 궁술 기능을 쓴다(활·철포 포괄). 두 유파는 궁술 슬롯의 면허·비기를 대체한다.

이나토미류 (稻富流)

- **유형:** 유명 문파 · **부가:** 이나토미 잇칸(稻富一甘)의 사격 도장 네트워크. 화약·탄환 보급 교섭 +2. 쿠니토모좌 연줄 · **제약:** "화기는 정면에서 쏜다"는 교의. 잠입 상태 기습 사격 금지. 위반 시 도장 출입 금지
- **삼도육심:** 覇 또는 忠. "전장의 효율은 화기에 있다."

단계	기본 메뉴버	유파 대체 메뉴버
면허	철포 재장전 2활력	[소양] 속사법 (速射法): 철포 재장전 1활력으로 감소 . 매 호흡 사격 가능
비기	철포 2구역 사격	[형] 삼단격발 (三段擊發): 4활력, 간합 1회. 3자루의 철포를 번갈아 사격. 3연사. 각 2d10+궁술 >= 방비. 각 1전력. 3발 전부 명중 시 추가 1전력(총 4전력)

남만류 (南蠻流)

- **유형:** 자기류 · **부가:** 남만 기술 접근 — 이국의 화기·화약·도구 입수 판정 +3. 외인 NPC 네트워크 · **제약:** "이국인"으로 취급받음. 보수적 세력(히에이런·잇코잇키) 교섭 -2. 동문·도장 없음
- **삼도육심:** 無心 또는 覇. "힘은 바다 너머에서 왔다."

단계	기본 메뉴버	유파 대체 메뉴버
면허	철포 재장전 2활력	[소양] 이국 설계 (異國設計): 철포 사거리 3구역으로 확장. 화약 효율화. 대신 재장전 2활력 유지
비기	철포 2구역 사격	[형] 대포 (大砲, カノン): 5활력, 전투 1회. 남만 대포 사용. 대상 구역 전원에 2d10+궁술+3 >= 방비. 각 2전력. 구역 지형 기믹 1개 파괴

※

출전: co-04-04 § 총술 유파

2-9. 의술 유파 (醫術流派)

만세류 (曲直瀨流)

- **유형:** 유명 문파 · **부가:** 마나세 도산(曲直瀨道三)의 의학 네트워크. 약재 입수 교섭 +2. 각지 의원 숙박 · **제약:** "의자는 적을 치료해야 할 때도 있다." 전투불능 적의 치료 요청을 거부하면 파문 판정
- **삼도육십:** 慈. "살리는 것이 의자의 본분."

단계	기본 메뉴버	유파 대체 메뉴버
면허	치료 1전력 회복	[형] 침구술 (鍼灸術): 2활력, 간합 1회. 아군 1체에 침과 뜸. 2전력 회복 + 상태 이상 1개 해제(독·저주·공포 등 선택)
비기	소강 시 전원 +1전력	[소양] 전장 외과 (戰場外科): 소강 시 치료에 +1전력 보너스(합계 전원 +2전력). 추가로 전투 중 전투불능 아군 1체에 2d10+지+의술 >= 15 성공 시 1전력으로 전투 복귀(간합당 1회)

※

출전: co-04-04 § 의술 유파

3. 유파를 고르는 법 — 당신의 검이 답해야 할 질문 3개

유파는 특기 슬롯 하나를 통째로 쓴다. 대체 메뉴버는 강하지만, 유형이 딸려 오는 인연과 제약을 함께 짚어진다. 고르기 전에 아래 세 질문에 답하라.

질문 1 — 너는 어떻게 이기고 싶은가. 먼저 쳐서 끝내고 싶은가(카토리의 선의 태도, 시현의 톤보노카마에, 이나토미의 속사), 상대의 무기와 의지를 빼앗고 싶은가(야규의 무도·활인검, 다케노우치의 관절기·무살), 아니면 요마를 정화하는 데 특화하고 싶은가(호조인·수험도·진언). 유파 대체 메뉴버의 형태가 곧 네가 전투에서 반복하게 될 동작이다.

질문 2 — 너는 어떤 인연을 감당할 수 있는가. 세 유형은 각기 다른 계약이다. **유명 문파**는 도장·동문의 지원과 교섭 +2를 주지만 명예를 훼손하면 파문되고 특기 슬롯은 돌아오지 않는다. **비인비전**은 스승 한 명과 비전서를 주지만 스승의 비밀 임무라는 캠페인 혹을 진다. **자기류**는 첫 대전에만 통하는 간파 불가를 주는 대신 홀로 걷는다 — 두 번째 상대부터는 이점이 사라진다. 캠페인에서 GM과 얹힐 방식이 여기서 정해진다.

질문 3 — 너의 심(心)과 어울리는가. 유파마다 자연스럽게 어울리는 삼도육심이 있다. 카토리는 忠, 야규는 慈·眞, 시현은 霸·忠, 이도류는 無心·魔, 다케노우치는 慈, 만세류는 慈다. 어울리는 심을 고르면 서사가 매끄럽고, 일부러 어긋나게 고르면 갈등이 생긴다 — "먼저 치는 것이 정의인가"(카토리), "칼 없이 이긴다는 것의 의미"(야규), "한 번이면 족하다는 자만의 대가"(시현). 어느 쪽이든 의도된 선택이라면 좋다.

세 질문에 답이 하나로 모이면 그 유파가 네 검이다. 답이 갈리면, 유파를 늦추고 특기 슬롯을 기능·무기에 먼저 쓰는 것도 정당한 선택이다. 한 기능에는 유파를 하나만 엮을 수 있으므로 서두를 이유는 없다.

※

출전: co-04-03 § 5 (유파와 삼도육심), co-04-04 각 유파 삼도육심 주석

4. 더 많은 유파 — 확장 자료

위의 유파들로 9개 기능이 전부 덮인다. 이것으로 부족하다면, 확장 자료가 검의 길을 더 넓힌다. **EX2**는 검술 4유파에 더해 **신규 검술 유파 12종**을 심는다 — 막말 무사의 실전 검법부터 조선 세법·중원 당도·서구 리히테나워까지, 이국의 검을 포괄한다. **FC03**은 12 검호의 열전과 함께 **신규 유파 3종**을 더한다 — 츠카하라 보쿠덴의 카시마 신토류(鹿島新當流), 사사키 코지로의 간류(巖流), 이토 잇토사이의 이토잇토류(伊東一刀流). 셋 모두 창시자 한 사람의 검에서 태어난 유파다. 이들도 같은 대체 규칙을 따르므로, 이 책의 유파와 자리를 다투지 않고 선택 폭만 넓힌다.

※

출전: ex2-10-01 (검술 신규 유파 12종), fc03-03-00 (신규 유파 3종)

요약

- 유파는 한 기능의 **면허(3점)·비기(4점) 메뉴버**를 대체한다. 판정 보너스(+1/+2/+3)와 무기 기법은 유파와 무관하게 유지된다.
- 습득 비용은 **특기 슬롯 1개**(생성 시 또는 홀수 단 승단 시), 전제는 해당 기능 **습득(2점) 이상**, 한 기능에 유파는 **하나만**.
- 유파에는 세 유형이 있다: **유명 문파**(교섭 +2·지원 / 파문 위험), **비인비전**(스승·비전서 / 비밀 임무), **자기류**(첫 대전 간파 불가 / 홀로).
- 이 책의 유파는 검술 4, 창술 2, 체술 1, 인술 2, 궁술 2, 주술 2, 퇴마 2, 총술 2, 의술 1이다.
- 고를 때는 세 질문에 답하라: **어떻게 이길지 · 어떤 인연을 질지 · 어떤 심과 어울릴지**.

- 더 필요하면 EX2(검술 12종)·FC03(3종)이 있다.



병장과 장비

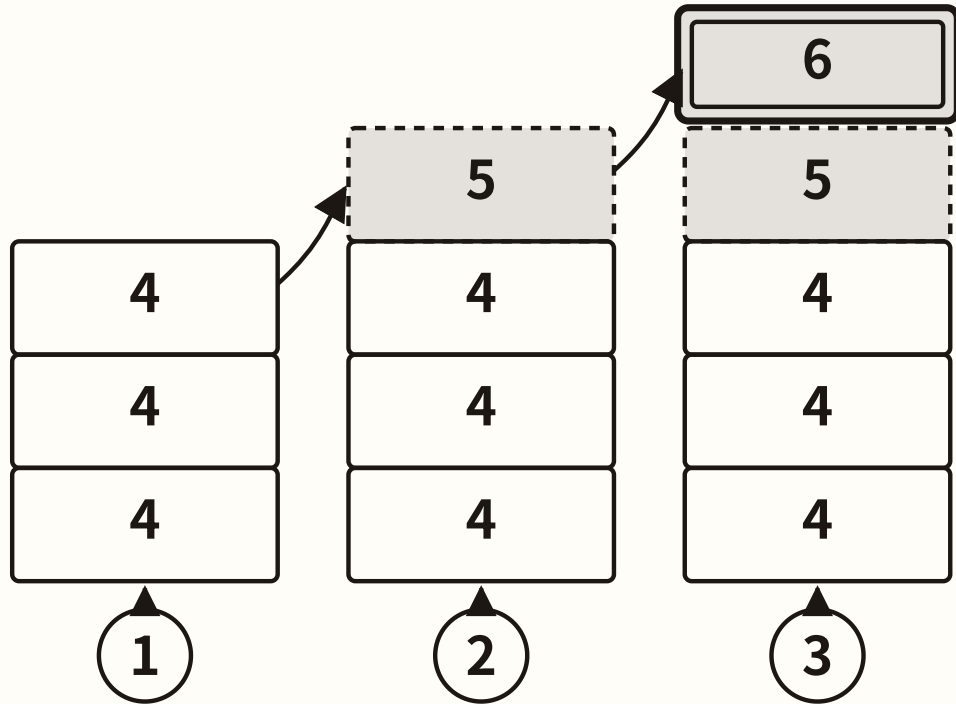
ARMS & EQUIPMENT · 兵装と装備



❖ 구역마다 달라지는 무기 운용

무기가 전법을 결정한다. 같은 "카타나"라도 형태에 따라 완전히 다른 전투를 한다. 너의 캐릭터가 무엇을 손에 쥐느냐는 곧 "어느 구역, 어느 전술에서 활약할 것인가"의 선택이다. 이 장은 그 선택에 필요한 만큼만 추린다 — 표준 무기 여덟 자루, 몸을 지키는 갑주 넷, 길 위의 소지품, 그리고 이름을 가진 칼의 존재다. 하나의 무기로 모든 상황을 커버하려 하지 마라. 캐릭터마다 하나에서 둘의 빛나는 구역이 있으면 족하다.

무기 등급 — 기법 수



❖ 무기 등급 3단 기법 사다리 도해

번호	의미
1	보급품 — 3기법
2	업물 — 4기법
3	명품 — 5기법
4	기본 기법 (공격A·공격B·방어)
5	면허 기법 (업물 이상에서 개방)
6	명품 기법 (명품 전용)

무기는 세 등급으로 나뉜다. 등급이 오를수록 쓸 수 있는 기법이 하나씩 늘어난다.

등급	설명	기법 수
보급품 (普及品)	양산형. 아시가루 표준. 시장에서 구매 가능.	공격A + 공격B + 방어 = 3
업물 (業物)	장인의 손을 거친 양질의 무기. 의뢰 또는 전리품.	3 + 면허 기법 = 4
명품 (名品)	이름이 있는 무기. 고유 서사. 시나리오 보상·유산.	4 + 명품 기법 = 5

너의 첫 캐릭터는 대개 보급품을 든다. **[면허]**가 붙은 기법은 그 무기가 업물 이상일 때만 쓸 수 있다.

※

출전: co-07-01 § 무기 등급

표준 무기 8종



❖ 표준 무기 8종 정물

아래는 여덟 계열을 대표하는 표준 무기다. 각 무기는 **공격A·공격B·방어** 세 기법을 기본으로 가지며, **[면허]** 기법은 업물 이상에서만 열린다. 판정 공식은 언제나 **2d10 + 수정치 >= 방비** 한 형태이고, 방어 우회 태그 (**[관통]** · **[직격]** · **[영체]**)는 효과란에 명시된다. "활력"은 그 기법을 쓰는 데 드는 활력 비용, "전력"은 명중 시 적에게 주는 전력 감소다.

※

예약 방어 기법의 「예약 유지 동안 방비 +1」 은 무기술 자세에서 나오는 비-갑주 보너스라 **[직격]** 에 무효화된다 (갑주·방패 보너스는 남는다).

1. 우치가타나 (打刀) — 표준도

가장 흔한 카타나. 만능이지만 특출나지 않다. 사용자의 기량이 칼의 가치를 결정한다. 받아치기 예약 활력이 1로 가장 저렴한 것이 강점이다.

기법	유형	활력	판정	효과	한계
횡베기 (横斬り)	공격A (용)	2	2d10+용+검술 >= 방비	1전력. 표준 공격.	—
찌르기 (突き)	공격B (기)	2	2d10+기+검술 >= 방비	[관통 2]. 1전력.	—
받아치기 (受け流し)	방어	예약1/ 즉흥2	2d10+기+검술 >= 적 공격	피격 무효.	—
[면허] 일섬 (一閃)	공격	3	2d10+용+검술 >= 방비	1전력. 다음 피격 시(방어·회피로 피해를 무효화한 경우 포함) 자동 반격+2d10+용+검술. 공방일체.	간합 1회

구역 보너스 없음 (어디서든 동일). 가격: 금화 5.

2. 잔바토 (斬馬刀) — 참마도, 대형도

기마 무사를 말째로 베기 위한 대형도. 무거워서 연타가 불가능하지만, 회심 시 극대 피해를 낸다.

기법	유형	활력	판정	효과	한계
참마 (斬馬)	공격A (용)	3	2d10+용+검술 >= 방비	1전력 + 기마 대상 시 추가 1전력 .	—
올려베기 (切上げ)	공격B (체)	3	2d10+체+검술 >= 방비	1전력 + 적 무방비(다음 호흡).	호흡 1회
칼대 막기 (刀身受け)	방어	예약2/ 즉흥3	2d10+체 >= 적 공격	피격 무효. 방어 회심 시 적 무기 1간합 봉인.	—
[면허] 일도양단 (一刀兩斷)	공격	4	2d10+용+검술+1 >= 방비	2전력 . 회심 시 3전력 .	간합 1회

구역 보너스: 전열 +1. 심부에서 활력 +1 (장병기 취급). 가격: 금화 7.

3. 스야리 (素槍) — 직창

장식 없는 직선형 창. 아시가루의 기본 무기. 전열에서 지배력을 세우고 사거리로 견제한다.

기법	유형	활력	판정	효과	한계
직찌르기 (直突き)	공격A (용)	2	2d10+용+창술 >= 방비	1전력. 사거리: 같은 구역+인접 전열.	—
쓸기 (薙ぎ)	공격B (체)	2	2d10+체+창술 >= 방비	피해 없음. 대상 강제 이동 (인접 구역).	호흡 1회
견제 (牽制)	방어	예약2/ 즉흥3	적 이동 시 자동	구역 진입 적에 2d10+용+창술 >= 방비. 명중 시 이동 중단+1전력.	—
[면허] 창벽 (槍壁)	자세	2	—	유지 중 자기 구역 지배력 +3. 전열에서 +4. 이동 불가.	유지

구역 보너스: 전열에서 직찌르기 +1. 심부 활력 +1. 가격: 금화 2.

4. 나기나타 (薙刀) — 장도창

긴 자루에 도신을 단 무기. 카타나처럼 베면서도 야리처럼 사거리가 길다. 다수 적을 상대하는 광역 베기에 강하다.

기법	유형	활력	판정	효과	한계
횡소 (横掃)	공격A (용)	3	2d10+용+창술 >= 방비	같은 구역 적 2체 판정. 각 성공 시 1전력. 광범위(2체 분산).	—
상단 베기 (上段斬り)	공격B (기)	2	2d10+기+창술 >= 방비	1전력. 사거리: 같은+인접.	—
나기나타 받기 (薙刀受け)	방어	예약1/ 즉흥2	2d10+기+창술 >= 적 공격	피격 무효. 사거리 밖(인접 구역)에서의 공격도 방어 가능.	—
[면허] 연환쓰기 (連環掃)	공격	4	2d10+용+창술 >= 방비	같은 구역 적 전원 판정. 각 1전력.	간합 1회

구역 보너스: 전열 +1. 심부 활력 +1 (장병기). 가격: 금화 5.

5. 다이큐 (大弓) — 장궁

장거리 저격용 활. 후열에서 안전하게 사격한다. 활은 사격마다 무비용 자동 재장전하므로 재장전이 방어 슬롯·이동을 점유하지 않는다 — 이것이 철포와의 핵심 대비축이다.

기법	유형	활력	판정	효과	한계
직사 (直射)	공격A (용)	2	2d10+용+궁술 >= 방비	1전력. 사거리: 2구역 .	—
곡사 (曲射)	공격B (지)	3	2d10+지+궁술 >= 방비	1전력. 엄폐 무시. 사거리: 3구역 .	호흡 1회
활대 막기 (弓幹受け)	방어	예약2/ 즉흥3	2d10+체 >= 적 공격	예약 유지 동안 방비 +1. 방어 성공 시 피해 -1전력(최소 1). 방어 회심 시 피격 무효화. 근접 비상 방어.	—
[면허] 관통사 (貫通射)	공격	3	2d10+용+궁술 +1 >= 방비	[관통 2]. 2전력. 뒤의 적에도 1전력.	간합 1회

가격: 금화 5. 장거리 저격·후열 전문.

6. 타네가시마 (種子島) — 표준 화승총

남만에서 건너온 화승총. 중장갑을 격파하는 유일한 표준 무기다. 재장전이 방어 슬롯을 점유하는 것이 강한 갑옷 우회의 대가다.

기법	유형	활력	판정	효과	한계
직사 (直射)	공격A (—)	2	2d10+궁술 >= 방비	[관통 전체]. 1전력. 사거리: 인접 구역.	—
곡사 (曲射)	공격B (지)	3	2d10+지+궁술 >= 방비	1전력. 엄폐 무시. 사거리: 2구역.	호흡 1회
재장전 (再裝填)	방어	2	—	다음 사격 가능. 사격 후 필수. 재장전 중 이동 불가.	—
[면허] 삼단 사격 (三段射撃)	공격	4	2d10+궁술 >= 방비	[관통 전체]. 2전력 . 3발 연속(사전 장전). 전투 시작 전 준비 필요.	전투 1회

가격: 금화 8.

※

철포 판정 규약. 철포의 개인 단일표적 사격은 **2d10 + 궁술 >= 방비** 로 굴린다 — **능력치는 가산하지 않는다.**
[관통 전체] 가 갑주·방패를 무력화하므로 중장갑(방비 16 → 유효 10)도 뚫지만, **회피·자세·결계·엄폐 등 비-갑주 방비는 그대로 명중에 반영**된다(그 영역은 **[직격]** 이라 철포로는 못 뚫는다). 회심 = 2전력 + 뒤의 적 1전력.

7. 탄도 (短刀) — 표준 단도

만능 보조 단도. 심부 난전에서 지치지 않는다. 단병기라 심부에서 연격 피로 페널티가 -2 대신 -1로 완화된다.

기법	유형	활력	판정	효과	한계
찌르기 (突き)	공격A (용)	1	2d10+용+검술 >= 방비	[경량]. 1전력.	—
품 파고들기 (懷入り)	공격B (기)	1	2d10+기+검술 >= 방비	[경량]. 1전력. 심부에서 [관통 3], 심부 밖에서 [관통 1].	—
긴급 회피 (緊急回避)	방어	예약1/ 즉흥2	2d10+기 >= 적 공격	피격 무효. 실패해도 피해 -1전력(최소 1). 상대 회심은 일반 성공으로 처리.	—
[면허] 급소 꿰기 (急所貫き)	공격	2	2d10+기+인술 >= 방비	[관통 2]. 2전력. 회심 시 출혈.	간합 1회

가격: 금화 1. 심부에서 연격 피로 -1 적용.

8. 주먹 (素手) — 체술

맨손 격투. 무기를 잃어도, 무기를 금지당해도 남는 최후의 수단. 심부에서 특히 강하다.

기법	유형	활력	판정	효과	한계
타격 (打撃)	공격A (용)	1	2d10+용+체술 >= 방비	[경량]. 1전력. (야인=일반 취급)	—
잡기 (組み)	공격B (체)	2	2d10+체+체술 vs 적 2d10+체	피해 없음. 포박(이동 불가 1간합).	호흡 1회
밀어내기 (押し出し)	방어	예약2/ 즉흥3	2d10+체+체술 vs 적 2d10+체	적 강제 이동(인접 구역). 피해 없음.	—
[면허] 연쇄기 (連鎖技)	공격	2	2d10+용+체술 >= 방비	1전력+포박. 타격과 잡기를 한 번에.	간합 1회

가격: 없음 (맨손). 심부 +2 보너스.

※

출전: co-07-01 § 도류·창류·궁류·총류·단병류 (표준 무기 발체)

무기를 잃었을 때 — 임시 무기

칼을 잃었거나 그것밖에 수가 없을 때, 손에 닿은 모든 것이 무기가 된다. 죽창·낫·돌·부엌칼·녹슨 칼 같은 임시 무기는 **명품/업물/신기가 될 수 없고, 면허 기법이 없으며, 기법은 주공격 하나와 방어 하나뿐이다.** 버려지지 않아 손에 익지 않으므로 **모든 개인 공격 판정에 명중 -1**이 항상 적용된다. 예를 들어 죽창은 2d10 + 용 >= 방비 (여기에 상시 명중 -1)로 1전력을 주는 찌르기 하나와 자루 막기 하나가 전부다. 가격은 0~1금화, 어디서든 주울 수 있다.

※

출전: co-07-15 § 공통 사양 (명중 -1·기법 2개·면허 없음)

갑주 (甲冑)

갑옷은 방비를 올리지만 무거운 갑옷은 호흡을 가쁘게 하고 움직임을 둔하게 만든다. 갑옷의 활력 페널티는 **체(體)** 수정치만큼 상쇄된다.

갑옷	방비	활력 페널티	비고
무장 없음	10	—	기본
경갑 (가죽, 쇠자)	12	—	아시가루 표준
중갑 (당세구족)	14	-1 활력	체(體)로 상쇄 가능
중장갑 (대요로이)	16	-2 활력	체+2 이상 권장
방패	+1	—	한손 무기만 가능

방비는 표의 값이 곧 목표치다. 공격 적중 판정은 $2d10 + \text{공격 수정치} \geq \text{대상 방비}$.

체(體)로 상쇄하는 법. 중갑(-1활력)을 입고 체+1이면 페널티가 0이 된다. 중장갑(-2활력)을 입고 체+1이면 실질 -1활력이 남는다. 그래서 중장갑은 체+2 이상일 때 권장한다. 방패는 방비 +1을 주지만 한손 무기와만 함께 쓸 수 있다.

갑주 손상과 수리. [파괴] 태그를 가진 공격에 맞으면 그 공격의 갑주 감소가 수리 전까지 남는다. 전투 중 정비 슬롯으로 갑옷 추가분을 +1만 일시 회복할 수 있고(같은 갑옷 1회 한정), 전투 후 1시간 야영 보수로 +2(금화 1), 대장간 1일 수리로 완전 회복(갑옷 가격의 30%)이 가능하다.

※

출전: co-03-05 § 방비, § [파괴] 수리·회복

일반 소지품 간표

무기와 갑옷 외에 길 위의 물건들이다. 세밀한 경제는 GM이 다루므로, 아래는 캐릭터를 꾸리는 데 필요한 만큼만 추린 참조다.

항목	값·비고
화폐 단위	금화(金貨). 아래 무기·갑옷 가격이 기준.
무기 가격대	임시 무기 0~1 · 테야리·쿠나이 등 투척류 0.5~1 · 표준 근접 2~7 · 활 3~5 · 철포 8~20.
갑옷 수리 비용	야영 보수 금화 1 · 대장간 수리 = 갑옷 가격의 30% · 명품/신기 수리 = 50% + 동급 장인.
투척 무기 소모	테야리·쿠나이·돌 등은 던지면 상실(소모). 세트로 구매(예: 쿠나이 5개 세트 금화 0.5).
재장전 물자	철포·활은 별도 소지품 관리 없이 규칙상 처리(활=무비용 자동, 철포=방어 슬롯 소모).
갑옷 응급 부품	야영 보수용 도구·예비 부품(금화 1)로 갑옷 추가분 +2 회복.

정밀한 물가·상거래·영지 경제는 이 핸드북 범위 밖이다. 캠페인 진행에 필요하면 GM 자료를 참조하라.

※

출전: co-07-01 (가격) · co-03-05 § 수리·회복 (수리 비용) · co-07-15 (임시 무기 가격)

명품과 신기 — 이름을 가진 칼



❖ 명품과 신기 정물

표준 무기 위에는 이름을 가진 무기들이 있다. **명품(名品)**은 고유한 서사를 지닌 무기로, 표준 네 기법에 더해 그 무기만의 **명품 기법** 하나를 더 가진다 — 무라마사의 한 칼이 흉갑을 두 동강 내는 부류의, 오직 그 칼에만 깃든 기예다. 그 위의 **신기(神器)**는 신격이 깃든 병장으로, 갑옷의 등급 위계에서 최상위에 서며 명품 갑주조차 **[파괴]**로 가를 수 있다. 이런 무기들은 시장에서 살 수 없다 — 시나리오의 보상이거나, 핏줄을 타고 내려온 유산이거나, 요마의 동지 깊은 곳에서 잠든 유물이다. 이 핸드북은 그것들이 **존재한다는 사실**만 전한다. 개별 데이터는 기본 룰북에서 GM이 다룬다 — 네 캠페인이 그런 무기에 닿는 날, GM이 시트를 건넬 것이다.

※

출전: co-07-01 § 무기 등급 (명품 = 5기법) · co-03-05 § [파괴] 등급 위계 (신기 갑주)

요약

- 무기 등급: **보급품 3기법** · **업물 4기법(+면허)** · **명품 5기법(+명품 기법)**.
- 판정은 언제나 $2d10 + \text{수정치} \geq \text{방비}$. 방어 우회는 **[관통]** (갑주 무시) · **[직격]** (회피·주술 무시) · **[영체]** (영혼) 태그로 표기.
- **철포**: 개인 사격 $2d10 + \text{궁술} \geq \text{방비}$ (능력치 미가산) + **[관통 전체]**. 중장갑도 뚫지만 재장전이 방어 슬롯을 먹는다.
- 갑주: 무장 없음 10 · 경갑 12 · 중갑 14(-1활력) · 중장갑 16(-2활력) · 방패 +1. 활력 페널티는 **체로 상쇄**.
- 임시 무기: 기법 2개, 면허 없음, **상시 명중 -1**.
- 명품·신기는 **존재만 소개** — 데이터는 GM(기본 룰북)이 준다.

九



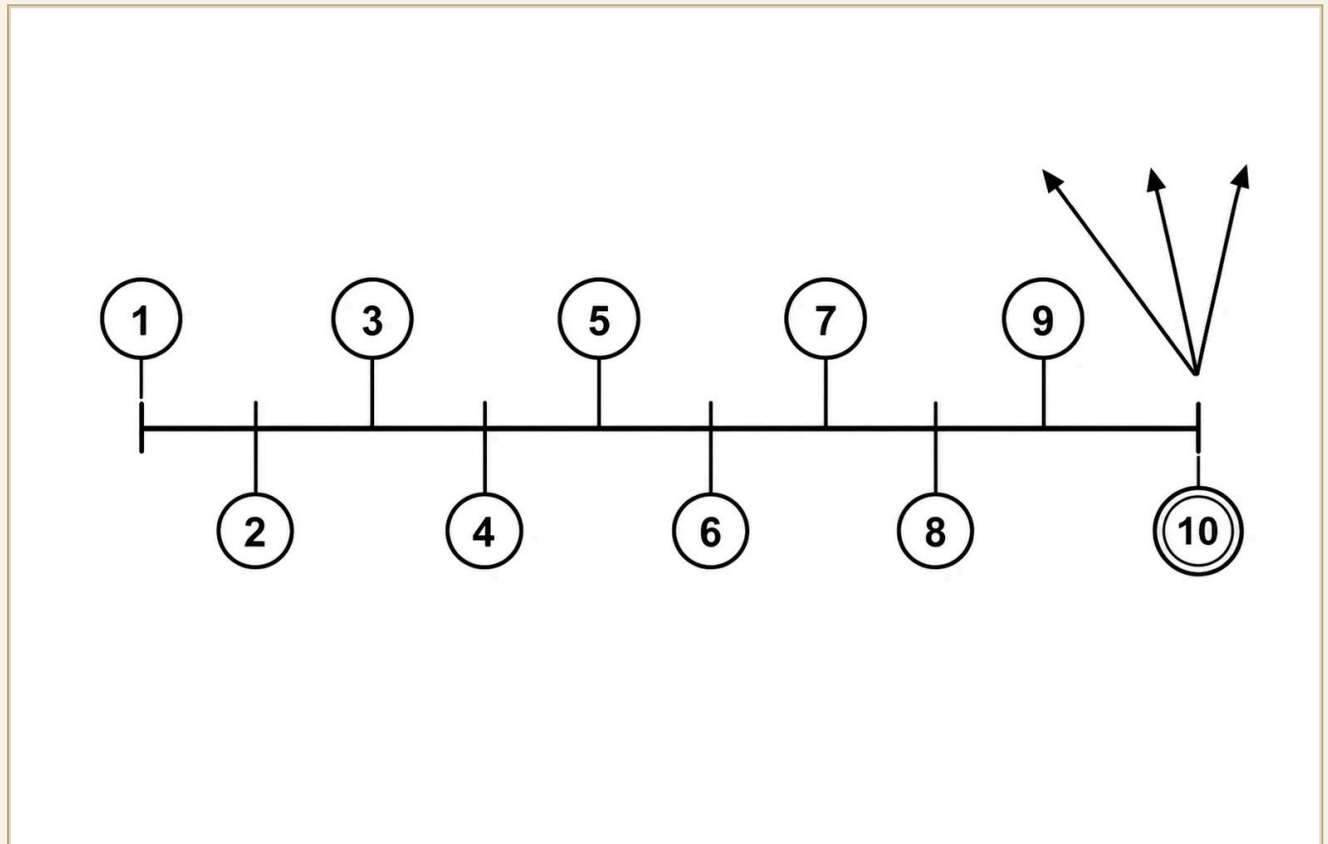
성장

GROWTH · 成長

처음 칼을 잡은 손과, 전국에 이름을 떨치는 손은 같은 손이다. 그 사이에 열 번의 깨달음이 있다. 홀수 단에서 너는 전장의 깨달음을 특기로 새기고, 짝수 단에서 끊임없는 수련으로 능력치와 기능이라는 기초를 다진다. 1단은 갓 칼을 잡은 풋내기, 5단은 이름이 알려진 무장, 달인(10단)은 전국에 이름을 떨치는 전설이다.

이 장은 네 캐릭터가 자라는 규칙을 다룬다. 승단이 무엇을 주는지, 숙련 등급을 얼마나 깊이 팔 수 있는지, 마지막 열 번째 깨달음에서 어떤 이름을 남기는지 — 그리고 한 무사가 1단에서 5단까지 어떻게 자라는지를 실제 시트로 보인다.

승단 — 열 번의 깨달음



번호	의미
1/3/5/7/9	홀수 단 — 특기 획득
2/4/6/8/10	짝수 단 — 능력치·기능 성장
10	최종 갈림

마일스톤

승단은 경험치를 쌓아 올리는 것이 아니다. 전장에서의 깨달음, 생사의 기로에서 맞이한 성장의 순간이다. GM과 네가 합의하여 승단을 결정한다. 아래 조건 중 하나 이상을 충족하면 GM이 승단을 선언한다.

조건 (택 1 이상)	비고
전투 완수 2~3회	GM 재량. 기본 조건
서사적 이정표 달성	개인 목표, 중요 사건 등
기능 활용 관련 깨달음	"검술로 위기를 넘겼다" 등
세션 종료 시 GM 선언	마일스톤 방식

※

출전: co-04-02 § 승단 조건.

홀수 단과 짝수 단

10단계는 두 가지를 번갈아 준다. **홀수 단**(1·3·5·7·9단)에서는 특기를 얻는다. **짝수 단**(2·4·6·8·10단)에서는 능력치 +1과 기능 2점을 얻는다.

단(段)	짝수 단 — 기초 성장	홀수 단 — 특기 획득
1단	초기 기능 세팅(9점)	클래스 1단 고유 특기(자동) + 배경 특기 1 + 일반 특기 1
2단	능력치 +1 / 기능 +2점	—
3단	—	클래스 특기 1(3단 목록) + 일반 특기 1
4단	능력치 +1 / 기능 +2점	—
5단	—	클래스 특기 1(5단 목록) + 배경 성장 또는 일반 특기 1
6단	능력치 +1 / 기능 +2점	—
7단	—	클래스 고급 특기 1 (7단 목록) + 일반 특기 1
8단	능력치 +1 / 기능 +2점	—
9단	—	클래스 고급 특기 1 (9단 목록) + 배경 성장 또는 일반 특기 2
달인	능력치 +1 / 기능 +2점	클래스 고급 특기 1 + 위명 특기 1

- **능력치 +1:** 원하는 능력치 1개에 +1. PC 상한은 +3이다.
- **기능 +2점:** 기능 점수 2점을 자유 배분한다. 단, 아래 숙련 등급 항의 면허 이상 개수 제한을 지켜야 한다.

※

출전: co-04-02 § 법 — 10단계 교차 성장표, § 기초 성장 상세.

하위 단 특기 선택의 자유

승단으로 새 특기 슬롯을 얻을 때, 해당 단의 특기뿐 아니라 **하위 단의 특기**도 고를 수 있다. 5단 사무라이가 5단 클래스 슬롯으로 3단 특기 "일기토 선언"을 뒤늦게 배우거나, 9단 캐릭터가 9단 슬롯을 일반 특기 "강인"에 쓸 수 있다. 일반 특기 슬롯은 언제나 모든 일반 특기에서 단계 제약 없이 고른다. 같은 특기를 두 번 취득할 수는 없다 (강인처럼 반복 가능이라 명시된 특기는 예외).

※

출전: co-04-02 § 특기 선택의 자유.

두 개의 길이 있다 — 이중 빌드

대부분의 캐릭터는 하나의 직업을 끝까지 판다. 그러나 **두 개의 길**을 걷는 자도 있다. 사무라이이면서 학자인 자, 정토승이면서 현인신인 자. 이것이 이중 빌드다.

이중 빌드는 부 직업의 전제 능력치·기능을 충족한 뒤 **3·5·7·9단 승단 시** 선언하며, 이후 변경할 수 없다. 캐릭터의 단은 하나뿐이고 전부 **주 직업의 단**으로 센다. 부 직업은 별도 단을 기록·배분·누적하지 않는다. 선언한 단과 이후 5·7·9단 승단 때 그 단의 **일반 특기 슬롯 가운데 최대 1개를 지불**하여, 현재 단 이하인 부 직업의 **1·3·5단 클래스 특기** 하나를 차용할 수 있다. 1단 자동 특기도 무료로 얻지 않는다. 명인 가능 기능은 주·부 직업 목록의 합집합이 되지만 기능 점수와 각종 상한은 늘지 않는다. 10단에는 세 위명 축 가운데 **정확히 1개**만 고르며, 조합 위명은 추가 위명이 아니라 **클래스 캡스톤을 고를 때만 그 분기를 대체**한다.

확장 직업 중 아웃사이드(현대인·영령·천인) 3직은 이중 빌드 대신 **적응**을 쓴다. 이 시대의 기법을 정식 사사 없이 관찰과 모방으로 익히는 규칙으로, 이중 빌드와 택일이다. 두 규칙의 상세 표가 필요해지면 기본 룰북(co-04-02)에 있다.

※

출전: co-04-02 § 이중 빌드, § 적응.

숙련 등급 — 면허 이상은 몇 개까지인가

기능은 5단계의 숙련도를 가진다. 각 단계는 투자 점수와 판정 보너스가 다르다.

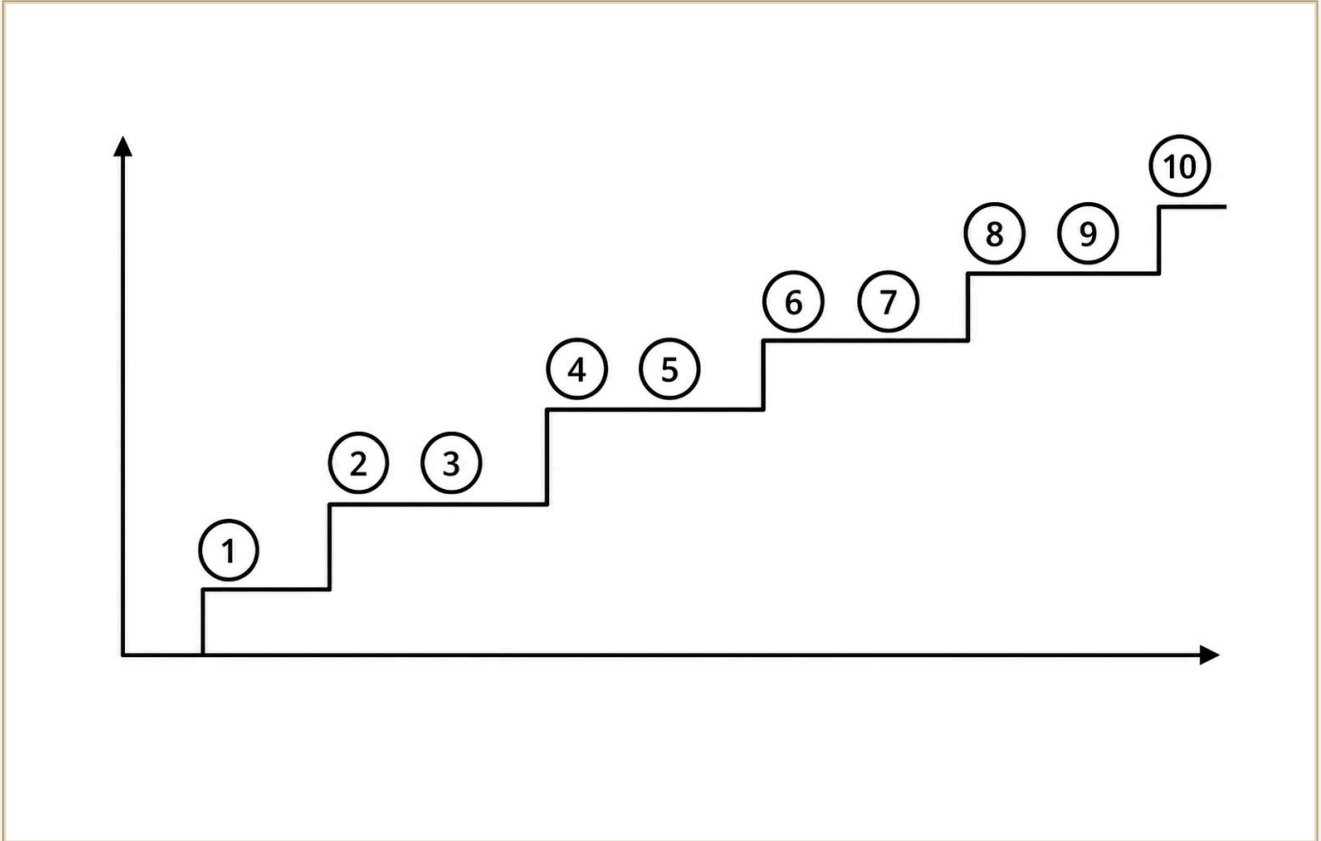
단계	투자 점수	판정 보너스	특수 이점	제한
입문 (入門)	1	+0	비숙련 페널티 해제	—
습득 (習得)	2	+1	—	—
면허 (免許)	3	+2	기능별 전술적 이점	면허 이상 합산 개수 제한
명인 (名人)	4	+3	활력 규칙을 비트는 혜택	2단+ · 클래스 6기능 · 개수 공유
성인 (聖人)	5	자동 성공	신화적 능력	10단 달인 전용

입문조차 없는 기능을 쓰면 판정에 **-2** 페널티(비숙련 페널티)가 붙는다.

※

출전: co-04-09-00 § 숙련도 5단계.

면허 이상 개수 규칙 (재대조)



번호	의미
1-10	단별 면허 이상 상한
2/4/6/8/10	짝수 단에서 상한 상승

면허·명인·성인은 강력하므로 **보유 개수에 한도**가 있고, 셋은 이 한도를 **함께 쓴다**. 한도는 단에 따라 늘어난다.

- **1단**: 1개
- **짝수 단 승단(2·4·6·8·10단)마다 +1개**

이를 풀어 쓰면 다음과 같다.

단	면허 이상 보유 상한
1단	1개
2단	2개
4단	3개
6단	4개
8단	5개
10단	6개

주의할 점 세 가지.

- 3·5·7·9단(홀수 단)에서는 상한이 **오르지 않는다**. 개수 증가는 오직 짝수 단 승단에서만 일어난다.
- **명인(4점)은 2단부터** 가능하며, 클래스가 허용한 6기능 안에서만 도달한다. 1단 캐릭터는 명인을 가질 수 없다.
- **성인(5점)은 10단 달인 전용**이며, 위명의 "기능 성인" 향으로만 얻는다.

※

출전: co-04-09-00 § 숙련도 5단계 ※, co-04-02 § 기초 성장 상세.

위명 — 마지막 한 길

10번의 승단을 거쳐 달인(10단)에 오르면, 세 갈래의 길이 펼쳐진다. 그중 **단 하나**만 선택한다. 그 선택이 캐릭터의 이야기를 완성한다.

갈래	무엇을 완성하는가
1. 클래스 캡스톤 (職業の極意)	직업 고유의 전술적 잠재력을 폭발시키는 궁극기. 사무라이의 무쌍 전신, 정토승의 법왕 등.
2. 배경 캡스톤 (背景の極意)	1단부터 키워온 배경을 진화시켜 세계의 지배층이 된다. 5단 갈래길(A/B)에 따라 다른 캡스톤. 몰락귀족A의 다이묘, 농부A의 일향일기 등.
3. 기능 성인 (技能聖人)	클래스 허용 명인 기능 하나를 5단계(성인)로 돌파. 검술의 검성, 궁술의 신궁 등. 주사위 판정을 초월한다.

※

출전: co-04-05 § 법 — 3원 체계.

위명은 캠페인 종결 장치다

위명의 효과는 의도적으로 코어 시스템을 무효화하도록 설계되어 있다. 검성은 판정 자체를(자동 적중·자동 회피), 군신은 활력 경제를, 법왕은 전투불능 시스템을 무너뜨린다. 이것은 결함이 아니라 의도다. 10단에 도달한 캐릭터는 이야기의 정점에 있으며, 위명은 **클라이맥스 전투 1~2번**을 위한 것이지 이후 열 세션을 더 굴리기 위한 것이 아니다.

권장 캠페인 구조는 세 시즌이다. 1~5단(시즌 1)은 돌파·지배력·심부·분대가 온전히 의미 있는 시기, 5~9단(시즌 2)은 특기와 유파가 메커니즘을 비트는 시기, 10단(시즌 3)은 위명으로 최종 적대자를 격파하고 이야기를 끝내는 시기다. 같은 파티에 위명을 가진 PC가 둘 이상이면 핵심 메커니즘이 전부 무효화되므로, GM은 위명 획득을 캠페인 종결의 신호로 처리한다.

※

출전: co-04-05 § GM 경고 — 위명과 캠페인 종결, § 권장 캠페인 구조.

1→5단 연대기 — 카구라 마사무네의 다섯 시즌

앞의 규칙을 한 캐릭터의 성장으로 이어 보인다. 제5장(캐릭터 생성 워크스루)에서 만든 **사무라이 카구라 마사무네**(물락귀족)를 1단에서 5단까지 다섯 시즌에 걸쳐 키운다. 픽션은 예시를 위해 새로 쓴 것이고, 수치는 실제 규칙 그대로다.

기본 파생 수치 공식을 기억하라: **활력 = 10+기**, **전력 = 3+체**, **지배력 오라 = 미(양수만)**, **운명 개입 = 운(최소 1)**. 짝수 단 능력치 +1이 이 파생값을 함께 끌어올린다.

1단 — 젊은 무장

카구라 가문은 삼 대에 걸쳐 영주의 선봉을 맡은 무가였다. 아버지 마사츠구가 요마 토벌 중 전사하고 영지가 인접 호족에게 흡수된 뒤, 남은 것은 낡은 저택 한 채와 가신 둘, 그리고 아버지의 우치가타나 한 자루뿐. 열여섯의 봄, 카구라번 군사 코이즈미가 찾아와 말했다 — "자네 아버지의 그림자가 아직 전장에 남아 있다." 첫 출전은 국경 산도의 코오니 토벌. 아시가루 창병 다섯과 좁은 다리 위에서 부동의 자세를 잡았을 때, 마사무네는 아버지가 왜 한 발도 물러서지 않았는지를 몸으로 이해했다.



항목	값
능력치	용+2 · 기+1 · 체+1 · 지0 · 미0 · 운-1
파생	활력 11(10+1) · 전력 5(3+체1+강인1) · 방비 14(중갑) · 운명 개입 1
기능 (9점)	검술 습득 · 투지 입문 · 군학 입문 · 위압 입문(클래스 자동) + 교섭 입문 · 풍격 입문 · 마술 입문 · 생존 입문(배경 · 자유)
특기	부동의 진(1단 자동·자세) · 가문의 이름(배경) · [빈 일반 슬롯 1]
면허 이상	0개 / 상한 1
배경·심	물락귀족(루트 미선택) · 忠

※

마사무네는 1단 일반 특기 슬롯을 다음 시즌으로 미뤄 두었다. 검술은 이미 습득(+1)이다.

2단 — 첫 겨울을 넘기고 (짝수 단)

국경 수비 첫 겨울, 마사무네는 두 번의 접전을 더 치렀다. 눈 덮인 고갯길에서 아시가루가 얼어붙은 손으로 창을 놓쳤을 때, 그는 자기 몸으로 바람을 막고 대열을 다시 세웠다. 힘이 붙었다 — 칼을 쥔 팔이 더 무거워졌고, 말 위에서의 자세도 안정되었다. 짝수 단의 성장은 화려하지 않다. 다만 기초가 두꺼워진다.

변경점	내용
능력치 +1	용 +2 → +3
기능 +2점	검술 습득 → 면허 (3점, 1점 소비) · 마술 입문 → 습득 (2점, 1점 소비)
파생 변화	없음(활력·전력 불변). 근접 공격 판정 +1 상승
면허 이상	1개 (검술 면허) / 상한 2

※

승급은 티어 값의 **차액**만 낸다 — 습득(2점)에서 면허(3점)로 올리는 데 드는 것은 1점이다. 그래서 2단의 기능 +2점 중 1점이 남고, 마사무네는 그 1점으로 마술을 입문에서 습득으로 올렸다. 겨울 고갯길에서 익힌 말 위의 균형이다. 검술을 면허로 올린 순간 마사무네는 첫 면허 이상 기능을 가진다 — 검술 면허의 이점 "검막"으로 우치가타나 방어 기법 예약 비용이 1→0이 된다. 면허 이상 상한 2 중 1을 썼으므로 아직 하나 더 여유가 있다.

3단 — 이름이 붙다 (홀수 단)

몸, 에이조 성 외곽 소전투에서 마사무네는 적장 코오니 두목과 정면으로 마주쳤다. 그는 처음으로 일기토를 선언했다 — 좁은 구역에서 둘만의 싸움을 강요하고, 부하들을 그 바깥으로 물렸다. 아버지가 물려준 검이 처음으로 "자기 것"처럼 손에 붙던 순간이었다. 전투가 끝난 뒤, 그는 스스로 고가 장인의 공방으로 가 검을 다시 연마했다. "이 검에 묻는 피는 내가 책임진다." 그 다짐이 몸을 더 단단하게 만들었다.

변경점	내용
클래스 특기(3단)	일기토 선언 ([형], 2활력, 간합 1회)
일반 특기	숙련 ([소양], 기능 1개에 +1점 — 감지에 배정)
파생 변화	감지 +1점 (전력은 1단 강인 이래 5 유지)
면허 이상	1개(검술 면허) / 상한 2 (홀수 단이라 상한 불변)

※

홀수 단에서는 면허 이상 상한이 오르지 않는다는 점을 확인하라. 마사무네의 상한은 여전히 2다.

4단 — 검을 다시 세우다 (짝수 단)

두 번째 큰 접전에서 아시가루 분대 하나가 궤멸되는 것을 막지 못했다. 그날 밤 막사에서 마사무네는 처음으로 눈물을 흘렸고, 다음 날부터 손놀림을 버렸다. 칼을 뽑고 되돌리는 동작이 한 호흡 안에 매끄럽게 이어지기 시작했다 — 기(技)의 성장은 곧 한 호흡에 담을 수 있는 행동의 수다. 그는 이 무렵 카토리 신토류의 문을 두드렸다. 노 사범이 말했다. "자네는 이미 전장에서 카토리의 반을 알고 있네. 남은 반은 선(先)을 읽는 법이야."

변경점	내용
능력치 +1	기 +1 → +2
기능 +2점	마술 습득 → 면허 (3점, 1점 소비) — 기마 지휘용 · 감지 입문 → 습득 (2점, 1점 소비) — 선(先)을 읽는 눈
파생 변화	활력 11 → 12 (10+기2)
유파 습득	카토리 신토류(검술) — 일반 특기 슬롯 1개 투자. 검술 면허 메뉴버가 유파 면허 메뉴버 "선의 태도"로 대체
면허 이상	2개 (검술·마술 면허) / 상한 3

※

짝수 단 승단으로 면허 이상 상한이 2→3으로 올랐다. 마사무네는 마술을 면허로 올려 2개를 채웠고, 아직 하나 더 여유가 있다. 유파는 특기 슬롯 1개를 소비하지만 기능 개수 한도와는 무관하다 — 유파는 이미 가진 검술 면허의 메뉴버를 대체할 뿐이다.

5단 — 역전의 장수 (홀수 단)



❖ 에이조 성의 역전 장수

에이조 성 공성전, 우군 전열이 돌파당하는 순간 마사무네는 부동의 진으로 무너지는 전선을 가로막았다. 코오니와 아시가루가 뒤섞인 난전 속에서 한 시간을 버텼고, 그 사이 후열이 재편성에 성공했다. 전투 후 카구라번주가 말했다. "자네의 전선은 무너지지 않았네." 그 한 마디로 가문의 봉지가 회복되었다. 마사무네는 **재건의 길**을 택했다. 떠났던 옛 가신들이 하나둘 돌아와, 나이 든 손으로 다시 칼을 쥐었다. 그는 그들을 하나의 분대로 조직했다 — 이름을 되찾은 자들의 분대였다. 부하들은 이제 그를 "철벽"이라 부른다.

변경점	내용
클래스 특기(5단)	철벽 수비 ([소양]) — 부동의 진 유지 중 방비 +2, 무방비 면역
배경 갈래길	재건의 길(A) → 5단 특기 가신 소환 (전투 시 런 분대 1개 무료 배치)
파생 변화	없음(홀수 단)
면허 이상	2개 / 상한 3 (홀수 단이라 상한 불변)
배경·심	몰락귀족 루트A(재건) · 忠 · 유파 카토리 신토류

5단 완성 시트

카구라 마사무네 - 사무라이 5단
 용+3 · 기+2 · 체+1 · 지0 · 미0 · 운-1
 활력 12(10+기2) · 전력 5(3+체1+강인1) · 방비 14 · 운명 개입 1
 배경: 몰락귀족 루트A(재건) | 심: 忠 | 유파: 카토리 신토류(검술)
 무기: 우치가타나 - 횡베기(용2) / 찌르기(기2·[관통2]) / 받아치기(예1/즉2)
 [면허] 일섬(3활력·간합1회) / [유파 면허] 선의 태도(자세)
 특기: 부동의 진(자세) · 가문의 이름 · 강인 · 일기토 선언(형)
 · 철벽 수비(소양) · 가신 소환(배경A)
 면허 이상 2/3: 검술 면허 · 마술 면허
 분대: 카구라 정예 창병대(졸5, 방비13) + 가신 분대(련3, 방비13)

다섯 시즌 동안 마사무네는 능력치 두 개(용·기)를 올리고, 기능 두 개를 면허까지 파고, 다섯 개의 특기를 새겼으며, 배경의 갈래길에서 재건을 택했다. 여기서 5단이다. 아직 검성도, 다이묘도, 위명도 없다. 그것은 시즌 2와 3의 이야기다. 마사무네가 어떻게 "철벽의 마사무네"가 되어 위명 무쌍 전신을 얻는지는 기본 룰북의 샘플 시트(co-04-08-01)에서 이어진다.

※

출전: 수치 전거 co-04-08-01(사무라이 샘플 1·5단), co-04-07-01(사무라이 특기), co-04-01(몰락귀족 배경), co-04-02(성장). 픽션은 예시용 신규 집필.

요약

- **승단은 마일스톤**이다. 전투 완수 2~3회, 서사적 이정표, 기능 활용 깨달음, 세션 종료 GM 선언 중 하나로 GM이 선언한다. 경험치 누적이 아니다.
- **홀수 단은 특기, 짝수 단은 기초**. 짝수 단(2·4·6·8·10)마다 능력치 +1(상한 +3)과 기능 +2점. 새 특기 슬롯은 하위 단 특기도 고를 수 있다.
- **이중 빌드**는 주 직업 단 하나 위에 부 직업 선택지를 유상 차용한다. 부 직업 단은 없고, 1·3·5단 특기 차용·명인 가능 기능 합집합·클래스 캡스톤의 조합 위명 분기만 제공한다. 위명은 여전히 정확히 1개다. 아웃사이드 3직은 대신 **적응**을 쓰며, 둘은 택일이다.
- **면허 이상(면허·명인·성인) 개수 상한은 함께 쓴다**: 1단 1개, 짝수 단 승단마다 +1(1·2·4·6·8·10단 = 1·2·3·4·5·6개). 홀수 단에서는 오르지 않는다. 명인은 2단부터, 성인은 10단 전용.
- **위명은 3원 중 하나**(클래스 캡스톤 · 배경 캡스톤 · 기능 성인)이며 캠페인 종결 장치다. 획득은 이야기의 끝 1~3세션 전 신호다.
- **1→5단 연대기**: 마사무네는 용·기 +1씩, 검술·마술 면허, 특기 다섯, 재건의 길을 거쳐 5단 "철벽"이 되었다. 위명은 아직 멀리 있다.



分隊

SQUADS · 分隊



◆ 분대 대형

전장의 화려한 주인공은 너지만, 전선을 실제로 유지하는 것은 이름 없는 병사들의 분대다. 아시가루 다섯이 창을 세우면 구역의 지배력이 올라가고, 궁병 넷이 후열에 서면 적이 함부로 전진하지 못한다. 이들은 스스로 판단하지 않는다. 너의 명령 한마디에 움직인다.

이 장은 네가 분대 하나를 데리고 다니며 부리는 데 필요한 것만 담는다. 여러 분대를 굴리는 대규모 합전, 세력별 정예 분대의 전체 목록, 무지휘 상태 세부 표는 기본 룰북(co-06)에 있다. 여기서는 **네 활력으로 분대 하나를 명령하고, 그 분대가 흔들리지 않게 붙드는 법**을 배운다.

1. 분대란 무엇인가

분대는 **같은 등급(줄 또는 련) + 같은 무기**로 묶인 병사 집단이다. 인원은 보통 3~6명이며, 여러 개체가 **하나의 스탯 블록**으로 관리된다. 분대는 스스로 행동하지 않는다 — 오직 **분대 명령**으로만 움직인다. 구역에 배치된 것만으로 지배력 보너스를 준다.

분대와 구분해야 할 것이 **개인 유닛**이다. 식신·괴뢰·장급 부관은 1인(또는 1체) = 1블록이며, **분대 명령·총지휘·분대 전술의 대상이 아니다**. 이들은 결속력 수치를 갖지 않고, 전력·활력으로 관리되며, 술사의 조종 액션이나 자기

메뉴버 체계로 움직인다. 이 장의 규칙은 전부 **분대**에 관한 것이다.

※

출전: co-06-00 § 개인 유닛과 분대 유닛의 구분 · co-06-06 § 분대 구성

2. 결속력 — 분대가 서 있는 이유

병사들은 기계가 아니다. 동료가 쓰러지고, 요마가 포효하고, 지휘관이 보이지 않으면 마음이 무너진다. **결속력 (結束力)**은 분대가 전장에 서 있을 수 있는 의지의 수치이자 분대의 사기이며 내구도다.

- **기본 결속력: 3.** 련 분대는 **4.**
- 결속력이 **0**에 도달하면 분대는 **붕괴(궤주)**한다 (§ 5).

결속력 감소

원인	감소량	체크 시점
분대 인원 반 이상 손실	-1	소강 시 일괄
주(너) 전투 불능	-1 (전 분대)	즉시
요마 공포 (정신 내성 실패 시)	-1	소강 시
심부 진입 / 이탈	-1 (각각)	즉시
광역 공격 피격	-1	소강 시 일괄

"인원 손실"과 "광역 피격"은 매 공격마다 빠지 말고 **소강 때 일괄 정산**한다. "주 전투 불능"과 "심부 진입/이탈"은 서사적 순간이므로 **즉시** 반영한다.

결속력 회복

방법	회복량
예인 특기 "전장의 꽃" (소강)	+1
주(너)의 미(美) 사기 판정 (소강, 성공 시)	+1
정토승 특기 "아미타의 방패"	붕괴 방지 (0 도달 시 1 유지)

※

출전: co-06-06 § 결속력

3. 분대 명령 — 네 활력으로 움직인다

노련한 장수의 명령은 짧다. "전진." "싸." "버터." 분대는 그 한마디에 움직인다. 명령은 **너 자신의 활력**으로 지불한다 — 분대는 활력을 갖지 않는다.

기본 비용: 2 활력. 네 **지(智)**가 +2 이상이면 **1 활력.** 예외 없다.

지(智)	명령 활력
+1 이하	2
+2 이상	1

분대를 지휘하는 빌드라면 지 +2 이상을 권한다. 한 간합에 두세 번 명령한다면 활력 1의 차이가 크다.

명령 종류

명령	추가 비용	효과
전진	기본	분대를 인접 구역으로 이동.
심부 돌입	+1 활력	분대를 심부에 투입. 결속력 -1.
일제 사격 / 공격	기본	분대가 사거리 내 적 1체를 공격 (아래 참조).
방패벽 형성	기본	분대의 지배력 기어 $\times 1.5$. 해당 간합 이동 불가.
후퇴	기본	분대를 후방 인접 구역으로 이동.

"추가 비용 = 기본"은 분대 명령 비용(2활력, 지 할인 적용) 외에 추가 활력이 없다는 뜻이다.

일제 사격 / 공격 판정

2d10 >= 대상 방비 (수정치 없음 — 분대의 집단 화력). 명중 굴림 결과의 **강도**에 따라 효과가 달라진다. 별도 보조 주사위는 없으며, 명중 굴림 **1회로 모든 것을 결정**한다.

명중 굴림 결과	줄/잡 분대 대상	련+ 분대 대상	개별 유닛 (장/주) 대상
빗나감 (목표치 미달)	0명 제거	영향 없음	영향 없음
명중 (목표치 도달)	1명 제거	결속력 -1	1전력
명중 + 합 13 이상	2명 제거	결속력 -1 + 1전력	1전력
명중 + 합 17 이상	3명 제거	결속력 -2 + 1전력	1전력 + 무방비
회심 (더블 + 명중)	3명 제거	결속력 -2 + 1전력	2전력
천명 (10-10 + 명중)	분대 전원 제거 또는 결속 0 (GM 선택)	결속력 -3 + 2전력	즉사 또는 3전력

실패 시: 빛나감. 심부를 향해 쏘았다면 오인 사격 체크가 걸린다.

※

출전: co-06-06 § 분대 명령

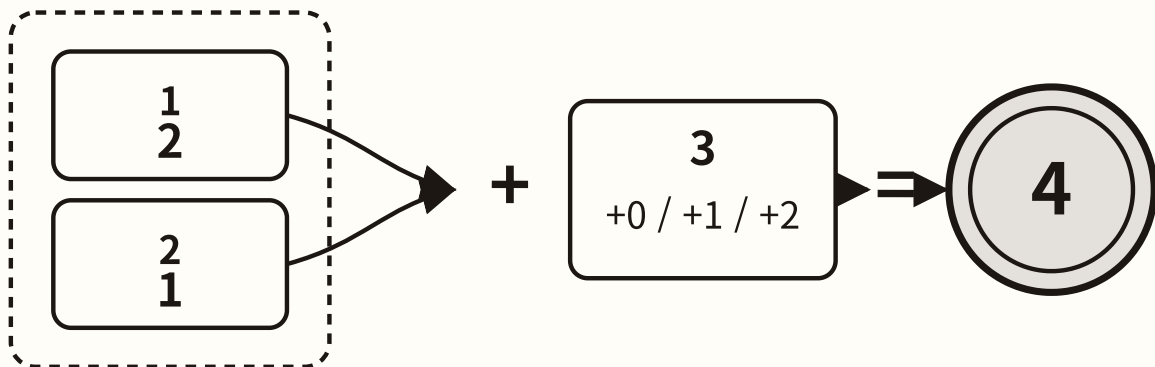
4. 전술 태그 — 분대에도 기법이 있다

분대의 행동은 "전진"과 "사격"만이 아니다. 정예 창병은 **삼단 창벽**으로 돌파를 막고, 승병은 **퇴마 경문**으로 요마의 방비를 깎으며, 하닌은 **연막**으로 시야를 차단한다. 이 고유한 전투 능력을 **전술(戰術)**이라 부른다. 전술은 개인 메뉴버와 같은 구조를 따르되 분대 단위로 발동되며, 너의 **분대 명령**으로 활성화된다.

표기	유형	발동 방식	설명
[전술:형]	액티브	분대 명령 활력 + 추가 비용	네가 활력을 소모하여 분대가 특정 행동을 수행.
[전술:자세]	유지	분대 명령 활력으로 선언	분대가 특정 진형을 유지. 네가 해제를 선언하거나 분대가 이동할 때까지 지속. 동시에 1개만 .
[전술:소양]	패시브	상시 적용	진영 기반 또는 분대 고유 특성. 활성화 불요.

[전술:형], [전술:자세], [전술:소양]은 개인 특기의 [형]·[자세]·[소양]과 같은 구조이지만, 대상이 분대라는 점만 다르다.

전술 발동 비용



❖ 분대 명령 비용 구성 도해

번호	의미
1	지+1 이하 명령 (2활력)
2	지+2 이상 명령 (1활력, 지 할인)
3	전술 자체 추가 비용 (기본=+0 · +1활력 · +2활력)
4	총 전술 발동 비용

전술 발동 비용 = 분대 명령 비용 + 전술 자체 추가 비용

분대 명령 비용은 2활력(지 +2 이상이면 1활력)이고, 전술 추가 비용은 전술마다 기본 (추가 없음), +1활력, +2활력 으로 표기된다.

※

예시 — 지 +2인 학자가 창병 분대에 "삼단 창벽" 명령:

분대 명령 = 1활력 (지 +2 할인) · 삼단 창벽 추가 비용 = 기본 → **총 1활력.**

등급별 전술 슬롯

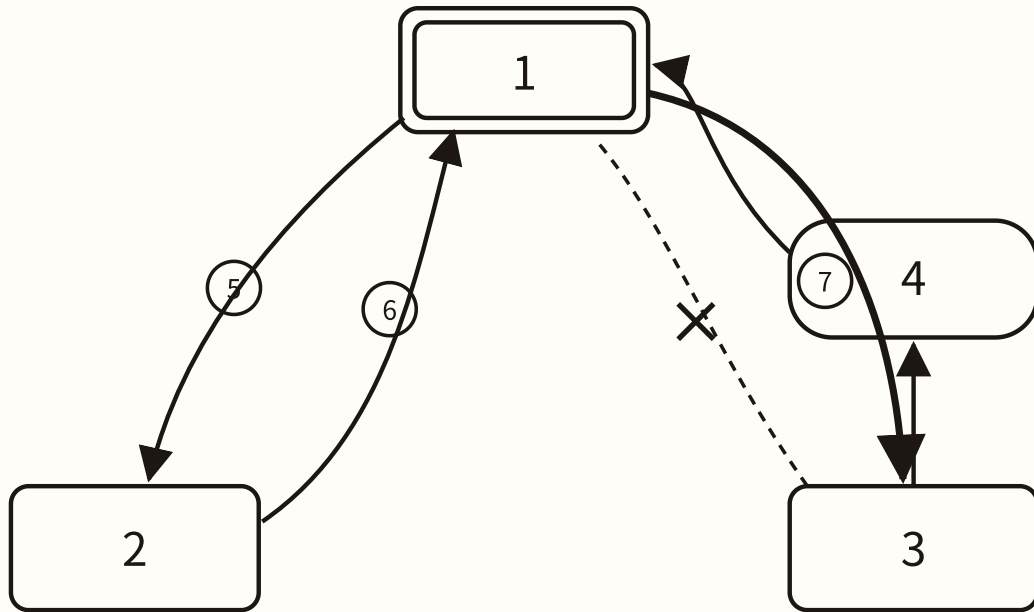
분대가 보유할 수 있는 전술의 수는 등급으로 정해진다.

등급	전술 슬롯
잡 (雜)	0~1 (자리 지킴 또는 단일 기본 공격 1개)
졸 (卒)	1 【전술:형】 — 기본. 정예/특수 졸은 추가로 1 【전술:소양】 가능.
련 (練)	졸 + 1 추가 (형 또는 자세)
장 (將)	련 + 1 추가 — 거의 개인과 동급의 전투 옵션.
주 (主)	풀 캐릭터 시트 (진영 기반은 소양 특기로 보유).

※

출전: co-03-07 § 2.5 분대 전술 표기 · co-06-06 § 분대 전술

5. 분대 상태 — 정상·붕괴·궤멸



❖ 분대 상태 흐름 도해

번호	의미
1	정상
2	붕괴
3	궤멸
4	전투 후 재편성 (금화 + 계절 시간)
5	결속력 0 도달
6	복귀 — 소강 미(美) 판정 성공(결속력 1) 또는 전투 후 자동 재집결
7	전력 0 도달 또는 '분대 궤멸' 직접 선언

분대는 세 가지 상태를 오간다. 상태마다 **복귀 경로와 회복 비용이 다르므로** 섞어서 다루지 말라.

상태	결속력	전력	전장 유지	지배력 기여	전투 중 복귀	전투 후 처리
정상 (Active)	≥ 1	≥ 1	0	등급별 정규치	—	다음 전투 그대로 출전
붕괴 (Routed)	0	≥ 1	구역에서 제거	0	소강 미(美) 판정 복귀 가능	다음 전투 전 자동 재집결
궤멸 (Destroyed)	—	0	구역에서 제거	0	불가	재편성 필요 (금화 + 계절 시간)

붕괴 (崩壞) — 결속력 0 = 궤주

분대원이 와해되어 도주·은신한 상태다. **전투력은 소멸했지만 대부분 살아 있다**. 결속력이 0에 도달하면(또는 정토승 "아미타의 방패" 등으로 방지되지 않으면) 발동한다.

- 분대는 현 구역에서 제거되고 지배력 기여는 0이 된다. "전장 외" 추상 공간으로 물러나 전투 중 명령을 받지 못한다.
- **전투 중 복귀(구원)**: 소강마다 네가 `2d10 + 미(美) >= 13` 판정을 할 수 있다. 성공하면 분대는 결속력 **1**로 복귀하여 너의 인접 구역에 재배치된다. 실패해도 궤멸로 전환되지 않으며, 다음 소강에 재시도한다.
- **전투 후**: 전력이 1 이상 남았다면 결속력 1로 자동 회복한다. 인원·장비·경험이 보존되어 다음 전투에 그대로 출전할 수 있다.

궤멸 (潰滅) — 전장 복귀 불가

분대원 대다수가 사망 또는 전투 불능이 되어 **물리적으로 소멸한 상태**다. 다음 중 하나로 발동한다: ①분대 전력이 0에 도달, ②천명표·업보표·명품·비기 등이 "분대 궤멸"을 직접 선언.

- 분대는 전장에서 완전히 제거되며, 이후 어떤 수단으로도 **같은 전투 내 복귀가 불가**하다. 같은 진영의 다른 분대는 사기 타격으로 결속력 -1을 받는다.
- **전투 후 재편성**에는 금화와 계절 시간이 든다. 재편성 전에는 그 분대를 출전시킬 수 없고, 그동안 너의 분대 슬롯 1칸이 비어 있다.

분대 유형	재편성 비용	소요 시간
민병대급 (죽창·향토)	고용 비용 $\times 2$ (금화 6)	계절 1
용병단급 (졸 5명)	고용 비용 $\times 2$ (금화 16)	계절 1
도적단급	고용 비용 $\times 2$ (금화 10) 또는 약탈지 재확보	계절 1
정예 분대 (련 이상)	보통 고용 비용 $\times 3$ + 계절 2 (GM 재량)	계절 2
이름 있는 부관(장급) 포함	영구 상실 — 새 NPC 영입 서사 필요	시나리오 단위

이름 있는 부관(장급)이 궤멸에 포함되면 해당 NPC는 영구 상실이며 서사적 이정표가 된다.

※

출전: co-06-06 § 분대 상태 체계 · § 붕괴 · § 궤멸

6. 분대와 활력 경제

분대 지휘는 **네 활력 풀 위에서 돌아간다**. 몇 가지를 함께 기억하라.

- **명령은 너의 활력으로 지불한다.** 명령마다 2활력(지 +2 이상이면 1활력)이 나간다. 전술을 없으면 전술 추가 비용까지 더해진다.
- **너의 활력은 분대와 자기 전투를 나눠 쓴다.** 너 자신의 검을 휘두르는 데도 활력이 필요하다. 한 간함에 분대 명령 두 번(2~4활력)을 쓰면 그만큼 네 공방에 쓸 활력이 준다. 지휘형과 전투형 사이의 균형이 곧 이 활력 배분이다.
- **명령 대상은 분대뿐이다.** 식신·괴뢰·장급 부관은 분대 명령으로 움직이지 않는다(개인 유닛). 학자의 활력 양도 같은 "분대/주 대상 지원"의 수신자도 될 수 없다.
- **네가 전투 불능이 되면** 모든 분대가 즉시 결속력 -1을 받고 무지휘 상태에 빠진다. 지휘관을 잃은 분대의 세부 행동은 GM 자료를 따른다.

※

출전: co-06-06 § 분대 명령 · § 결속력 · co-06-00 § 개인 유닛 핵심 규칙

7. 분대 유형 간표

세력에 속하지 않는 범용 분대는 네가 가장 쉽게 고용하여 부릴 수 있는 병력이다. 금화로 사거나, 마을에서 징집하거나, 뒷골목에서 모은 자들이다. 아래 값은 모두 CO 원문 그대로다.

항목	용병단 (傭兵團)	민병대 (民兵隊)	도적단 (盜賊團)
등급	졸 5명	졸 5명	졸 4명
전력	1	1	1
방비	12	10	11
무기	카타나 (2활력)	죽창 (2활력)	단도 (1활력)
고용 비용	금화 8 / 계절	금화 3 / 계절	금화 5 / 계절 또는 약탈 허용
결속력	2 (돈으로 산 충성)	3 (고향 방어)	2 (이익으로 묶인 집단)
진영 기반	없음	없음	없음

전술 요약

- **용병단** — **[전술:형]** 용병의 일격 (추가 비용 기본): **2d10 >= 방비**. 졸 1~3 제거(명중 강도 표 적용) / 련+ 결속력 -1 또는 1전력. 표준 공격. · **[전술:소양]** 금에 충실: 매 소강에 금화 1을 지급하면 결속 +1(최대 4), 미지급 시 -1.
- **민병대** — **[전술:형]** 축창 돌격 (추가 비용 기본): **2d10-2 >= 방비**. 졸 1~2 제거(명중 강도 표 적용, 단 최대 2까지) / 련+ 1전력. 약하지만 싸다. · **[전술:소양]** 향토 수호: 자기 영지 구역에서 결속 +2, 타 지역에서 결속 -1.
- **도적단** — **[전술:형]** 기습 약탈 (추가 비용 기본, 한계 간합 1회): 잠입 상태에서만 발동. 적 졸 1~3 제거(명중 강도 표 적용) + 금화 1 획득, 잠입 해제. · **[전술:소양]** 도주 본능: 결속 0 도달 시 자동 도주(붕괴), 단 소강 시 자동 복귀(1).

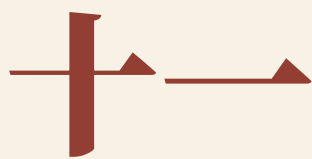
련급으로 승급하면: 졸 분대가 전투 5회 생존 + GM 판단으로 **련**이 될 수 있다. 이때 전력 +1, 방비 +1, 전술 슬롯 +1(형 또는 자세 1개 추가)이 붙고 인원은 정예화로 줄어든다(예: 졸 5명 → 련 3명). 결속력 기본값도 3에서 **4**로 오른다. 승급은 전투 횟수만 채워서 되는 것이 아니라 서사적 설득력이 있어야 한다.

※

출전: co-06-06 § 범용 분대(용병단·민병대·도적단) · § 분대 승급

요약

- **분대 = 같은 등급(졸/련) + 같은 무기의 3~6명 묶음.** 자체 행동 없이 분대 명령으로만 움직이고, 배치만으로 지배력을 준다. 식신·괴뢰·장급 부관은 개인 유닛이라 분대 규칙이 적용되지 않는다.
- **결속력 기본 3(련 4). 0 = 붕괴(궤주).** 전력 0 = 궤멸(전투 내 복귀 불가). 붕괴는 소강 **2d10+0 >= 13**으로 구원, 궤멸은 금화+계절로 재편성.
- **분대 명령 = 네 활력 2(지 +2 이상이면 1).** 명령·전술 모두 네 활력에서 나가며 자기 전투와 나눠 쓴다.
- **일제 사격은 2d10 >= 방비 한 굴림으로 강도까지 결정** (합 13/17, 회심, 천명).
- **전술 = [전술:형/자세/소양]**. 발동 비용 = 분대 명령 비용 + 전술 추가 비용. 슬롯은 등급이 정한다(졸 1형, 련 +1, 장 +1).
- **범용 분대 3종:** 용병단(방비 12·결속 2·금화 8), 민병대(방비 10·결속 3·금화 3), 도적단(방비 11·결속 2·금화 5).



솔로 오라클

SOLO ORACLE · ソロ神託



❖ 혼자 앉은 솔로 오라클 자리

같이 칼을 겨눌 사람이 아직 없어도 괜찮다. 이 장은 GM 없이, 너 혼자 이 책만으로 짧은 모험을 굴리는 법을 다룬다. 함께할 상대가 있어도 좋다 — 오라클은 GM이 즉석에서 세계를 열어야 할 때에도 그대로 쓸 수 있다.

이 장은 이 책에서 유일하게 새로 짜인 총위다. 그렇더라도 굴리는 도구는 바뀌지 않는다. 새 주사위도, 새 표 체계도 없다. 너는 이미 배운 2d10과 더블, 회심의 문법을 그대로 오라클에 얹어 쓴다. GM이 하던 판단 — "그게 거기 있는가", "적은 무엇을 하는가" — 을 주사위와 우선순위 표에게 넘길 뿐이다.

※

이 장은 이 핸드북 전체에서 **유일한 신규 규칙 총위다**. 솔로 오라클은 다른 규칙을 하나도 바꾸지 않고, GM의 빈자리만 메우는 옵션인 도구다.

1. GM 없는 판의 약속

혼자 굴리는 판에는 심판이 없다. 그래서 판이 굴러가려면 몇 가지 약속을 먼저 정해 두어야 한다.

- **너는 두 자리에 동시에 앉는다.** 하나는 네 캐릭터의 자리 — 무엇을 원하는지, 어디로 칼을 겨누는지를 정하는 자리. 다른 하나는 세계의 자리 — 그 세계가 네 캐릭터에게 무엇으로 응답하는지를 굴리는 자리. 오라클은 두 번째 자리에서 네가 편들지 않도록 붙드는 장치다.
- **정직하게 물어라.** 오라클은 네가 이미 답을 정해 둔 질문에는 쓸모가 없다. 답이 정말로 어느 쪽이든 될 수 있는 질문 — "복도 끝에 보초가 서 있는가", "이 상인은 내 정체를 눈치챘는가" — 에만 굴린다.

- **나온 결과를 받아들여라.** 오라클이 "아니다"를 냈으면 그 세계에서는 아니다. 마음에 들지 않아도 되굴리지 않는다. 예상 밖의 결과야말로 혼자 굴리는 판이 살아 있게 만드는 힘이다.

장면 프레이밍 루프

솔로 플레이는 장면(場面) 단위로 굴러간다. 한 장면은 다음 네 걸음을 한 바퀴 돈다.

1. **목표 선언** — 이 장면에서 네 캐릭터가 무엇을 이루려 하는지 한 문장으로 정한다. "관문을 몰래 통과한다", "촌장에게서 요마의 소재를 알아낸다".
2. **오라클** — 장면을 세우는 데 필요한 사실을 오라클에 묻는다(§ 2). "관문에 보초가 있는가", "촌장은 협조적인가". 필요하면 조우가 있는지도 여기서 굴린다(§ 3).
3. **판정·전투** — 오라클이 세운 상황을 상대로 실제 판정을 굴린다. 기능 판정이면 제3장의 규칙을, 전투면 솔로 전투 절차(§ 4)를 따른다.
4. **기록** — 이 장면에서 무엇이 벌어졌는지, 세계에 무엇이 새로 확정되었는지를 저널에 적는다(§ 5). 다음 장면의 목표는 대개 여기서 자라난다.

한 바퀴가 끝나면 다음 장면으로 넘어가 다시 목표를 선언한다. 캠페인은 이 루프가 여러 바퀴 쌓인 것이다.

※

출전: 솔로 장면 루프는 본 핸드북 신규 규칙(제11장 전용 레이어). 사용하는 판정·전투·기능 규칙 자체는 제3장(co-03-03~07) 인용.

2. 질문 오라클

세계에게 묻고 싶은 예/아니오 질문이 생기면 오라클을 굴린다. 문법은 네가 이미 아는 그대로다.

굴리는 법

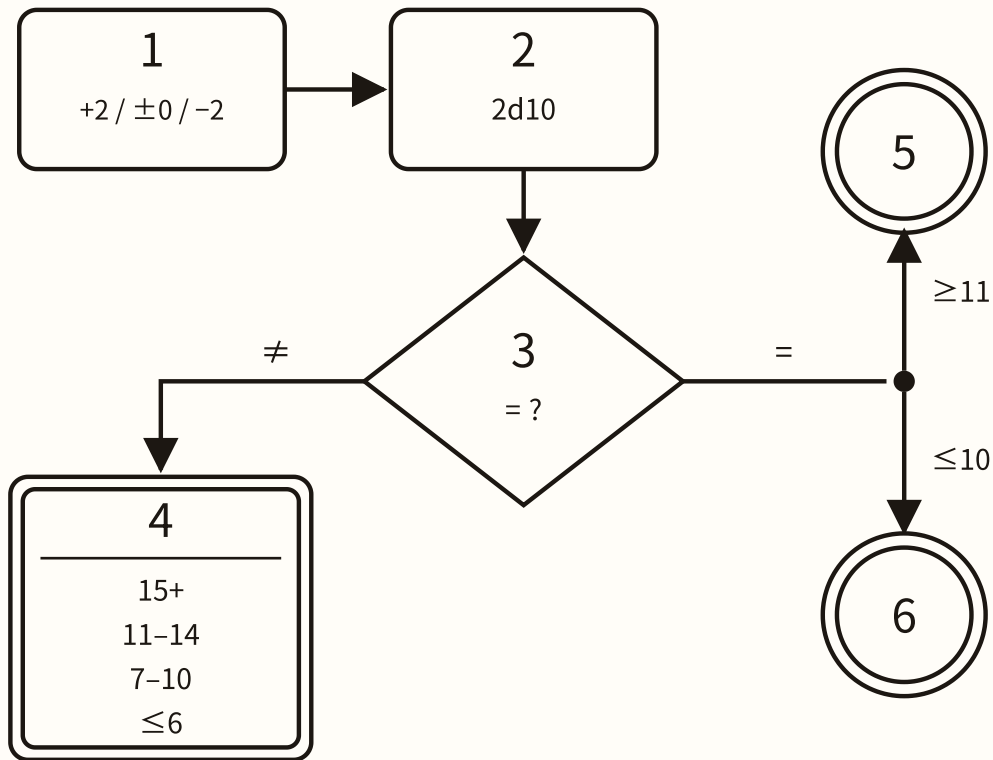
1. 질문이 실현될 **가능성**을 셋 중 하나로 가늠한다: **확실**·**보통**·**희박**.
2. **2d10**을 굴려 합산하고, 가능성에 따른 **보정 ±2**를 더한다.
3. 나온 값(보정 포함)을 아래 결과표에서 읽는다.

가능성	보정	언제
확실	+2	그럴 법하다. 순리대로면 그렇다.
보통	±0	어느 쪽이든 될 수 있다. 반반.
희박	-2	뜻밖이다. 그럴 이유가 마땅치 않다.

가늠이 서지 않으면 **보통**을 쓴다. 오라클은 어림이지 계산이 아니다.

※

출전: 2d10 합산·종형 곡선·수정치 문법은 co-03-01 § 2d10 기본 판정. 가능성 보정 ± 2 와 결과 4분기 임계값은 본 핸드북 신규 규칙(제11장 전용 레이어).



❖ 질문 오라클 플로우차트

번호	의미
1	가능성 선택 — 확실/보통/희박 (+2/±0/-2)
2	2d10 + 가능성 보정
3	더블 여부 확인
4	4밴드 결과 판정 (더블이 아닐 때)
5	좋은 급전개 (더블 & 최종 11 이상)
6	나쁜 급전개 (더블 & 최종 10 이하)

결과표 (더블이 아닐 때)

보정을 더한 최종 값을 읽는다. 두 주사위가 **같은 눈**이면 이 표 대신 아래 급전개 규칙으로 넘어간다.

최종 값	결과	뜻
15 이상	그렇다, 그리고	그렇다 — 게다가 네게 유리한 무언가가 떨어 온다.
11 ~ 14	그렇다	물음 그대로 그렇다.
7 ~ 10	아니다, 그러나	아니다 — 그래도 작은 여지나 위안이 남는다.
6 이하	아니다	물음 그대로 부정된다.

"그리고"와 "그러나"는 네가 이야기로 채운다. 관문에 보초가 "있는가"에 **그렇다, 그리고**가 나왔다면 — 있고, 게다가 졸고 있다. "아니다, 그러나"가 나왔다면 — 없다, 그러나 방금 지나간 순찰의 발자국이 젖어 있다.

더블 = 급전개

두 주사위가 **같은 눈**(1-1, 2-2 ... 10-10)이면 오라클이 단순한 예/아니오를 넘어 **급전개**를 낸다. 판정의 회심·실착 문법을 그대로 준용한다.

- 보정을 더한 최종 값이 **11 이상**이면 → **좋은 급전개**. 그렇다, 그것도 극적으로. 예상보다 크게 유리한 전개가 열린다. (회심에 대응)
- 최종 값이 **10 이하**이면 → **나쁜 급전개**. 아니다, 그것도 험하게. 상황이 예상보다 크게 꼬인다. (실착에 대응)

급전개는 장면의 방향을 크게 트는 사건이다. 새 적의 난입, 뜻밖의 배신, 숨겨진 통로의 발견, 혹은 발밑이 무너지는 파국. 무엇을 넣을지는 네가 정하되, 그 무게는 회심·천명과 같은 급으로 다룬다.

3. 조우



장면을 세울 때 "여기서 무엇을 마주치는가"가 필요하면 조우표를 굴린다. 먼저 조우가 있는지 오라클로 묻고(대개 **희박~보통**), 있다면 아래 표들을 굴린다. 여기서는 혼자서도 부담 없이 굴릴 수 있는 **잡·줄·런급** 범위만 실는다 — 그 위의 요마들은 기본 룰북의 영역이다.

조우표 (d10) — 잡·줄·런급

d10 하나를 굴려 무엇이 나타나는지 읽는다. 스탯은 기본 룰북의 요마 도감(co-08-02)에서 옮겨 온 것이다.

d10	조우	등급	요지 스탯
1	아무것도 없다	—	소리뿐인 헛것. 긴장만 남고 지나간다.
2	잡귀(雜鬼) 무리	잡	전력 0(공격 선언 시 즉사)·지배력 0.5. 자체 행동 없음.
3	아야카시(妖) 인불	잡(해상)	전력 0·지배력 0.5. 단독 무력, 수십 체가 모이면 위험.
4	아귀(餓鬼)	줄	전력 1·방비 10. 발톱 찢기(2활력, 용, 1전력)·광란 물기(피아 무관).
5	요호(妖狐)	줄	전력 1·방비 11. 발톱(2활력, 기, 1전력)·변장 자세·환술 회피(예약 1/즉흥 2).
6	후나유레이(舟幽靈)	줄 (비실체)	전력 1·방비 12·비실체(물리 d100 01~50 무효). 바가지(선박 침수)·안개 부름.
7	오오구모(大蜘蛛)	런	전력 3·방비 13. 독아(1전력+독)·거미줄(포박, 이동 불가 1간합).
8	캣파(河童)	런	전력 2·방비 12. 팔 늘리기(포박)·시리코다마(포박 상대에게 2전력). 접시가 마르면 전력 0.
9	방랑 줄/런 요마	줄~런	위 4~8 중 하나가 지휘관 없이 배회. 활력 10으로 독립 행동(약하면 8, 강하면 12).
10	급전개	—	오라클 더블 규칙을 조우에 적용. 상급 요마의 기척, 혹은 뜻밖의 협력자. 이 판의 맥락에 맞게 정한다.

이 표의 스탯만으로 전투를 굴릴 수 있다. 방어 기법·특수 효과까지 갖춘 전체 시트가 궁금하면 기본 룰북의 요마 도감(co-08-02)에 있다.

※

출전: 잡·줄·런 스탯 블록 전부 co-08-02 (잡귀·아야카시·아귀·요호·후나유레이·오오구모·캣파). 방랑 요마 활력 10 규칙 = co-08-02 § 방랑 요마.

향(香) 룰표 (d10) — 조우의 첫 인상

무엇을 마주쳤든, 그 존재는 눈에 보이기 전에 먼저 **향(香)**으로 온다. 조우가 정해지면 d10을 한 번 더 굴려 그 첫 인상을 정한다. 아래 묘사는 기본 룰북 요마 도감의 향 서술에서 각 개체의 특징을 뽑아 압축한 것이다.

d1 0	첫 인상 (향)	출전 개체
1	가는 휘파람 같은 소리가 무릎 높이에서 어른거린다. 칼이 스치면 그대로 흩어진다.	잡귀
2	마른 가족이 스치는 소리와 침 삼키는 소리가 먼저 온다. 굶주림이 적아를 가리지 않는다.	아귀
3	풀숲을 미끄러지던 들개 자세가, 돌아보면 어느새 길동무의 얼굴을 하고 곁에 서 있다.	요호
4	안개가 짙어지더니 빈 배 한 척이 소리 없이 다가온다. 창백한 손들이 뱃전을 더듬는다.	후나유레이
5	얼굴에 끈끈한 실이 둘러불는다. 시선을 올리면 어둠 속에서 여덟 개의 눈이 동시에 빛난다.	오오구모
6	정수리의 얇은 접시에 고인 물이 출렁인다. 물가로 띄어내는 미끄러운 청록색 살갓.	캣파
7	잔잔하던 수면이 까닭 없이 끓어오르고, 푸르스름한 인물이 수십 점으로 번진다.	아야카시
8	땅이 울리고 콧김 섞인 낮은 으르렁거림이 먼저 들린다. 무언가 사람보다 훨씬 큰 것.	(상급의 기척 — 오니류)
9	바람의 번고가 앞선다. 골짜기에 돌풍이 일고, 산 위에서 무언가가 내려다본다.	(상급의 기척 — 텐구류)
10	발소리는 없고 한기만이 앞선다. 갑옷 미늘이 저절로 스치는 서걱임. 칼이 헛돌 예감.	(비실체의 기척 — 원령류)

8~10은 표에 없던 상급 존재의 기척을 암시하는 향이다. 조우표에서 나온 것과 이 향이 어긋나면, 그 어긋남 자체를 실마리로 삼아라 — 진짜는 아직 모습을 드러내지 않았을 수 있다.

※

출전: 향 묘사는 co-08-02 각 개체의 § 향 원문 축약(잡귀·아귀·요호·후나유레이·오오구모·캣파·아야카시, 그리고 오니·텐구·원령의 기척).

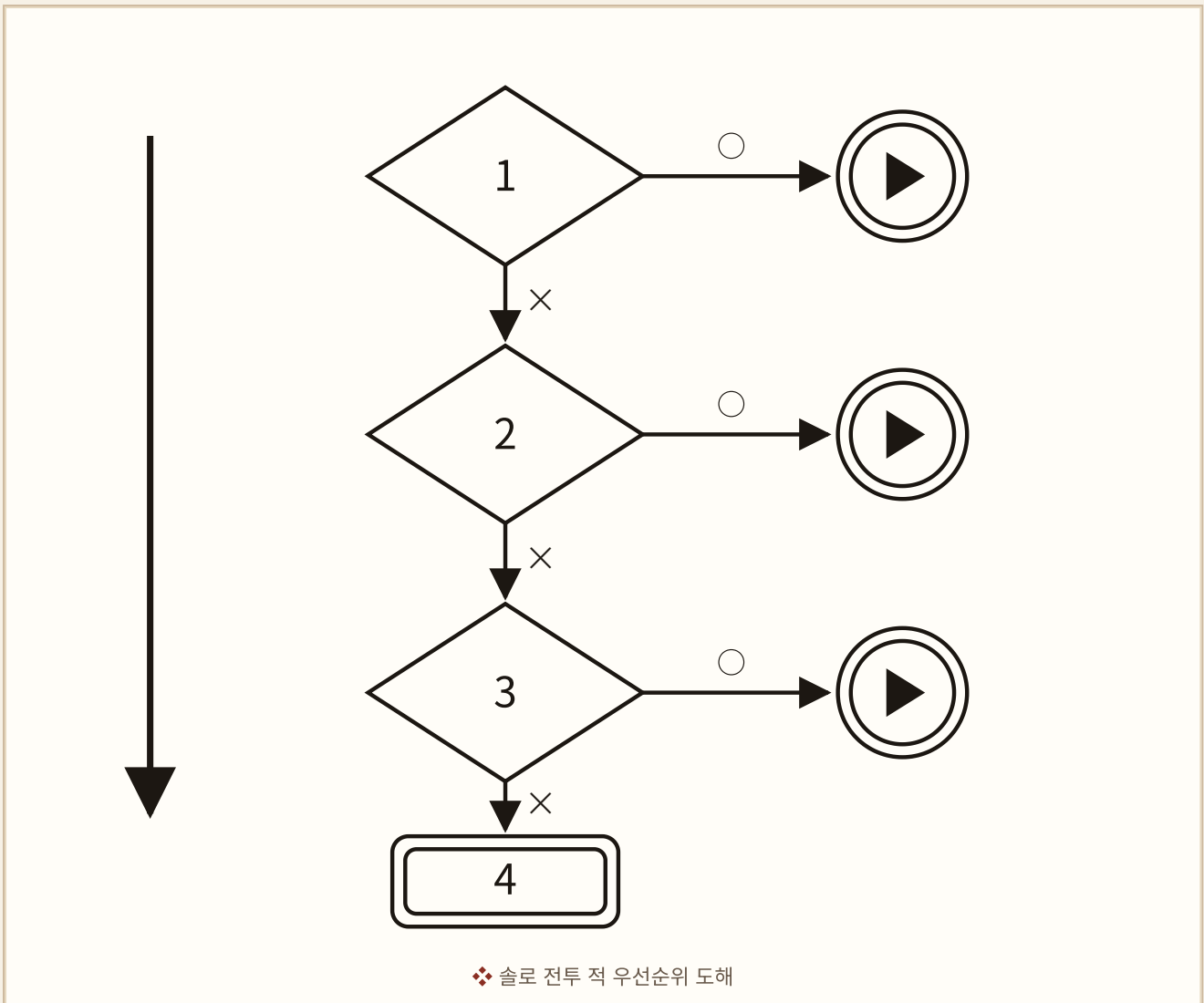
4. 솔로 전투 절차

전투에 들어가면, GM이 적을 움직여 주지 않는다. 대신 **적 행동 우선순위 스크립트**가 그 자리를 대신한다. 적의 차례(자기 카운트)가 오면, 아래 순서를 위에서부터 훑어 **실행 가능한 첫 항목**을 실행한다. 조건을 못 채우면 다음 항목으로 내려간다.

적 행동 우선순위 스크립트

- 1. 자세 [자세]** — 유지 중인 자세가 없고, 활력에 여유가 있으며, 이 적에게 자세 기법이 있으면 먼저 선언한다. (자세는 동시 1개.)
- 2. 한정기 (한정 특수 공격)** — **[면허]** 기법이나 "간합 1회"·"전투 1회"처럼 사용 횟수가 제한된 강한 기법이 있고, 아직 그 판에서 쓸 수 있으면 이것을 쓴다. 아껴 두지 않는다.
- 3. 기본 공격** — 위 둘이 불가능하면 표준 공격 기법(공격A/공격B 중 명중이 유리한 쪽)으로 한 호흡을 채운다.

4. 예약 (방어 예약) — 공격할 여력이 없거나 다음 피격이 뻔히 예상되면, 남은 활력으로 방어 기법을 예약해 둔다.



번호	우선순위
1	자세
2	한정기
3	기본 공격
4	예약
○	조건 충족 — 그 항목을 실행하고 이 차례 종료
×	조건 미충족 — 다음 항목으로

이 스크립트는 공식 사이트에 실린 **전투 시뮬레이터의 적 AI 정책과 동일한 규칙**이다 — 자세 → 한정기 → 기본 공격 → 예약. 책과 도구가 같은 알고리즘을 쓰므로, 도구로 검증한 전투 밸런스가 탁상에서 손으로 굴러도 그대로 성립한다.

※

출전: 우선순위 스크립트 = 공식 전투 시뮬레이터의 AI 정책(사이트 수록)과 동일. 자세 슬롯 1개·예약/즉흥·[면허]·간합/전투 한계는 co-03-04·co-03-07 인용.

대상·판정의 처리

- **대상 선택**: 1:1이면 상대는 하나뿐이다. 분대를 데리고 있으면(제10장 참조), 적은 분대 명령 규칙을 따르는 적 분대가 아닌 한 기본적으로 네 캐릭터(가장 위협적인 유닛)를 노린다.
- **명중·피해**: 적의 공격 판정과 피해는 제3장의 규칙 그대로다. $2d10 + \text{능력치} + \text{속력} \geq \text{네 방비}$ 로 명중을 굴리고, 적중 = **1전력**, 회심(더블+성공) = **2전력**(무기가 명시하면 그 값). 피해 굴림은 없다.
- **네 방어**: 적 공격에 예약해 둔 방어 기법이 있으면 0활력으로 발동한다. 예약이 없으면 즉흥 반응으로 쓸 수 있으나 비용이 **기본 예약비용의 1.5배(반올림)**다. 한 피격에 방어 반응은 1회다.
- **운명 개입**: 운(運)을 가진 캐릭터는 2d10을 굴린 직후 d10 하나를 ± 1 조정할 수 있다. 전투당 운 수정치만큼(운이 낮아도 최소 1회). 마지막 개입은 전력 0을 만드는 치명타의 명중 자체를 빗나가게 하는 최후 보루로 아껴 둘 수 있다.

승패 — 죽지 않는 설계

솔로 전투도 제3장의 전투 불능 규칙을 따른다. 전력이 0이 되면 그 유닛은 전투 불능이 되어 전장에서 제거된다. 다만 혼자 굴리는 판에서는 **패배를 죽음이라 아니라 분기로** 다루기를 권한다 — 사로잡히거나, 쫓겨나가거나, 중요한 무언가를 잃은 채 살아 도망친다. 어느 쪽이든 이야기는 계속된다. 전투 종료 후 생사가 걸리면 사망 판정($2d10 + \max(\text{체}, \text{운}) \geq 11$, 성공 시 중상 생존)을 굴린다.

※

출전: 명중·피해·회심 2전력·운명 개입·전투 불능·사망 판정은 co-03-01·co-03-05 인용. "패배=분기" 권장은 본 핸드북 솔로 설계(제11장 전용 레이어).

5. 저널링 양식

혼자 굴리는 판에서 저널은 GM의 노트를 대신한다. 세계에 무엇이 확정되었는지 적어 두지 않으면, 다음 장면에서 같은 질문을 또 오라클에 묻게 된다. 형식은 자유지만, 장면마다 아래 다섯 칸을 채우면 판이 흐트러지지 않는다.

◆ 장면 N — [제목]

목표 : (이 장면에서 이루려 한 것)

오라클 : (물음 → 가능성 → 결과. 예: "보초가 있는가 / 보통 / 아니다, 그러나 - 발자국이 젖어 있다")

전개 : (판정·전투로 실제 벌어진 일, 두세 줄)

확정 : (세계에 새로 굳은 사실 - 다음에 오라클로 되물지 않을 것)

다음 : (여기서 자라난 다음 장면의 실마리)

"확정" 칸이 이 양식의 핵심이다. 오라클이 낸 답, 마주친 요마의 정체, 알아낸 이름과 장소를 여기 모아 두면 그것이 너만의 세계 사전이 된다. 캠페인이 길어질수록 이 목록이 판을 지탱한다.

한 장면의 실례

퇴마 순례 시드(§ 6)의 첫 장면을, 제5장 워크스루의 **마사무네(1단)**로 실제로 굴려 본다.

장면 목표: "이 마을을 괴롭히는 것의 정체를 밝힌다."

- **물음 1** — "촌장은 진실을 다 말하고 있는가?" 겁에 질린 눈치이니 **보통**(±0)으로 가늠한다. $2d10 = [6, 3]$ 합 9 → 7~10 구간, **아니다, 그러나**. 거짓말은 아니다 — 그러나 전부를 말하지도 않는다. 무언가를 무서워하고 있다.
- **물음 2** — "숨기는 것이 요마와 관련 있는가?" 마을 어귀에서 찢긴 부적을 보았으니 **확실**(+2). $2d10 = [5, 5]$ — **더블**이다. 합 $10+2 = 12$ 로 11 이상 → **좋은 급전개**. 그렇다, 그것도 극적으로 — 촌장이 무너지듯 털어놓는다. 사흘 전부터 뒷산 사당에서 딸의 웃음소리가 들린다는 것이다. 죽은 딸의.
- **조우** — 해 질 녘 사당 길. 조우가 있는가? **보통**. $[8, 4]$ 합 12 → **그렇다**. 조우표(§ 3) $d10 = 7$ — **오오구모**(런, 전력 3·방비 13). 향 룰 $d10 = 5$ — "얼굴에 끈끈한 실이 들려붙는다..." 사당의 괴이는 여우 따위가 아니라 거미였다.
- **전투 첫 호흡** — 마사무네(활력 11)가 먼저 움직인다. 횡베기(2) $[7, 4]$ 합 $11+3(\text{용+검술}) = 14 \geq 13$ 명중, 오오구모 전력 3 → 2. 횡베기(2) $[3, 5]$ 합 $8+3 = 11 < 13$ 빗나감. 남은 활력으로 받아치기 예약(1). 이제 오오구모의 카운트다운 — 적 스크립트(§ 4)의 ②한정기부터 뛴다: 거미줄(포박)을 시도한다. 이후는 제3장의 규칙 그대로 흘러간다.

전투가 끝나면 저널에 적는다.

◆ 장면 1 - 사당의 웃음소리
목표 : 마을을 괴롭히는 것의 정체를 밝힌다
오라클 : 촌장은 진실을 다 말하는가 / 보통 / 아니다, 그러나 - 겁에 질려 있다
숨기는 것이 요마와 관련 있는가 / 확실 / 좋은 급전개 - 죽은 딸의 웃음소리
전개 : 사당 길에서 오오구모와 교전. 첫 함에 1전력을 깎고 거미줄을 받아쳤다
확정 : 촌장의 딸은 죽었다 · 사당에 오오구모가 산다 · 어귀의 부적이 찢겨 있었다
다음 : 딸의 "웃음소리"는 무엇이었나 - 거미의 환술인가, 다른 무언가인가

물음 두 개, 조우 하나, 전투 한 호흡 — 이만큼이 장면 하나의 실제 부피다. "확정" 칸의 세 줄이 다음 장면의 발판이 된다.

6. 캠페인 시드 3종

무엇을 목표로 삼을지 막막하면, 아래 세 씨앗 중 하나에서 시작하라. 각 시드는 첫 장면의 목표와, 오라클에 자주 물을 물음들의 결을 정해 준다.

방랑 검객 (放浪劍客)

정처 없이 길을 걷는 검객이다. 마을에서 마을로 옮겨 다니며, 가는 곳마다 거뒀 볼 상대를 찾고 이름을 쌓는다. 첫 장면의 목표는 대개 "이 고을에서 거를 만한 검객을 찾는다"이다. 오라클에는 상대의 실력·성정·결투의 명분을 묻는다. 결투 한 판 한 판을 실제로 굴리고 싶으면 **하타시아이 규칙(zn10, 「한 칸의 결투」)**으로 갈아 끼워라 —

1:1 결투를 구역이 아니라 겨눔 거리(間)로 다루는 미니 엔진이며, fc03 일본검호열전의 검호들과 실제로 칼을 맞출 수 있다. 승패보다 그 과정에서 쌓이는 위명과, 이기고도 잃는 것을 저널에 새겨라.

퇴마 순례 (退魔巡禮)

요마에 시달리는 땅을 하나씩 도는 순례자다. 한 고을의 재앙을 가라앉히면 다음 고을의 소문이 부른다. 첫 장면의 목표는 "이 마을을 괴롭히는 것의 정체를 밝힌다"이다. 오라클과 조우표(§ 3)를 가장 활발히 쓰는 시드다 — 무엇이 나타나는가, 그것의 약점은 무엇인가, 촌사람의 말은 참인가를 계속 묻게 된다. 마주치는 요마는 잡·줄·련급에서 시작해, 그 배후에 장·주급이 있는지를 오라클로 좇아 간다. 향(香) 룰표의 어긋남을 실마리로 삼으면 "진짜는 아직 숨어 있다"는 긴장이 산다.

가문 재건 (家門再建)

전란에 무너진 가문의 마지막 후예다. 흩어진 옛 가신을 다시 모으고, 잃은 터전을 되찾고, 원수를 헤아리는 긴 호흡의 시드다. 첫 장면의 목표는 "옛 가신 한 사람의 행방을 찾는다"이다. 오라클에는 사람의 마음 — 이 자는 여전히 충성스러운가, 이 동맹은 믿을 만한가, 소문 뒤에 누가 있는가 — 을 자주 묻는다. 전투보다 교섭과 결단이 중심이 되기 쉬우므로, 저널의 "확정" 칸에 인물과 관계를 꾸준히 쌓아 두는 것이 특히 중요하다. 모인 사람이 늘면 분대(제10장)를 이끄는 장면으로 자연스럽게 커진다.

요약

- **장면 루프**: 목표 선언 → 오라클 → 판정·전투 → 기록. 이 한 바퀴가 솔로 플레이어의 단위다.
- **오라클**: $2d10 +$ 가능성 보정(확실 +2 / 보통 ± 0 / 희박 -2). 최종 값 15 ↑ =그렇다, 그리고 · 11~14 =그렇다 · 7~10 =아니다, 그러나 · 6 ↓ =아니다. **더블 = 급전개**(값 11 ↑ 좋은, 10 ↓ 나쁜 — 회심·실착 준용).
- **조우**: d10 조우표(잡·줄·련급, co-08-02 인용) + d10 향 룰표로 첫 인상.
- **솔로 전투**: 적은 우선순위 스크립트(자세 → 한정기 → 기본 공격 → 예약)로 움직인다 — combat-sim AI 정책과 동일. 패배=분기.
- **저널**: 목표·오라클·전개·확정·다음 다섯 칸. "확정"이 너만의 세계 사전이 된다.
- **시드**: 방랑 검객(하타시아이·zn10 연계) · 퇴마 순례 · 가문 재건.

十二



첫 검

THE FIRST SWORD · 最初の剣

※

너는 방금 캐릭터 한 명을 만들었다. 이제 그 캐릭터로 하룻밤을 걸어 보라.

이 장은 GM 없이 혼자 읽으며 진행하는 **번호 문단 게임북**이다. 순서대로 읽는 책이 아니다 — 지시가 있을 때마다 그 번호(¶)를 찾아 건너뛰다. 규칙은 한 번에 하나씩 열린다. 처음에는 주사위 두 개와 이 책과 방금 만든 시트 한 장이면 족하다.

시작하기 전에

준비물은 **10면체 두 개**, **네가 만든 1단 캐릭터 시트**, 그리고 이 책이다. 웹 빌더로 만들었든 워크스루 3인(사무라이·음양사·예인) 중 하나를 그대로 썼든 상관없다. 어떤 직업이라도 이 밤을 끝까지 걸을 수 있다.

이 게임북은 **판정을 유연하게 지정**한다. "감지로 굴러라" 대신 "네 능력치 중 가장 높은 것으로 굴러라"라고 적힌 곳이 많다. 네 캐릭터가 무엇이든, 자기 강점으로 이 밤을 헤쳐 나가라는 뜻이다. 규칙 용어가 처음 나오면 그 자리에서 짧게 설명하고, 더 알고 싶으면 전투 규칙 장(→ **제3장**)을 가리킨다.

죽지 않는다. 이 밤에 네가 쓰러지더라도 이야기는 끝나지 않는다 — 패배한 문단은 다른 갈래로 이어질 뿐이다. 마음 편히 굴러라. 여기서 배운 실수가 진짜 탁자에서 너를 살린다.

시작하려면 ¶ 1로 가라.

¶1



❖ 「첫 검」 도입 — 해 질 녘 가라스자와 어귀

늦여름의 해가 산등성이 너머로 넘어간 지 한참이다. 너는 국경 마을 **가라스자와(烏澤)**의 어귀에 서 있다. 반나절을 걸어온 다리가 무겁다. 마을은 이상하리만치 조용하다 — 저녁 짓는 연기는 오르는데, 개 짖는 소리도 아이 우는 소리도 없다.

품에는 접힌 종이 한 장. 옆 고을 관아가 붙인 방문(榜文)이다. *지난 보름 사이 가라스자와에서 다섯이 사라졌다. 밤에 나갔다 돌아오지 않았다. 연유를 밝히는 자에게 사례한다.* 사례가 탐나서 왔든, 지나는 길이었던, 지금 네가 여기 서 있는 것만은 사실이다.

마을 초입의 우물가에서 한 노파가 두레박을 늘어뜨린 채 너를 본다. 겁먹은 눈이지만, 낯선 칼잡이를 내치지는 않는다.

- 노파에게 사라진 자들에 대해 물으려면 → ¶2
- 대꾸 없이 마을 안쪽으로 곧장 들어가려면 → ¶3

¶2

"사라진 사람들 얘기라면—" 노파의 목소리가 갈라진다. "저 뒷산 대숲이야. 다들 저리로 갔어. 나무하러, 버섯 캐러. 그리고 안 돌아와. 어제는 마고로쿠네 막내가……." 말을 잇지 못한다.

여기서 이 게임의 첫 규칙을 연다 — **판정**이다.

※

규칙 열람 ① 첫 판정. 무언가를 시도했는데 성공이 확실하지도, 실패가 확실하지도 않을 때 주사위를 굴린다. 10면체 두 개를 **동시에** 굴려 **합산**한다(2~20, 평균 11). 여기에 관련 **능력치 수정치**(-3~+3)를 더하고, 도움이 되는 **기능**이 있으면 그 숙련 보너스도 더한다. 그 합이 **목표치 이상**이면 성공이다.

$2d10 + \text{능력치} + (\text{기능}) \geq \text{목표치}$

목표치는 대개 홀수다. 쉬움 7, 보통 9, 표준 11, 어려움 13. 이 게임북은 목표치를 그때그때 일러 준다.

출전: co-03-01 § 2d10 기본 판정 · co-03-03 § 기본 판정

노파의 말이 참인지, 겁에 질려 부풀린 것인지 가늠해 보라. **네 능력치 중 가장 높은 것으로** 굴린다(사람을 읽는 일이니 미나 지가 어울리지만, 무엇이든 좋다). 목표치 **9**(보통).

- 합이 9 이상이면 → **¶ 4**
- 합이 9 미만이면 → **¶ 5**

¶ 3

너는 노파를 지나쳐 마을 안쪽 길로 들어선다. 몇 집을 지나도 문은 닫혀 있고, 덧창 틈으로 시선만이 따라온다. 길 끝에서 한 사내가 삼을 쥐고 막아선다. 마을 자경(自警)의 우두머리, **소하치(惣八)**다. 어깨가 넓고 눈매가 사납지만, 그 사나움 아래로 지친 두려움이 비친다.

"칼잡이로군. 관아에서 보냈다." 그가 삼을 내린다. "말리지 않겠네. 하지만 알아 뒤 — 저 뒷산 대숲에 뭔가 있어. 사람 꼴을 하고 있어서 더 고약해." 그는 대숲 쪽을 턱짓한다. "우리 젊은것 넷이 창을 들고 지키고 섰네만, 저것들을 상대할 줄은 몰라."

너는 소하치에게서 **자경단**의 존재를 알았다. 이 밤이 깊어지면 그 넷이 쓸모가 있을 것이다.

대숲으로 가려면 → **¶ 4**

¶4



❖ 대숲의 위장 요마 무리

너는 마을 뒤편, 검게 우거진 대숲의 입구에 선다. 대나무가 바람도 없이 서걱인다. 땅에는 발자국이 어지럽다 — 마을 쪽으로 **들어간** 자국은 여럿인데, **나온** 자국이 없다. 노파의 말은 참이었다.

숲으로 열 걸음쯤 들어서자 발밑에서 무언가 어른거린다. 무릎 높이의, 흐릿하고 가벼운 형체들. 가는 휘파람 같은 소리를 흘리며 떼를 지어 네 둘레를 메운다.

※

(이것이 첫 적이다. 무섭게 생겼지만 — 곧 알게 되듯 — 베일 것도 없는 것들이다.)

이어서 이 게임의 두 번째 규칙, **전투**를 연다. → ¶6

¶5

노파의 말은 두서가 없고, 너는 겁먹은 노인의 과장과 진실을 가려내지 못한다. "돌아와, 돌아오라고……" 노파가 중얼거리며 두레박을 놓친다. 우물 밑에서 텅, 하는 소리가 올라온다.

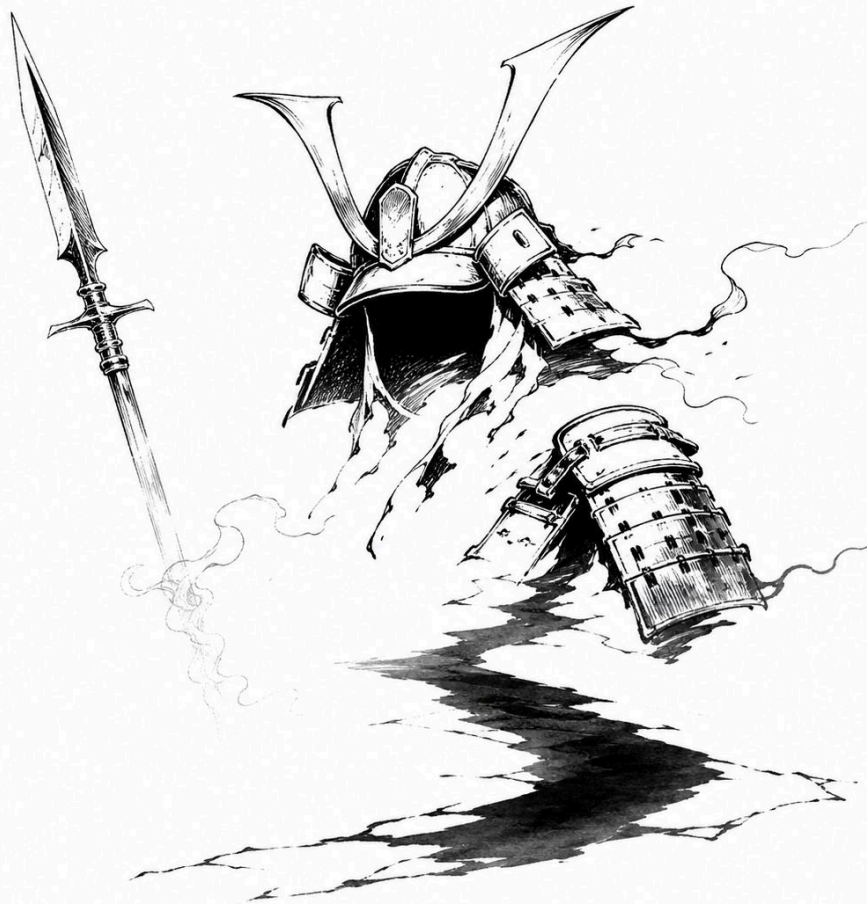
실패해도 이야기는 나아간다 — 다만 준비 없이. 너는 사라진 자들이 어디로 갔는지 정확히는 모른 채, 마을 뒤편 검은 대숲만을 눈으로 쫓는다. 그리로 갈 수밖에 없다.

※

실패도 장면을 만든다. 이 게임은 낮은 눈이 나와 실패한 순간이 다음 장면을 여는 게임이다. 실패를 벌로 여기지 마라. 준비가 덜 된 채 문을 여는 것뿐이다.

대숲으로 향하면 → ¶4

¶6



by GPT image 2

❖ 잡귀 실루엣 스팟

※

규칙 열림 ② 첫 전투 — 활력과 호흡. 전투에는 초읽기(카운트)가 있다. 모든 유닛은 **활력**을 가지며, 활력이 높을수록 먼저 움직인다. 네 캐릭터의 **최대 활력 = 10 + 기(技)**다. 기+1이면 활력 11, 기+0이면 10.

네 차례(카운트)가 오면 **한 호흡** 동안 행동한다. 한 호흡에 쓸 수 있는 활력은 **기본 5까지**다. 그 안에서 여러 동작(메뉴버)을 골라 조합한다 — 이를테면 우치가타나 횡베기(2활력) + 횡베기(2활력) + 받아치기 예약(1활력) = 5활력.

활력을 다 쓰면 다음 유닛으로 넘어가고, 전원이 활력을 소진하면 **소강 단계**가 온 뒤 활력이 최대치로 되 돌아온다.

출전: co-03-04 § 활력의 이중 역할 · § 한 호흡 · co-03-06 § 간합의 구조

이제 눈앞의 것들 — **잡귀(雜鬼)**다. 스탯 블록을 보라.

잡귀 (雜鬼) - 잡급

전력 0, 지배력 +0.5

기법: 없음. 존재 자체가 지배력 기여.

※

출전: co-08-02 § 잡귀 (잡)

전력이 0이라는 것이 핵심이다.

※

규칙: 전력과 공격. 유닛이 얼마나 많은 치명상을 건디는지를 **전력**으로 센다. 네 공격이 상대의 **방비** 이상으로 명중하면 **1전력**을 깎는다. 전력이 0이 되면 그 유닛은 쓰러진다.

$2d10 + \text{용(勇)} + (\text{무기 기능}) \geq \text{대상 방비} \rightarrow \text{성공} = 1\text{전력}.$

그런데 **잡급**은 전력이 0이라, **공격을 선언하는 것만으로 즉사**한다. 굴릴 필요조차 없다.

출전: co-03-05 § 전력 · § 전투 불능

잡귀 무리에 칼을 휘두르는 것을 선언하라. 판정은 없다. 네 칼이 한 번 스칠 때마다 잡귀 하나가 안개처럼 흩어진다. 겁먹을 것 없는 워밍업이다 — 다만 여기서 **호흡을 쓰는 감각**을 익혀 두자.

- 무리를 서두르지 않고 한 호흡씩 차근차근 흘겔다(활력을 아끼며) → ¶ 7
- 단숨에 몰아쳐 무리를 한 번에 걷어내겔다(활력을 몰아 쓴다) → ¶ 8

¶ 7

너는 한 호흡에 두 번의 베기(각 2활력)면 잡귀 둘, 세 번이면 셋 — 이런 식으로 활력이 닿는 만큼만 베다. 한 호흡의 기본 한계는 5활력이니, 2활력짜리 베기는 한 호흡에 둘이 넉넉하고 셋째는 활력을 넘긴다. 활력이 바닥나면 그 호흡은 끝이고, 다음 카운트를 기다린다.

※

왜 한 호흡을 넘기면 안 되나. 한 호흡 한계(기본 5)를 넘겨 활력을 쓰면 **과부하** 판정이 걸린다. 잡귀 상대로는 그럴 이유가 없지만, 강한 적 앞에서는 이 한계가 생사를 가르다. 지금은 "한 호흡에 얼마까지 쓸 수 있는가"만 몸에 익혀 두라.

출전: co-03-04 § 과부하

두어 번의 호흡을 반복하자 무리가 걷힌다. 침착하게, 낭비 없이. 더 깊이 들어가면 → ¶ 9

¶8

너는 한 호흡에 벨 수 있는 만큼 몰아친다 — 2활력짜리 베기 둘이면 4활력, 잡귀 둘이 흩어진다. 남은 1활력으로는 셋째를 벨 수 없으니(모든 메뉴버는 최소 1활력이되 베기는 2활력이다), 그 호흡은 거기서 끝난다.

※

활력은 곧 시간이다. 한 호흡에 쓸 수 있는 활력은 정해져 있고(기본 5), 다 쓰면 다음 카운트를 기다려야 한다. 몰아치면 빨리 정리되지만, 급한 순간에 남겨 둔 활력이 없으면 적의 일격에 대응할 수 없다. 지금은 대가가 없지만 — 곧 이 균형이 중요해진다.

출전: co-03-04 § 한 호흡 · § 활력 비용 처리

몇 호흡 만에 무리가 걷힌다. 화끈했으나, 활력을 아끼는 법도 곧 배우게 된다. 더 깊이 들어가면 → ¶9

¶9

대숲이 깊어질수록 공기가 무겁다. 발밑의 흙에 검은 얼룩이 늘어난다 — 마른 핏자국이다. 앞쪽 빈터에서 회색 형체 하나가 등을 보이고 웅크려 무언가를 뜯고 있다. 배만 북처럼 부풀고 팔다리는 마른 가지 같다. 마른 가죽이 스치는 소리와 침 삼키는 소리가 먼저 들린다.

아귀(餓鬼)다. 잡귀와 달리 이것은 한 방에 흩어지지 않는다.

아귀 (餓鬼) - 졸급

전력 1, 방비 10, 지배력 +2 (분대 5체)

기법:

- 발톱 찢기 - 2d10 + 용(+0) >= 방비 | 1전력, 피아 무관 공격.

- 광란 물기 - 2d10 + 체(+0) >= 방비 | 피해 없음, 대상 다음 공격 -1 (공포).

※

출전: co-08-02 § 아귀 (졸)

이 아귀는 무리에서 떨어져 홀로 배회하던 놈이다. 지휘관 없이 단독으로 배회하는 졸급 요마는 **활력 10**으로 취급하니, 스스로 카운트에 참여해 너를 향해 달려든다.

※

출전: co-08-02 § 방랑 요마 (지휘관 없는 졸/련)

아귀가 인기척을 느끼고 책 돌아본다. 굶주림으로 번들거리는 눈이 너를 향한다. 이제 **너와 아귀의 활력 초읽기**다.

- 네 활력이 아귀보다 높으면(기+1 이상이면 활력 11 이상 → 네가 먼저) → ¶10
- 네 활력이 아귀와 같거나 낮으면(기+0 이하) → ¶11

¶10

이제 네 호흡이다 — 활력이 높아 네가 먼저 움직였든, 놈의 첫 발톱을 피해내고 차례를 얻었든. 아귀가 다시 자세를 잡기 전에 칼을 넣을 수 있다.

공격을 굴려라. 무기를 든 손 그대로 — $2d10 + \text{용} + (\text{검술이나 해당 무기 기능이 있으면 그 보너스})$. 아귀의 방비는 **10**이다. 창을 든 캐릭터라면 야리 찌르기(용), 단도라면 찌르기(용)로 굴리면 된다. 맨몸이라면 체술 타격(용)이다.

- 합이 10 이상이면 → ¶13
- 합이 10 미만이면 → ¶14

¶11

아귀가 너보다 빠르다. 카운트는 높은 활력부터이니, **아귀가 먼저** 달려든다. 놈이 발톱을 세우고 뛰어든다 — **발톱 찢기**, $2d10 + \text{용}(+0)$ 으로 굴린다. 네 방비 이상이면 너는 1전력을 잃는다(PC의 기본 방비는 갑옷 없이 **10**, 경갑을 입었으면 12다).

아귀 대신 네가 이 판정을 굴려 결과를 확인하라(솔로에서는 적의 굴림도 네가 대신 굴린다). 굴린 합에 용 수정치는 0을 더한다.

- 아귀의 합이 네 방비 미만이면(빛나감) → ¶10
- 아귀의 합이 네 방비 이상이면(피격, 1전력 손실) → ¶12

¶12

아귀의 발톱이 네 어깨를 긁는다. 전력 1을 잃었다. 시트에 표시하라. 아프지만 아직 설 수 있다.

이번엔 놈이 몸을 드러냈다. 반격의 호흡이 왔으니, 이제 **예약 방어**라는 세 번째 규칙을 배울 때다. → ¶15

¶13

너의 칼끝이 아귀의 마른 몸통을 파고든다. 전력 1짜리 줄급이니, **한 번의 명중으로 쓰러진다**. 아귀가 마른 것처럼 무너져 검게 스러진다.

숨을 고를 새도 없이, 대숲 안쪽에서 또 다른 기척이 인다. 낮은 들개 같은 자세로 풀숲을 미끄러지는 그림자. 이번 것은 아까와 다르다 — 이것을 상대하려면 **막는 법**을 알아야 한다.

방어를 배우려면 → ¶15

¶14

네 칼이 허공을 갈랐다. 아귀가 옆으로 몸을 틀어 피했다. 굶주린 짐승의 반사는 빠르다. 다음 순간 놈이 발톱을 세우고 파고든다.

여기서 배울 것은 **막는 법**이다 — 무턱대고 다시 베는 대신, 상대의 일격을 받아넘기는 기술. → ¶15

¶15

※

규칙 열림 ③ 예약 방어. 무기에는 공격 기법만 있는 것이 아니라 **방어 기법**도 달려 있다. 카타나의 "받아치기", 야리의 "견제", 방패의 "방패 방어" 같은 것들이다. 방어 기법은 두 가지 방식으로 쓴다.

- **예약:** 자기 호흡 안에서 미리 활력을 지불해 방어 자세를 잡아 둔다. 이렇게 예약해 두면, 적의 공격이 날아왔을 때 **0활력**으로 발동한다(이미 냈으니까).

- **즉흥 반응:** 예약하지 않았는데 급히 막으려 하면 **기본 비용의 1.5배(반올림)**를 그 자리에서 내야 한다.

카타나 받아치기는 예약 **1활력** / 즉흥 **2활력**이다. 예약된 방어는 **한 번 발동하면 소모**된다.

출전: co-03-04 § 예약 · co-03-07 § 방어 기법

너에게 방어 기법이 있는 무기(카타나·야리·단도·방패 등)가 있다면, 다음 호흡을 어떻게 쓸지 고르라. 무기가 없거나 맨손이라면 체술의 "밀어내기"를 쓴다.

- 방어를 **미리 예약**해 두겠다(활력을 먼저 낸다) → ¶16
- 예약하지 않고, 적이 치면 그때 **즉흥으로 막겠다** → ¶17

¶16

너는 이번 호흡에 방어 기법을 예약한다. 카타나라면 받아치기 예약에 1활력, 야리라면 견제 예약에 2활력. 칼을 비스듬히 세워 상대의 궤도를 기다리는 자세다.

풀숲을 미끄러지던 그림자가 뛰어오른다 — 들여우의 형상, **요호(妖狐)**의 새끼다. 발톱을 세우고 네게 달려든다. 예약해 둔 덕에 너는 **0활력으로** 받아치기를 발동한다. **2d10 + 기(技)**가 놈의 공격 판정 이상이면 완전히 무효다.

굴러라. 요호 새끼의 공격 판정은 이미 굴렀다 치고, 목표치 **11**로 삼는다.

- 합이 11 이상이면(받아넘김 성공) → ¶19
- 합이 11 미만이면(막지 못함) → ¶18

¶17

너는 방어를 예약하지 않고, 공격 자세 그대로 상대를 기다린다. 풀숲을 미끄러지던 그림자가 뛰어오른다 — **요호 (妖狐)**의 새끼다. 발톱이 번뜩인다.

급히 막으려면 지금 활력을 내야 한다. **즉흥 반응**이니 기본 비용의 1.5배 — 카타나 받아치기라면 2활력이다. 예약해 두었다면 공짜였을 것을, 급하게 반응하느라 더 든다. 이것이 예약과 즉흥의 차이다.

즉흥으로 받아치기를 굴린다. $2d10 + 기$, 목표치 **11**.

- 합이 11 이상이면(막았다, 대신 활력을 더 썼다) → ¶19
- 합이 11 미만이면(막지 못함) → ¶18

¶18

방어가 늦었다. 요호 새끼의 발톱이 네 팔뚝을 긁는다. 1전력을 잃는다(시트에 표시). 그러나 놈도 너무 깊이 파고든 탓에 몸을 드러냈다. 다음은 네 차례다.

이제 반격이다 — 그리고 반격의 순간, 이 게임에서 가장 극적인 규칙을 만난다. → ¶20

¶19

칼과 발톱이 맞부딪는다. 너는 상대의 궤도를 정확히 읽어 흘려낸다. 요호 새끼가 튕겨 나가 착지하며 이빨을 드러낸다. 피해는 없다. 예약해 두었든 급히 막았든, 막은 것은 막은 것이다.

이제 놈이 빈틈을 보였다. 반격의 호흡 — 여기서 이 게임에서 가장 극적인 규칙을 만난다. → ¶20

¶20

※

규칙 열람 ④ 회심과 실착. 2d10을 굴렸을 때 **두 주사위가 같은 눈**이면(예: 6과 6) **더블**이다. 더블은 10번에 한 번꼴로 나오며, 판정의 성공/실패와 만나 극적인 결과를 만든다.

- **더블 + 성공 = 회심(會心).** 공격이면 전력을 **2** 깎는다(보통의 두 배).

- **더블 + 실패 = 실착(失着).** 자세가 무너져 **무방비** 상태가 된다(방비 -4, 다음 자기 차례까지).

그리고 **운(運)** 능력치가 있으면 **운명 개입**을 쓸 수 있다. 굴린 직후, 주사위 하나의 눈을 ± 1 조정한다. 예를 들어 5와 4가 나왔다면 4를 5로 밀어 올려 5-5 더블을 만들어 회심을 노릴 수 있다. 개입 횟수는 운 수정치만큼, 운이 낮아도 전투당 최소 1회는 보장된다.

출전: co-03-01 § 더블 · § 운명 개입 · co-03-05 § 회심 · § 실착 · § 무방비

요호 새끼에게 반격하라. $2d10 + \text{용} + (\text{무기 기능})$, 요호의 방비는 **11**이다. 굴린 두 눈을 잘 보라.

- 두 눈이 같고(더블) 명중 성공이면 → ¶ 21
- 두 눈이 같고(더블) 명중 실패이면 → ¶ 22
- 더블이 아니고 명중 성공이면 → ¶ 23
- 더블이 아니고 명중 실패이면 → ¶ 22

※

운을 쓰고 싶다면: 두 눈이 한 곳 차이(예: 5-6)로 나왔고 명중에도 성공했다면, 운명 개입으로 5를 6으로 밀어 올려 더블을 만들어 ¶ 21로 갈 수 있다. 운이 있는 캐릭터라면 이 한 수가 회심을 부른다.

¶ 21

회심이다. 두 주사위가 같은 눈을 가리키고, 칼끝이 완벽하게 빨려 들어간다. 상대의 빈틈, 네 호흡, 칼의 궤적이 한 점으로 수렴하는 찰나. 요호 새끼는 전력 1짜리였으나, 회심의 **2전력**은 그것을 단숨에 넘어선다. 놈이 두 동강 나 검은 안개로 흩어진다.

그 자리에 잠시 정적. 너는 방금 이 게임의 심장을 보았다 — 한 번의 굴림이 판을 뒤집는 순간을.

숲 안쪽에서 사람 목소리가 들린다. 젊은 사내들의 다급한 외침. → ¶ 24

¶ 22

실착이다 — 혹은 그저 빗나갔다. 두 눈이 같았다면(실착) 네 자세가 무너져 **무방비**가 되었다. 방비가 -4로 떨어지고, 새 자세도 방어 예약도 할 수 없다. 다음 네 차례가 오면 자동으로 풀린다. 그저 빗나가기만 했다면 무방비는 없지만, 요호 새끼는 아직 살아 있다.

놈이 기회를 놓치지 않고 다시 파고든다. 발톱이 스친다 — 1전력을 잃는다(무방비였다면 피하기 어려웠을 것이다. 시트에 표시).

그래도 요호 새끼는 지친 짐승일 뿐이다. 다음 호흡에 다시 칼을 넣으면 — 이번엔 굴릴 것 없이 — 놈은 이미 상처투성이라 쓰러진다. 검은 안개가 흩어진다.

※

쓰러져도 죽지 않는다. 설령 이 밤 내내 얻어맞아 전력이 0에 이르렀더라도, 이 게임북에서 너는 죽지 않는다. 잠시 무릎을 꿇을 뿐, 이야기는 다음 문단으로 이어진다. 마음 편히 나아가라.

숲 안쪽에서 사람 목소리가 들린다. 젊은 사내들의 다급한 외침. → ¶ 24

¶23

네 칼이 요호 새끼의 몸통을 정통으로 갈랐다. 회심은 아니었지만, 전력 1짜리에게는 **한 번의 명중이면 충분**하다. 놈이 깡, 하는 소리와 함께 검은 안개로 흩어진다.

깔끔한 한 수였다. 회심의 화려함은 없었으나, 필요한 것을 정확히 해냈다.

숲 안쪽에서 사람 목소리가 들린다. 젊은 사내들의 다급한 외침. → ¶24

¶24

대숲을 헤치고 나아가자 작은 빈터가 나온다. 창을 든 젊은 사내 넷이 등을 맞대고 웅크려 있다. 소하치가 말한 마을 자경단 — 아니, 여기까지 쫓아 들어온 모양이다. 그들의 눈은 공포로 흔들린다. 창끝이 사방을 겨누지만, 무엇을 겨뤄야 할지 모른다.

"칼잡이 나리!" 하나가 외친다. "저것들이 — 저것들이 얼굴을 하고 있어요. 사라진 사람들 얼굴을! 어느 게 진짜인지—"

너는 여기서 **분대**를 얻는다. 이 넷을 어떻게 부리느냐가 다음 싸움을 가른다. → ¶25

¶25

※

규칙 열람 ⑤ 분대 맛보기. 분대는 스스로 움직이지 않는다 — **지휘관(너)**이 자기 호흡에 **분대 명령**을 내려야 움직인다. 명령 비용은 **2활력**이며, 지(智)가 +2 이상이면 **1활력**으로 줄어든다.

분대는 숫자 하나로 관리한다 — **결속력(사기)**이다. 이 자경단의 결속력은 낮다(겉에 질린 촌민이니 **2**). 결속력이 0이 되면 분대는 **붕괴**해 흩어진다. 지휘관인 네가 쓰러지거나, 분대의 절반이 죽거나, 공포를 겪을 때마다 -1씩 깎인다.

첫 밤에는 명령 하나만 알면 된다 — **일제 공격**: 분대가 지정한 한 표적에 창을 모아 찌른다. 판정 **2d10 >= 대상 방비**로 굴러, 명중하면 줄급 하나를 제거한다.

출전: **co-06-06** § 분대 명령 · § 결속력 · **co-03-04** § 분대 명령

가라스자와 자경단 - 줄급 5명 (민병 변형)

전력 1, 방비 10, 결속력 2, 지배력 +2

- 일제 창격 [전술:형] - 분대 명령 → 2d10 >= 대상 방비, 줄급 1 제거

- 방패벽 - 분대 명령 → 그 구역 지배력 x1.5, 그 간합 이동 불가

※

스탯은 **co-06-06** 줄급 민병 분대 규격을 따른다. 출전: **co-06-06** § 줄급 분대 · **co-08-01** § 난이도 기준

네가 이 넷의 지휘를 맡겠다고 이르자, 떨어던 창끝이 조금 단단해진다. 그때 빈터 건너편에서 — 사라진 마을 사람들의 얼굴을 한 것들이 하나둘 걸어 나온다.

빈터 맞은편의 것들을 마주하려면 → ¶ 26

¶ 26

빈터 건너편에서 다섯의 형체가 걸어 나온다. 사라진 마을 사람들의 얼굴이다 — 나무하러 갔다는 청년, 버섯 캐러 갔다는 아낙, 마고로쿠네 막내. 그러나 걸음걸이가 어딘가 어긋나 있고, 발치에 그림자가 지지 않는다. **요호 무리**의 위장이다.

네 자경단으로 **일제 창격**을 명령하라. 요호는 갑옷이 없어 방비가 낮다 — 지정한 한 마리에 대해 `2d10 >= 11` (요호 방비)로 굴린다. 결속력 2를 쓰는 것이 아니라, 명령 활력(2, 지+2면 1)을 네가 낸다. 명중하면 위장한 요호 하나가 정체를 드러내며 흩어진다.

한 차례 일제 창격으로 요호 무리의 수가 줄어든다. 그러나 위장이 벗겨진 요호 하나가 촌민의 얼굴을 일그러뜨리며 자경단을 향해 이빨을 드러낸다 — 제 이웃의 얼굴이 짐승으로 변하는 것을 본 젊은이들의 창끝이 다시 떨어진다.

여기서 **결속력**이 시험받는다. → ¶ 27

¶ 27

요호의 위협에 자경단이 흔들린다. 요마의 공포에 노출된 분대는 결속력이 깎일 수 있다 — 소강 때 정신 내성에 실패하면 -1이다. 결속력 2에서 시작한 이 겁먹은 넷에게는 한 번의 -1도 뼈아프다(0이 되면 붕괴해 흩어진다).

지휘관인 네가 이 순간을 어떻게 다루느냐가 갈린다.

- **앞장서서 요호를 마주 벤다** — 지휘관이 먼저 위협을 받아내면 분대가 용기를 얻는다. 자경단의 결속력은 **2로 유지**된다. → ¶ 28
- **자경단을 뒤로 물리고 네가 홀로 막는다** — 넷은 안전하지만, 이웃의 얼굴을 한 것을 등지고 물러난 공포가 남는다. 자경단의 결속력을 **1로 낮춰 적으라**. → ¶ 28

28



네 선택대로 자경단이 자세를 고쳐 잡는다. 어느 쪽이든 이 넷은 아직 흩어지지 않았다 — 결속력이 1이라도 남아 있는 한, 마지막 싸움에서 일제 창격을 명령할 수 있고, 이들이 네 목숨을 구할 여지가 있다.

남은 요호들이 뒤로 물러나며, 그 뒤에서 마지막 하나가 천천히 걸어 나온다. 다른 것들보다 크고, 아홉 갈래는 아니어도 세 갈래의 꼬리가 어른거린다. **이 무리의 어미다.**

그것이 입을 연다 — 사라진 촌장의 목소리로. "칼을 거두어라, 나그네. 나는 그저 배가 고팠을 뿐이다."

여기서 이 게임의 마지막 규칙 — 그리고 이 게임의 마음 — 을 만난다. → 29

¶ 29

※

규칙 열림 ⑥ 삼도육심. 이 세계에는 선악의 정렬표가 없다. 대신 사람이 **무엇을 위해 칼을 드는가**를 세 갈래 길 (삼도)과 여섯 마음(육심)으로 표시한다. 지금 네 앞의 요호 어미는 하나의 국면이지만, 네가 어느 마음으로 서 있느냐에 따라 **세 갈래의 반응**이 열린다.

- **진(眞) — 현도의 마음.** 요마도 자연의 일부다. 공존과 대화를 시도한다.
- **패(霸) — 예도의 어두운 마음.** 질서를 위해 위협을 제거한다. 마을을 지키려면 이것을 베어야 한다.
- **자(慈) — 공도의 마음.** 요마조차 고통받는 존재다. 벨지언정 증오하지 않는다.

어느 마음이 옳은지는 정해져 있지 않다. 네 시트에 적은 심(心)이 있다면 그것을 따라도 좋고, 지금 이 자리에서 새로 골라도 좋다. 셋 다 이야기를 앞으로 밀고 간다.

출전: co-02-02 § 삼도육심 체계 · § 진 · § 패 · § 자 · § 캐릭터 생성 시 심 선택

요호 어미가 촌장의 얼굴로 너를 본다. 다섯을 잡아먹은 것이 이것이다. 그러나 그 눈에는 짐승의 굶주림과 함께, 무언가 지친 기색도 있다.

- **진(眞) —** "네가 왜 여기 내려왔는지 말해 보라"고, 베기 전에 물으려면 → ¶ 30
- **패(霸) —** 말은 필요 없다. 마을을 지키려면 지금 벤다 → ¶ 31
- **자(慈) —** 벨 것이냐, 증오해서가 아니다. 놈에게 마지막을 고하고 친다 → ¶ 32

¶ 30

진(眞)의 길이다. 너는 칼을 내리지 않되, 겨누지도 않는다. "왜 산에서 내려왔나. 대숲에는 사냥할 것이 없었나."

요호 어미가 잠시 멈칫한다. 그 얼굴의 위장이 흔들린다. "……산이 메말랐다. 영맥이 말라, 우리가 먹을 것이 남지 않았다. 그래서 사람의 얼굴을 빌렸다." 그것의 목소리에 촌장의 것이 아닌, 오래된 짐승의 울림이 섞인다.

네가 대화의 문을 연 덕에, 이 싸움은 다른 결말을 가질 수 있게 되었다. 그러나 요호 어미는 굶주렸고, 굶주린 짐승은 물려서기 전에 시험한다. 그것이 발톱을 세운다 — 죽이려는 것이 아니라, 네가 정말 맞설 자인지 가늠하려는 일격이다.

한 번의 소전투가 남았다. 요호 어미와의 마지막 겨룸으로 → ¶ 33

¶ 31

패(霸)의 길이다. 대화는 함정이다. 이것은 다섯을 잡아먹었고, 놓아주면 여섯째를 잡아먹을 것이다. 마을의 질서를 지키는 것이 네 칼의 이유다. 너는 대답 대신 거리를 좁힌다.

"칼을 거두라 했다." 요호 어미의 목소리가 낮아진다. 위장이 벗겨지며 이빨이 드러난다. "그렇다면 — 너도 좋은 먹이다." 그것이 세 갈래 꼬리를 세우고 덤벼든다.

망설임이 없는 만큼 첫 수는 네 것이다. 요호 어미와의 마지막 겨룸으로 → ¶ 33

¶ 32

자(慈)의 길이다. 너는 칼을 고쳐 쥐되, 그 얼굴을 똑바로 본다. "네가 굶주린 것을 안다. 이 얼굴들의 주인도 굶주려 여기 왔겠지. 그러니 미워하지 않겠다. 다만 — 더는 두고 볼 수 없다."

요호 어미가 이상하다는 듯 너를 본다. 증오도 두려움도 없는 칼을 처음 보는 듯이. "……기묘한 인간이로군." 그것이 천천히 자세를 낮춘다. "그렇다면 네 자비가 내 발톱보다 강한지 보자."

증오 없는 겨룸이 시작된다. 요호 어미와의 마지막 겨룸으로 → ¶ 33

¶ 33

요호 어미 — 마지막 소전투다. 이것은 무리를 이끌던 강화된 졸급이다. 지휘관 없이 배회하는 졸급의 방랑 활력 규칙에 따라 자체 활력을 가지며, 무리의 어미인 만큼 보통 졸급보다 질기다.

요호 어미 (妖狐母) — 졸급 (강화·방랑)

전력 2, 방비 11, 활력 10

용+1, 기+1

기법:

- 발톱 (爪) - $2d10 + 기(+1) \geq$ 방비 | 1전력.

- 환술 회피 (幻術回避) - 방어, 예약 1/즉흥 2 | 환영으로 대체. 성공 시 피격 무효.

특수:

- 변장 (變裝) [자세] - 사라진 자로 위장. 이미 간파됨(이 전투에서 무효).

※

요호(妖狐) 졸급 템플릿(전력 1, 방비 11, 기+1)을 강화한 방랑 개체다. 전력을 무리 어미의 격에 맞춰 1→2로 올렸고(런급 하한 미만·졸급 강화 범위 내), 방랑 활력 10을 적용했다. 기법은 원 템플릿의 발톱·환술 회피를 그대로 옮겼다. 출전: co-08-02 § 요호 (졸) · § 방랑 요마 · § 등급별 전력(졸 1, 련 2~3)

※

(권장 규칙 재확인.) 네가 배운 것을 여기서 전부 쓴다.

- **활력·호흡**: 최대 활력 10+기, 한 호흡 5까지. 활력 높은 쪽이 먼저.
- **공격**: $2d10 + 용 + 무기 기능 \geq 11$ (요호 어미 방비). 명중 = 1전력, **회심(더블+성공) = 2전력**.
- **예약 방어**: 미리 예약하면 0활력, 급히 막으면 1.5배.
- **환술 회피 주의**: 요호 어미도 방어를 예약한다. 네 공격이 명중해도 놈이 환술 회피(예약)를 성공시키면 무효가 된다 — 두 번, 세 번 베어야 하는 이유다.
- **분대**: 자경단 일제 창격($2d10 \geq 11$)으로 어미의 전력을 대신 깎을 수 있다. 다만 어미의 발톱이 자경단을 향하면 결속력이 위태롭다.
- **운명 개입**: 운이 있다면 결정적 순간에 눈을 ± 1 조정해 회심을 노려라.

요호 어미의 전력 **2**를 0으로 만들면 승리다. 먼저 첫 일격을 넣어 보라 — $2d10 + 용 + 무기 기능 \geq 11$.

- 첫 공격이 명중했다면(회심이든 일반 명중이든) → ¶ 34
- 첫 공격이 빗나갔거나, 명중했으나 어미가 환술 회피를 성공시켰다면(솔로에서는 어미의 방어 판정 $2d10 + 기(+1) \geq$ 네 공격 합 도 네가 대신 굴린다) → ¶ 35

¶ 34

칼이 요호 어미의 몸에 닿는다. 회심(더블+성공)이었다면 **2전력**이 한 번에 깎여 어미는 그 자리에서 무너진다 — 곧장 ¶ 37로 가라. 일반 명중이었다면 **1전력**을 깎았고, 어미는 전력 1만 남아 이빨을 드러낸다.

전력 1이 남은 어미가 반격한다. **발톱**, $2d10 + 기(+1) \geq$ 네 방비 (갑옷 없으면 10, 경갑 12). 이 판정을 굴려 확인하라.

- 어미의 발톱이 네 방비 미만이면(빗나감) → 너는 다음 호흡에 마무리 일격을 넣는다. ¶ 37
- 어미의 발톱이 네 방비 이상이면(피격, 1전력 손실) → ¶ 35

¶ 35

어미가 환영으로 몸을 바꿔 네 칼을 흘려내거나, 발톱으로 되받아친다. 요호의 환술 회피는 이래서 성가시다 — 명중해도 무효가 되니, 한 번에 끝나지 않는다.

여기서 결판을 낼 방법은 둘이다.

- **자경단의 힘을 빌린다** — 자경단이 아직 붕괴하지 않았다면(결속력 1 이상), **일제 창격**을 명령한다. $2d10 \geq 11$ (어미 방비). 명중하면 어미의 전력을 대신 1 깎는다. 네 칼이 흘러져도, 네 명의 창은 환술로 다 막지 못한다. → ¶ 36
- **운을 태워 회심을 노린다** — 운이 있는 캐릭터라면, 다음 공격에서 하나 차로 어긋난 더블(예: 6-7)이 나올 때 **운명 개입**으로 6을 7로 올려 더블을 만들어 회심(2전력)으로 단번에 끝낸다. → ¶ 36

¶ 36

한 번 더 겨룬다. 자경단의 창이 어미의 환영 사이로 파고들든, 네 회심의 일격이 세 갈래 꼬리를 갈라놓든 — 어미의 전력이 마침내 0에 이른다.

※

만약 그사이 네 전력이 0에 이르렀다면 → ¶ 38로 가라(이 밤에 너는 죽지 않는다). **그렇지 않다면** → ¶ 37로 가라.

¶ 37

요호 어미가 마지막 발톱을 헛치고 무너진다. 세 갈래 꼬리가 검은 안개로 풀리며, 빌렸던 촌장의 얼굴이 벗겨진다. 그 아래로 잠시 — 정말 잠시 — 늙고 여윈 들어우 한 마리의 진짜 모습이 드러났다가, 바람에 흩어진다.

빈터에 정적이 내린다. 위장했던 요호들은 어미를 잃자 지휘를 잃고 흩어져 산으로 달아난다. 자경단의 넷이 창을 내리고 서로를 바라본다. 아무도 죽지 않았다.

네가 **자(慈)**나 **진(眞)**의 길을 골랐다면, 어미가 흩어지기 전 마지막으로 중얼거리는 것을 듣는다. "……산이, 말랐다……" 그 한마디가 다음 이야기의 씨앗이 된다. **패(霸)**의 길을 골랐다면, 너는 그 말을 듣지 못한 채 다만 마을을 구했다.

에필로그로 → ¶ 39

¶ 38

세 호흡이 지나도록 요호 어미는 환술로 네 칼을 거둬 비껴냈고, 그사이 놈의 발톱이 너를 무너뜨렸다. 네 전력이 0에 이른다 — 그러나 **이 밤에 너는 죽지 않는다**.

무릎이 꺾이는 순간, 자경단의 넷이 — 겁에 질려 있던 그 촌민들이 — 어디서 그런 용기가 났는지 일제히 창을 내지른다. "나리를 지켜라!" 결속력의 마지막 한 방울을 태운 일제 창격이 요호 어미의 옆구리를 꿰뚫는다. 어미가 비명을 지르며 검은 안개로 흩어진다.

네가 쓰러뜨린 것은 아니다. 그러나 네가 이 넷을 여기까지 이끌었기에, 이 넷이 너를 구했다. 패배한 문단이 승리로 이어지는 것 — 이것이 이 게임의 약속이다.

정신이 들 무렵, 위장했던 요호들은 이미 산으로 달아난 뒤다. 에필로그로 → ¶ 39

¶ 39

에필로그.

동이 튼다. 너는 자경단의 넷과 함께 대숲을 걸어 나온다. 우물가의 노파가, 삼을 쥔 소하치가, 덧창 뒤에 숨어 있던 얼굴들이 하나둘 나와 너를 맞는다. 사라진 다섯은 돌아오지 못했지만 — 그들의 얼굴을 빌렸던 것은 너는 밤에 오지 않는다.

너는 방금 이 게임의 뼈대를 전부 겪었다. **판정**(2d10 + 능력치 + 기능), **활력과 호흡**(10+기, 한 호흡 5), **전력**(명중 = 1전력, 회심 = 2전력), **예약 방어**(예약 0활력 / 즉흥 1.5배), **회심과 실착**(더블), **운명 개입**(눈 ±1), **분대**(명령·결속력), 그리고 **삼도육심**(眞·霸·慈의 갈림길). 여기까지 왔다면 너는 이제 탁자에 앉을 준비가 되었다.

※

다음 단계.

- **함께할 사람이 있다면** — 전투 규칙 장(→ 제3장)으로 돌아가 규칙을 정식으로 익히고, 첫 캠페인을 준비하라. 방금 겪은 것들이 그 장에서는 온전한 형태로 펼쳐진다.
- **아직 혼자라면** — 이 책의 **솔로 모드 오라클 규칙**으로 가라. GM 자리를 대신하는 질문표와 장면 만들기 절차가 있어, 이 밤 같은 모험을 스스로 이어 갈 수 있다.
- **더 강해지고 싶다면** — 성장 장으로 가서 이 캐릭터를 2단으로 올려 보라. "산이 말랐다"는 요호 어미의 마지막 말이, 다음 모험의 실마리다.

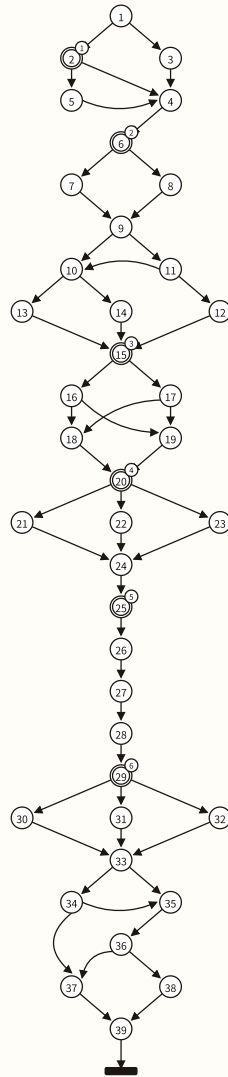
가라스자와의 밤은 끝났다. 네 첫 검은 이미 뽑혔다.

[끝]

문단 지도 (GM·검수용)

※

아래는 분기 무결성 확인용 참조표다. 플레이 중에는 볼 필요가 없다.



❖ 첫 검 문단 분기도

마커	열리는 규칙
1	첫 판정 — ¶ 2
2	첫 전투 — ¶ 6
3	예약 방어 — ¶ 15
4	회심/실착 — ¶ 20
5	분대 맞보기 — ¶ 25
6	삼도육심 3갈래 — ¶ 29

¶	규칙 열림	나가는 갈래
1	시작	2, 3

2	① 첫 판정	4, 5
3	(분대 예고)	4
4	(전투 진입)	6
5	(실패 분기)	4
6	② 첫 전투(활력·호흡·전력)	7, 8
7	(호흡 절약·과부하 예고)	9
8	(호흡 몰아치기)	9
9	(졸급 조우)	10, 11
10	(활력 우선)	13, 14
11	(활력 열세·피격)	10, 12
12	—	15
13	—	15
14	—	15
15	③ 예약 방어	16, 17
16	(예약)	19, 18
17	(즉흥)	19, 18
18	—	20
19	—	20
20	④ 회심/실착/운명 개입	21, 22, 23
21	(회심)	24
22	(실착/빗맞)	24
23	(평명중)	24
24	(분대 획득)	25
25	⑤ 분대 맞보기	26
26	(요호 무리·일제 창격)	27
27	(결속력·공포 시험 — 선택이 결속력 2/1을 가른다)	28
28	(자경단 재정비)	29

29	⑥ 삼도육심 3갈래	30, 31, 32
30	眞	33
31	霸	33
32	慈	33
33	보스 소전투(첫 일격)	34, 35
34	(명중·반격 교환)	37, 35
35	(환술 회피·분대/운 결판)	36
36	(마무리)	38, 37
37	(승리)	39
38	(패배=분대 구원)	39
39	에필로그	[끝]

十三



빠른 참조

QUICK REFERENCE · クイックリファレンス

간합 한복판에서 규칙서를 뒤질 시간은 없다. 이 장은 판정 한 줄과 전투 시퀀스, 활력 비용, 상태, 그리고 검객이 알아야 할 어휘를 한자리에 모은다. 앞의 절은 탁상에 펼쳐 두고 굴리는 참조표이며, 뒤의 절은 규칙 문맥에서 오르내리는 용어의 유일한 정의처다. 표의 수치가 본문 장의 서술과 어긋나 보이면 본문 장이 우선한다.

13.1 빠른 참조

판정

$2d10 + \text{능력치} + \text{숙련도} \geq \text{목표치}$

보너스와 페널티를 모두 합친 최종 수정치는 **-10~+10**을 벗어날 수 없다.

- 일반 난이도 목표치: **11** | 쉬움 7 | 어려움 13 | 극난 17
- **전투 고정값**: 방비, 돌파/봉쇄/심부, 과부하, 상태 저항은 각 규칙의 고정 수치를 따른다.
- 공격: $2d10 + \text{능력치} + \text{숙련도} \geq \text{방비}$. 기법마다 쓰는 능력치가 다르다.

※

출전: co-11-01 § 판정 / co-03-03

더블 (10%)

- 성공 + 더블 = **회심** (보통 2전력)
- 실패 + 더블 = **실착** (무방비)
- 10-10 = **천명** / 1-1 = **업보** (d100 참조)

※

출전: co-11-01 § 더블 / co-03-01

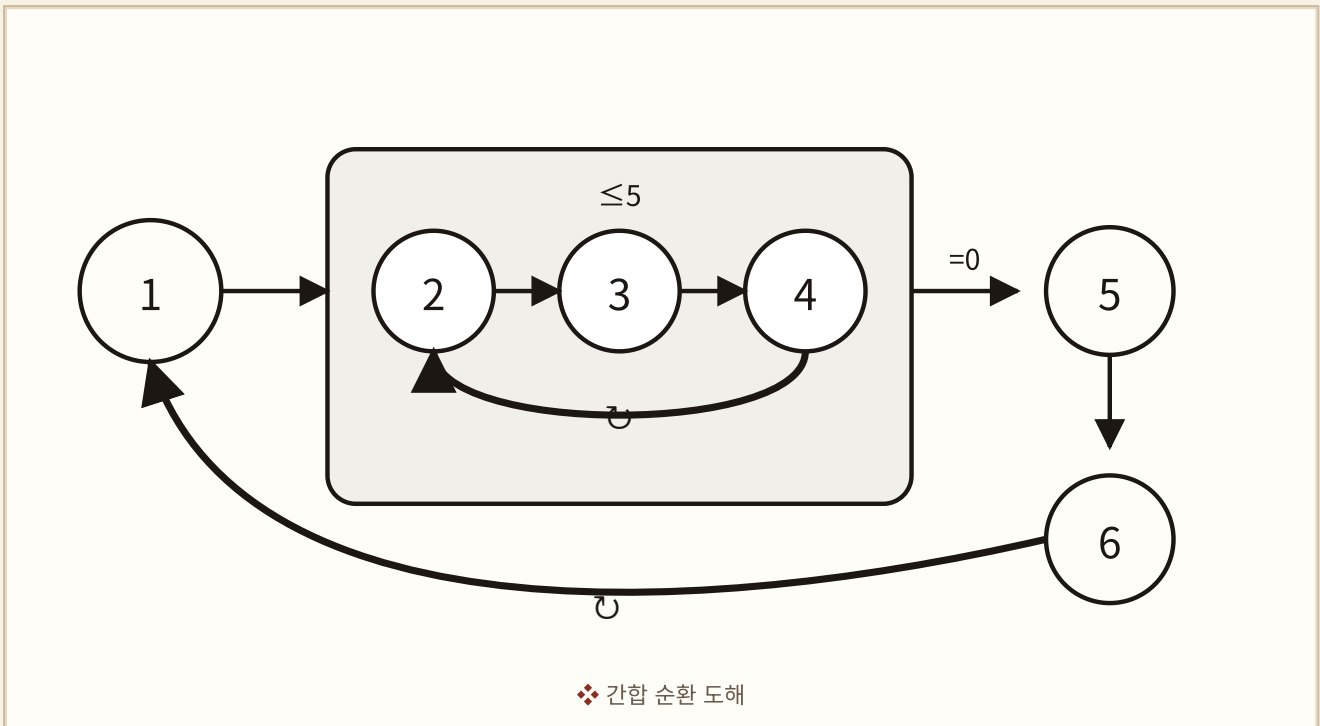
운명 개입

2d10 후 d10 하나를 ± 1 조정한다. 전투당 네 운(運) 수정치만큼, 최소 1회 쓸 수 있다. 전투 후 생사 판정은 $2d10 + \text{체나 운 중 높은 능력치} \geq 11$.

※

출전: co-11-01 § 운명 개입 / co-03-01

전투 시퀀스 (간합 구조)



번호	의미
1	간합 시작
2	카운트 진행
3	한 호흡
4	활력 소모 후 재정렬
5	전원 활력 0
6	소강 후 다음 간합

전원 활력 최대 → 카운트 내림차순 → 한 호흡(기본 5) → 적과 교대 → 전원 0 → 소강

카운트 진행:

1. 간합 시작: 전원 활력을 최대치로 리셋한다.
2. **잔여 활력**이 가장 높은 자부터 내림차순으로 진행한다. 해당 수치 이상인 자가 호흡한다.
3. 동률이면 기(技) 높은 순, 다시 동률이면 아군을 우선한다.
4. 호흡 후 활력이 감소하면 다음 카운트는 잔여 활력 중 최고치다.
5. 활력이 남아 있는 한 한 캐릭터가 **한 간합에 여러 번** 호흡할 수 있다.

※

출전: co-11-01 § 간합 구조·카운트 진행 / co-03-06

한 호흡

- **기본 한계: 활력 5.** 속전속결·속도·특수 효과로 확장할 수 있다.
- 한계 초과 = **과부하**: $2d10 + \text{체} - \text{초과분} \geq 11$.
- 성공: 행동은 수행되고, 직후 **1호흡** 동안 한계가 3으로 준다.
- 실패: 행동은 수행되나 간합 **잔여 활력이 전부 소멸**하고 무방비가 된다.
- **예약**: 방어 기법을 자기 호흡에 선지불하면 발동 시 0활력이다. 예약 없이 즉흥으로 쓰면 1.5배 비용이다.

※

출전: co-11-01 § 한 호흡 / co-03-04

한 호흡 한계 변동 (기준 상한 7, 절대 상한 10)

출처	보너스
속도 면허 / 속전속결 갑옷	+1 (→6)
속도 명인 / 아수라(심부) / 카무이 강림	+2 (→7)

서로 다른 출처는 누적하되 합산 후 최대 10이다. 공식 밸런스의 기준 상한은 7이며, 8~10은 예외적인 정점 효과로만 허용한다. 과부하 기준도 상한 적용 후 실제 한계에 맞춰 변동한다.

※

출전: co-11-01 § 한 호흡 한계 변동 / co-03-04

메뉴버 유형

유형	설명	예시
기법	무기/장비 유래	횡베기, 받아치기, 재장전
형	특기 액티브	일기토 선언, 기합
소양	패시브	바람의 칼날, 강인
정비	소강 전용	전장의 꽃, 결가부좌
자세	유지형 (동시에 1개만)	부동의 진, 창벽, 뇌제

※

출전: co-11-01 § 메뉴버 유형 / co-03-07

공통 메뉴버 비용

메뉴버	활력
보행	2
질주	3
도약	3
기마 질주	1
은밀 이동	3
돌파	3 + 용 판정 (목표치 11/13/15)
봉쇄 돌파 (좁은 길)	3 + 용 판정 목표치 15 . 실패 시 무방비 + 튕겨 나감
심부 자유 진입	2
심부 강행 돌파	3 + 용 판정 목표치 13 (고정)
외부 진입	0~2
전장 이탈 (퇴각)	3 (외곽/후열에서)
분대 명령 (기본 행동)	2 (지+2 이상이면 1)
분대 전술 (형/자세/소양)	분대 명령 비용 + 전술 활력 (전술마다)
자세 선언	자세마다
자세 해제	0

※

출전: co-11-01 § 공통 메뉴버 비용 / co-03-04

활력 비용 처리 (4규칙)

- 절대 하한**: 모든 메뉴버는 최소 1활력이다. 0활력은 명시적 예외에서만 성립한다.
- 상쇄 우선**: 기본비용 + 페널티 - 보너스 를 먼저 계산하고, 결과가 1보다 낮으면 1활력으로 올린다.
- 단병기 심부**: 1활력 무기는 활력 -1 대신 연격 피로 -1로 변환한다.
- 0활력 액티브**: 자동으로 [간합 1회] 한계가 붙는다. 한 간합에 최대 2회.

예외: 학자의 활력 양도(받은 활력은 일반 활력과 같다), 자세 해제, 항시 [소양], 예약 방어 발동.

소수점 처리: 모든 수치는 반올림한다. 예외 없다.

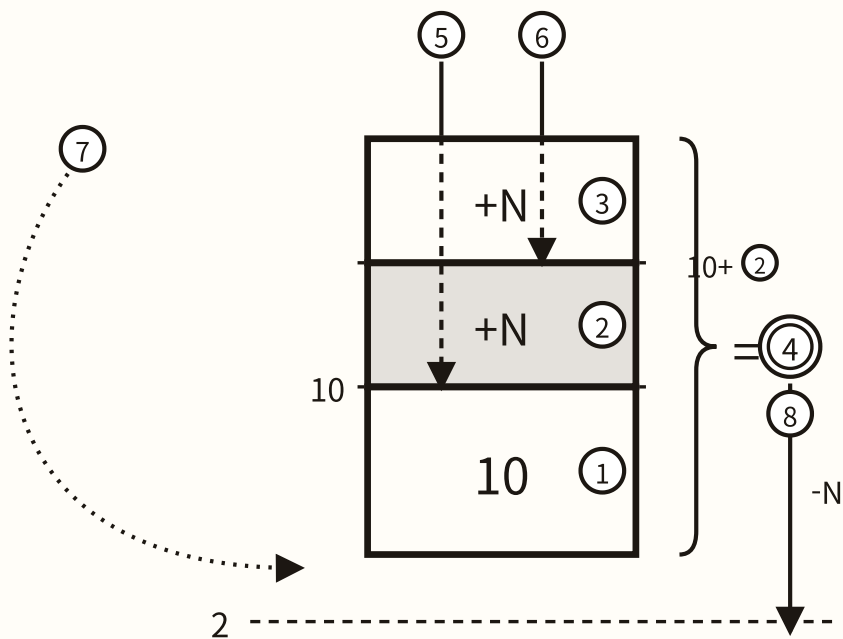
출전: co-11-01 § 활력 비용 처리·소수점 처리 / co-03-04

무기 기법 슬롯

슬롯	조건
공격A (주 능력치)	기본
공격B (부 능력치)	기본
방어 / 재장전	기본
무기 면허 기법	기능 면허(3점)+
명품 기법	명품 무기 + 명인(4점)+

출전: co-11-01 § 무기 기법 슬롯 / co-07-01

방어 우회·관통 태그



❖ 방비 우회 계층 도해

번호	의미
1	기본 10
2	갑주층 (갑주·방패 추가분)
3	보너스층 (회피·자세·결계·지형·주술)
4	최종 방비 (= 1+2+3)
5	[관통 N] — 2층 무시, 하한 10
6	[직격 N] — 3층 무시, 하한 10+갑주
7	[영체] — 방비 자체 우회 (퇴마 면제표)
8	방비 -N — 최종 방비 감소, 하한 2

방어 우회 효과는 [관통] · [직격] · [영체] 3계열로 표기한다. 방비 -N은 디버프이며, [파괴]는 함께 적힌 [관통 N] 감소를 수리 전까지 유지하는 장비 손상 보조 효과다. 판정 공식은 $\geq$ 방비 단일 형태를 유지하고, 태그는 효과 영역에 표기한다: 2d10+기+검술 $\geq$ 방비 | [관통 2], 1전력.

태그	효과	최저 한도
[관통 N]	갑주·방패 추가분 N점 무시 (N=숫자 또는 전체). 비무장 적에는 효과 없음.	10 (살갓)
[직격 N]	회피·자세·결계·지형·주술 보너스 N점 무시. 갑주·방패는 그대로.	10 + 갑주·방패 추가분
방비 -N (대괄호 없음)	속박·약체화 디버프. 최종 방비 자체 -N. 공격 태그가 아니다.	2 (자동 명중급)
[영체]	방비 자체 우회. 방어 측 퇴마 단계별 면제표 적용.	미보유=10 / 입문=정상 -2 / 면허 +=완전
[파괴]	함께 적힌 [관통 N] 감소를 수리 전까지 영구 적용. 실행 장비 등급 $\geq$ 대상 장비 등급 필요.	[관통] 과 동일

※

출전: co-11-01 § 방어 우회·관통 태그 / co-03-05

갑옷

유형	방비	활력 페널티
없음	10	—
경갑	12	—
속전속결	11	— (한 호흡+1)
중갑	14	-1
중장갑	16	-2

※

출전: co-11-01 § 갑옷 / co-07-20

유닛 전력

등급	전력
잡	0 (즉사)
졸	1
련	2~3
장	3~4
주	3+체

※

출전: co-11-01 § 유닛 전력 / co-06

구역 메뉴버 수정

구역	유리	불리
전열	야리+1, 기마 해금	단도-1
심부	단병기-1, 잡기+2	장병기+1
후열	원거리+1, 정비-1	근접 제한
외곽	잠입+2, 기습	분대+1

전열↔전열은 인접하므로, 사거리 인접 기법이면 돌파 없이 교전할 수 있다.

※

출전: co-11-01 § 구역 메뉴버 수정 / co-05-01

돌파 / 강행 돌격 / 협공

- **돌파**: 적 지배력이 우세한 구역에 진입한다. $3\text{활력} + 2d10 + \text{용} \geq 11 / 13 / 15$ (적 우세 / 완전 장악 / 봉쇄).
- **연쇄 돌파**: 후열 진입에 별도 규칙은 없다. **목표치는 전열 지배력과 후열 지배력 중 높은 값을 쓴다.**
- **강행 돌격** [형]: 5활력. 한 호흡으로 적 후열에 직행한다. 목표치 = 전열+후열 지배력+5. 실패 시 **적 전열 한가운데에 무방비 + 활력 0 + 다음 간합 활력 -3(탈진).**
- **협공**: 양측이 인접해 동시에 공격한다. 적 방비 -2, 적 결속 판정 -1.

※

출전: co-11-01 § 돌파/강행 돌격/협공 / co-05-03

지배력 기여

유닛	기여	유닛	기여
잡	0.5	장	+4
줄 분대	+2	주	+1.5 + 미 오라
련 분대	+3	련 개인	+1

심부 특수: 모든 지배력 보너스가 무효다. 양측이 상쇄된다(아군-적군).

※

출전: co-11-01 § 지배력 기여 / co-05-02

상태 이상

상태	효과	해제
무방비	유지 자세 해제 + 방비 -4. 방어 예약·회피·반격형 방어 기법 불가	자기 다음 카운트 등 규칙별 조건
수면	행동 불가. 방비 -4	피격 시 즉시
영적 오염	매 소강 전력 1 감소	퇴마 ≥ 13 또는 결계 내 체류
원한 표식	매 소강 전력 1 감소 (특정 원령 전용)	퇴마 ≥ 15 또는 원한 해소
진언 잠식	교섭/명령 -3 (진언퇴마류 사용 후)	해당 간합 종료 시 자동
빙의	요마가 대상 조종. 피아 전환	퇴마 ≥ 15 또는 금강저격
성화	구역 내 요마 매 소강 전력 1 (인간 무해)	—

※

출전: co-00-03 § 상태 이상 / co-11-02

비실체 / 【영 체】

- **비실체 요마:** 물리 공격이 명중해도 **d100 01~50이면 무효**다. 퇴마 입문(1점)+로 면제한다.
- **【영 체】 공격:** 방비 자체를 우회한다. 방어 측은 퇴마 단계별 면제표를 적용한다.
- 방어구·결계 우회 표기는 위 방어 우회·관통 태그 기준을 쓴다.

※

출전: co-11-01 § 비실체·【영체】 / co-03-05

기습 (奇襲)

- **기본 기습** (외곽→인접 이동+공격, 잠입 첫 타): 첫 공격 판정 +2
- **강화 기습** (외부→어디든): 첫 공격 판정 +2 + 대상 반응 기법 불가

- **시노비 [기습] 3단 특기:** 진짜 자동 회심(판정 불요). 무방비 추가 없음
- 무기 면허/명품 기법과 유파 면허/비기도 기습이 적용된다(메뉴버 유형 무관).
- 기습 면역: [위기 감지] 특기, 감지 명인

※

출전: co-11-01 § 기습 / co-03-06

비전투 판정

판정 유형	공식	기본 목표치	비고
교섭	2d10+미+교섭 >= 목표치	7(호의) / 11(중립) / 13(경계) / 17+(적대)	금화 제공 +1~3
위압	2d10+용+위압 >= 목표치	11(민간인) / 13(병사) / 15(장급)	전력 높을수록 +1
문헌/지식	2d10+지+분야 기능	11(일반) / 13(희귀) / 15(비전)	지리·책략·주술·풍격 등 알맞은 기능
감지	2d10+기+감지 >= 목표치	11(수색) / 13(은신 간파) / 15(환술/비실체)	야간 -2
잡입	2d10+기+잡입 >= 감지 목표치	상대 감지 판정과 대립	갑옷 페널티 적용
의술	2d10+지+의술 >= 목표치	11(응급) / 13(독 해제) / 15(전투불능 복귀)	약초 +2
해제/수리	2d10+기+해제나 생업 중 알맞은 숙련도	11(일반) / 13(복잡) / 15(즉석 제작)	도구 +2
추적	유리한 쪽: 2d10+지+생존, 2d10+기+정찰	11(평지) / 13(숲) / 15(도시)	비 -2, 눈 +2(발자국)
요마 교섭	2d10+미+교섭 >= 17	17(기본) / 15(교섭 가능 표기 요마)	엔료관 진영기반 +3
해독	유리한 쪽: 2d10+체, 2d10+지+의술이나 독술 중 높은 숙련도	독마다 다름	해독약 자동 성공

※

출전: co-11-01 § 비전투 판정 / co-03-09

분대 명령 비용

지(智)	명령 활력
+1 이하	2
+2 이상	1

※

출전: co-11-01 § 분대 명령 비용 / co-06-06

보너스 중첩 규칙

- 같은 이름의 효과는 **중첩되지 않는다**(최고치만 적용).
- 다른 출처의 수치 보너스는 **합산한다**.
- 자세 + 전술:자세는 **별개**이므로 동시에 유지할 수 있다.

※

출전: co-11-01 § 보너스 중첩 규칙 / co-03-07

유파 빠른 참조

각 유파는 기능의 면허 메뉴버(3점)와 비기(명인 단계 메뉴버)를 아래 전용 메뉴버로 대체한다.

유파	기능	유파 면허 (기능 면허 대체)	유파 비기 (명인 단계 대체)
카토리 신토류	검술	선의 태도 (자세, +3 첫공)	천지인 (3연격, +2전력)
야규	검술	무도 (무장 해제)	활인검 (비살)
시현	검술	톤보노카마에 (매 간합 첫 공격 +4)	일의 태도 (자동 회심)
이도	검술	이천일류 (이도 동시)	암류 (3전력)
호조인	창술	십문자 (견제+무장해제)	홍련 (요마 3전력)
관류	창술	일창관천 (사거리 2구역)	만창 (구역 전원)
다케노우치	체술	극의 관절기 (완전 제압)	무살 (전력 무감소 무력화)
이가	인술	독의 달인 (독 2배)	살인향 (구역 독안개)
고가	인술	함정 연쇄	기계 인술
오가사와라	궁술	정좌사법 (+3 사격)	천년의 화살 (무제한 사거리)
합전	궁술	직감 사격 (운 기반)	무상사 (잠입 유지)
아베	주술	대식신술 (식신 강화)	백귀소환 (5체)
쓰치미카도	주술	저주 (판정 -3)	천문 관측 (적 행동 공개)
수험도	퇴마	호마의 진 (성화 구역)	대봉인 (요마 봉인)
진언	퇴마	대일진언 (구역 퇴마)	금강저격 (3전력+저주해제)
이나토미	궁술	속사법 (재장전 1활력)	삼단격발 (3연사 4전력)
남만	궁술	이국 설계 (사거리 3구역)	대포 (구역 전원 2전력)

만세	의술	침구술 (2전력+상태해제)	전장 외과 (전투불능 복귀)
----	----	----------------	-----------------

※

출전: co-11-01 § 유파 빠른 참조 / co-04-04.

13.2 용어 사전

규칙 문맥에서 오르내리는 어휘의 정의를 원문 그대로 싣는다. 요마 데이터 상세·GM 도구·영지 경영 같은 진행 측 용어는 기본 룰북에서 찾는다.

주사위와 판정

- **2d10**: 10면체 두 개를 동시에 굴러 합산하는 기본 판정 방식. 범위 2~20, 평균 11의 종형 곡선.
- **d100 (백분율)**: 10면체 두 개를 십의 자리/일의 자리로 읽는 방식. 범위 01~00(100).
- **더블 (雙目)**: 2d10 굴림 시 양쪽 주사위가 같은 숫자일 때. 10% 확률. 회심 또는 실착을 유발한다.
- **회심 (會心)**: 더블 + 판정 성공. 크리티컬 히트. 2전력 또는 특수 효과.
- **실착 (失着)**: 더블 + 판정 실패. 펄스. 무방비, 무기 파손 등.
- **천명 (天命)**: 더블 10(합 20) + 성공. 결정적 대성공.
- **업보 (業報)**: 더블 1(합 2) + 실패. 치명적 대실패.
- **운명 개입 (運命介入)**: 운(運) 능력치를 소모하여 d10 하나의 값을 ±1 조정하는 행위.
- **목표치 (目標値)**: 판정 성공에 필요한 최소 합산값. 기본 11.

능력치

- **용 (勇, Courage)**: 기백과 무력. 공격 수정치, 돌파 판정, 공포 저항.
- **기 (技, Finesse)**: 손놀림과 기민함. 활력 최대치(10+기), 선공 순서.
- **체 (體, Physique)**: 맷집과 지구력. 전력 산출(3+체), 과부하 저항.
- **지 (智, Wisdom)**: 지략과 주술. 지휘 활력 효율, 주술 위력.
- **미 (美, Presence)**: 기품과 매력. 지배력 오라 보너스(+미), 사기 고취.
- **운 (運, Fate)**: 천운. 운명 개입(주사위 ±1), 전투당 운 수정치만큼 사용하되 최소 1회.
- **수정치 (修正値)**: 능력치에서 파생되는 보너스/페널티. PC와 일반 캐릭터의 기본 범위는 -3 ~ +3.

전투 — 행동

- **활력 (活力, Energy)**: 간합 내 행동 자원이자 카운트 타임라인. 최대 10+기. 매 간합 리셋.
- **과부하 (過負荷, Overload)**: 한 호흡 내 활력 소모가 현재 한계(기본 5)를 초과할 때 발동. 판정 $2d10 + \text{체} - \text{초과분} \geq 11$. 성공 시 다음 1호흡 한계 3, 실패 시 간합 잔여 활력 전소멸 + 무방비.
- **호흡 (呼吸, Breath)**: 자기 카운트에서 연속 행동하는 단위. 기본 한계는 활력 5이며 기능/장비/특수 효과로 확장한다. 초과 시 과부하.
- **간합 (間合, Round)**: 전투의 1라운드. 전원 활력 리셋 → 카운트 진행 → 전원 0 → 소강의 사이클.

- **카운트 (Count)**: 활력이 높은 순서대로 내림차순 진행하는 행동 순서. 적과 아군이 교차한다.
- **예약 (豫約, Reservation)**: 호흡 내에서 방어 메뉴버를 선지불. 적 호흡에 0활력으로 발동. 미예약 시 즉흥 (1.5배 비용).

전투 — 피해

- **전력 (戰力, Wounds)**: 유닛이 견딜 수 있는 치명상의 수. 주급=3+체. 적중 시 기본 1 감소. 0이면 전투 불능.
- **방비 (防備, Defense)**: 공격을 막아내는 수치. $2d10 + \text{공격 수정치} \geq \text{방비}$ 이면 적중.
- **무방비 (無防備, Defenseless)**: 유지 중인 자세를 해제하고 방비 -4. 방어 예약·회피·반격형 방어 기법 사용 불가.
- **무기 봉인 (武器封印, Weapon Seal)**: 대상의 무기 1개가 지정된 간합(보통 1간합) 동안 사용 불가. 봉인된 무기로는 공격·기법을 쓸 수 없다(다른 무기·맨손은 가능). 주로 방어 회심 시 무기를 엮는 방어(칼대 막기 등)로 부여된다. **[파괴]** (영구 손상)와 달리 지속이 끝나면 자동 해제되고 무기는 손상되지 않는다.
- **회심 확장 (會心擴張)**: 명시된 특기·신물·확장 효과가 있을 때만, 성공한 판정의 두 눈 차가 정확히 1인 경우도 회심으로 취급. 기본 기습은 회심 확장을 쓰지 않는다.
- **전투 불능 (戰鬥不能)**: 전력 0. 쓰러져 더 이상 행동할 수 없다.

전투 — 단계

- **선공 단계 (先攻, Initiative)**: 간합 시작 시 카운트 순서 결정. 활력이 높은 순서대로.
- **행동 단계 (行動, Action Phase)**: 활력을 소모하여 행동하는 본 단계.
- **소강 단계 (小康, Lull)**: 간합 종료 후 회복, 버프, 환경 변수 처리.
- **전장 이탈 (戰場離脫, Retreat)**: 3활력 메뉴버. 본인 외곽 또는 본인 후열에서 전장 밖으로 퇴장. 인접 적이 있으면 $2d10 + \text{기}$ 추격 대립. 분대 동반 시 결속 판정 $2d10 + \text{미} \geq 11$.

구역

- **구역 (區域, Zone)**: 전장을 나누는 공간 단위. 그리드가 없다.
- **지배력 (制壓, Domination)**: 구역 통제권 수치. 유닛의 질과 양으로 산정한다.
- **돌파 (突破, Breakthrough)**: 적 지배력이 높은 구역으로 진입. 추가 활력 또는 무방비 위험. 목표치 11/13/15 세 단계.
- **봉쇄 (封鎖, Blockade)**: 좁은 길의 지배력 상한에 한 진영이 도달한 상태. 반대 진영은 일반 이동으로 진입할 수 없으며, 유일한 강행 수단은 봉쇄 돌파 목표치 15(실패 시 무방비 + 다음 자기 카운트까지 진입 불가). 봉쇄 측 전원 장병기 +1 / 단병기 -1.
- **심부 (心府, Core)**: 피아식별 불가의 극한 난전 구역. 특수 진입 조건, 지배력 상쇄, 오인 사격.
- **전열 (前列, Front Zone)**: 양 진영이 직접 교전하는 구역. 아군 전열과 적군 전열은 직접 인접.
- **후열 (後列, Rear)**: 전열 뒤의 안전 구역. 궁병, 지휘관 대기.
- **외곽 (外廓, Flank)**: 측면 우회로.
- **외부 (外部, Outside)**: 전장 바깥의 특수 은밀 구역.

유닛 등급

- **잡 (Mob)**: 전력 0. 공격 선언만으로 즉사하는 가장 약한 존재.

- **졸 (Minion)**: 전력 1. 방비 보유. 적중 시 즉사. 분대 단위로 운용.
- **련 (Veteran)**: 전력 2~3. 명중마다 1전력 감소.
- **장 (Elite)**: 전력 3~4. 독자 활력 풀. 적의 부관급.
- **주 (Lord)**: 전력 3+체. 플레이어 캐릭터 및 적장.

※

규칙 문맥에서는 잡/졸/련/장/주 공식 용어만 쓴다. "몹", "보스" 같은 관습어는 규칙 용어가 아니며, 판정이 좌우될 때는 공식 등급으로 환원한 쪽이 우선한다.

- **분대 (部隊, Squad)**: 졸/련을 묶어 운용하는 단위. 결속력을 보유한다.
- **개인 유닛 (個別部隊, Individual Unit)**: 1인 = 1블록으로 운용되는 유닛. 분대 명령·총지휘·분대 전술·결속력의 대상이 아니다. 식신·괴뢰·장급 부관·주급 PC가 여기 해당한다.
- **결속력 (結束力, Cohesion)**: 분대의 사기이자 내구도. 0이 되면 붕괴한다.
- **붕괴 (崩壞, Rout)**: 결속력 0. 분대원이 와해되어 도주·은신한 상태. 전력은 남아 있을 수 있고 소강마다 주 미(美) 판정으로 구원 가능. 전투 후 자동 재집결.
- **궤멸 (潰滅, Destruction)**: 전력 0 또는 특수 효과로 분대가 물리적으로 소멸한 상태. 전투 중 복귀 불가. 이름 있는 부관은 영구 상실.

무기

- **크기 분류**: 무기의 물리적 크기. 심부 내 활력 비용에 영향.
- **단병기 (短)**: 심부 내 활력 -1 (단도 등).
- **표준 (標準)**: 심부 내 수정 없음 (카타나 등).
- **장병기 (長)**: 심부 내 활력 +1 (야리, 노다치 등).
- **원거리 (遠)**: 인접 구역 사격 가능. 심부 오인 사격 위험 (활, 철폭 등).
- **과적 (過積載)**: 분대·탈것 없이 대량의 짐이나 명백히 무거운 물건을 직접 운반하는 상태. 최대 활력 -1, 잠입 -2.

삼도육심

- **삼도육심 (三道六心)**: 유·불·선 기반 성향 체계. D&D 9성향 대신 사용.
- **예도 (禮道)**: 유교 근원. 질서, 충의, 인륜. "인간의 도리란 무엇인가?"
- **공도 (空道)**: 불교 근원. 자비, 업, 해탈. "고통은 왜 존재하는가?"
- **현도 (玄道)**: 도교/신도 근원. 자연, 조화, 신령. "세계는 있는 그대로 완전한가?"
- **충 (忠)**: 예도의 명심. 질서를 지킨다. | **패 (霸)**: 예도의 암심. 질서를 강요한다.
- **자 (慈)**: 공도의 명심. 고통을 안는다. | **허 (虛)**: 공도의 암심. 모든 것을 놓는다.
- **진 (眞)**: 현도의 명심. 세계와 하나 된다. | **마 (魔)**: 현도의 암심. 본능에 따른다.
- **무심 (無心)**: 어떤 도에도 기울지 않은 상태. 길을 잃은 자, 또는 아직 찾지 못한 자.
- **심전 (心轉, Heart Shift)**: 마음이 밝은 쪽에서 어두운 쪽으로, 또는 그 반대로 전환되는 것.

메뉴버 체계

- **메뉴버 (Maneuver)**: 전투 중 실행할 수 있는 모든 개별 행동. 기법/형/소양/정비/자세 + 분대 전술의 6원천.
- **기법 (技法)**: 무기/방어구/소모품 유래 메뉴버. 무기마다 공격A/공격B/방어/면허/명품 기법.
- **형 (型, 카타)**: 특기 유래 액티브 메뉴버. 활력을 소모하여 발동.
- **소양 (素養)**: 패시브. 습득만으로 항상 효과.
- **정비 (整備)**: 소강 단계 전용 메뉴버.
- **자세 (構え)**: 유지형 패시브. 동시에 1개만.
- **유파 (流派)**: 기능의 면허 메뉴버와 비기(명인 단계 대체 메뉴버)를 대체하는 무술 유파.
- **비기 (秘技)**: 유파가 명인 단계에서 기본 명인 메뉴버를 대체하는 전용 메뉴버. 명품 기법과는 별개다.

유파 유형

- **유명 문파 (有名門派)**: 각지 도장/동문 교섭 +2. 명예 훼손 시 파문.
- **비인비전 (秘人秘傳)**: 스승 NPC와 연출. 스승 사망 시 비기 미완성.
- **자기류 (自己流)**: 독학. 첫 대전 상대에 "간파 불가"(-2).
- **파문 (破門)**: 유명 문파에서 축출. 유파 면허/비기 상실, 기본 메뉴버 복귀, 슬롯 미반환.

성장

- **이중 빌드 (二重構成)**: 단은 주 직업 하나로만 센다. 3·5·7·9단 승단 시 일반 특기 슬롯을 지불해 부 직업의 현재 단 이하 1·3·5단 특기를 차용하며, 명인 가능 기능은 두 직업 목록의 합집합이 된다. 부 직업 단은 없고, 위명은 정확히 1개다. 조합 위명은 클래스 캡스톤 분기만 대체한다.
- **분대 승급**: 전투 경험으로 잡→졸→련→장→주 승급.

분대 전술

- **전술 (戰術)**: 분대가 보유한 전투 행동. 지휘관의 분대 명령으로 발동. 메뉴버의 6번째 원천.
- **[전술:형]**: 분대의 액티브 전술. 지휘관 활력 소모로 발동.
- **[전술:자세]**: 분대의 유지형 진형. 동시 1개, 이동 시 해제.
- **[전술:소양]**: 분대의 패시브 특성. 항상 적용. 진영 기반 포함.
- **진영 기반 (陣營基盤)**: 세력 공유 패시브 [소양]. 졸~장 내장, 주급 특기 취급, PC 습득 가능.

신앙과 철학

- **신도 (神道)**: 일본 고유 다신교. 만물에 카미가 깃든다. 현인신/야인의 영적 기반.
- **불교 (佛教)**: 자비와 해탈의 가르침. 전국에서는 퇴마의 기반이자 정치 세력.
- **음양도 (陰陽道)**: 도교+음양오행+일본 토착 주술. 음양사의 학문적 기반.
- **유교 (儒教)**: 인간 윤리 체계. 무사도의 뿌리. 삼도육심 예도(禮道)의 근원.
- **기리시탄 (吉利支丹)**: 기독교. 바다 너머의 유일신 신앙. 독자 삼도: 천주도(信/狂).
- **케가레 (穢)**: 부정(不淨). 죽음/피/요마의 오염. 신도에서 영적 오염의 해석.
- **카무이 (神威)**: 에미시/야인이 경외하는 카미의 위엄과 힘.

※

출전: co-00-03 (플레이어 어휘 발췌). 각 항목의 상세 정의와 참조 링크는 기본 룰북의 용어 사전에 있다.

요약

- 판정은 $2d10 + \text{능력치} + \text{숙련도} \geq \text{목표치}$, 일반 목표치는 11이다.
- 간합은 전원 활력 리셋 → 카운트 내림차순 → 소강의 사이클이며, 한 호흡 기본 한계는 활력 5(초과 시 과부하)다.
- 모든 메뉴버는 최소 1활력이고 수치는 반올림한다.
- 돌파 판정은 적 우세 11 / 완전 장악 13 / 봉쇄 15의 세 단계다.
- 규칙 문맥의 유닛 등급은 잡/졸/련/장/주 공식 용어만 쓴다.

혼세영요담 · 混世靈妖譚 · Konsei Reiyotan

판권 및 이용 허락

제작자	셸먼 (Shellman)
문의 · 피드백	X(구 트위터) @ds62hg · @trpg_ds62
Copyright	© 2026 셸먼.
License	Creative Commons 저작자표시-비영리-동일조건변경허락 4.0 국제 (CC BY-NC-SA 4.0) https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/
Version	v1.5 · 한국어판

본 자료의 텍스트, 표, 규칙 설명, 세계관 해설은 별도 표기가 없는 한 Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License(CC BY-NC-SA 4.0)에 따라 이용할 수 있다.

이용자는 제작자명, 자료명, 원문 출처 또는 배포 위치, 변경 여부를 합리적인 방식으로 표시해야 한다. 본 자료를 개작·번역·재배열하거나 이를 바탕으로 비상업적 2차 자료를 제작하는 경우, 해당 결과물은 동일한 라이선스 또는 호환 가능한 라이선스로 배포해야 한다.

상업적 이용, 유료 출판, 유료 플랫폼 배포, 후원 보상품 포함, 별도 상품화는 제작자의 사전 허락 없이 허용되지 않는다.

다만 CC BY-NC-SA 4.0의 표시·비상업·동일조건변경허락 조건을 지키는 비상업적 대량 인쇄·배포는 수량과 관계없이 허용된다.

표지 이미지, 로고, 별도 표기된 외부 인용·참고 자료, 제3자 권리 자료, 플랫폼 상표 및 서비스명은 본 이용 허락에 포함되지 않는다. 현실 인물·역사·종교·민속 자료에 대한 서술은 게임용 해석이며, 실제 단체나 인물의 공식 입장을 대변하지 않는다.

본문 Noto Serif KR(표제) · Noto Sans KR(본문) · Cascadia Mono(주사위).

표지·삽화·도해는 생성형 AI로 제작 — 자세한 내용은 다음 장.

웹판 전체 보기 · Full web edition — <https://konsei-reyotan-rpg.pages.dev/itch.io> — 무료 배포판 (PDF) — <https://ds62hg.itch.io/konsei-reiyotan>

출처 표기 예시

혼세영요담(混世靈妖譚, Konsei Reiyotan), © 2026 셸먼, CC BY-NC-SA 4.0.

원문: <https://konsei-reyotan-rpg.pages.dev/>

변경: [없음 / 일부 수정 / 번역 / 재구성]



생성형 AI 사용 고지

투명성 고지

본 자료의 상당 부분은 기획, 초안 작성, 문장 정리, 교정 과정에서 생성형 AI(LLM)의 도움을 받아 제작되었다.

이미지 생성 과정에는 GPT Image 2 모델을 사용했다. 일본어판·영어판 번역에는 Claude Code와 Codex를 사용했다.

최종 편집과 공개 책임은 제작자에게 있다. AI 활용 저작물에 대한 국내외 법률 변동 사항이 있을 경우, 해당 법률을 따른다.

생성형 AI를 활용해 제작 · 生成AIを活用して制作 · Created with generative AI

정보 출처 · 최신판 — <https://konsei-reyotan-rpg.pages.dev/>



KONSEI REIYOTAN

검객편람

플레이어 핸드북

규칙은 기본 룰북에서, 시선은 당신의 자리에서 시작합니다.

코어 룰북의 핵심을 플레이어 시점으로 다시 묶고, 혼자 익히는 오라클과 게임북을 더한 휴대용 안내서입니다.

- ◆ 판정, 전투, 활력, 간합을 한 흐름으로 읽는 법
- ◆ 구역 전술과 돌파, 지배력의 실제 운용
- ◆ 캐릭터 생성 7단계와 1단 워크스루
- ◆ 직업, 유파, 장비, 성장의 플레이어용 요약
- ◆ 솔로 오라클과 39문단 게임북 「첫 검」

그 밖의 표와 해설은 모두 기본 룰북으로 되돌아갈 수 있게 배치했습니다. 새 규칙은 솔로 오라클뿐입니다.

GM 없이 규칙을 익히고 싶은 분, 자기 캐릭터의 선택지를 한 권에서 보고 싶은 분, 첫 플레이어에게 건넬 안내서가 필요한 분께 맞습니다.

— 칼을 뽑기 전에 이 편람을 펼쳐 보세요. 어느 장에서 시작해도, 곧 당신의 첫 간합에 닿습니다.



KONSEI REIYOTAN · SENGOKU DARK FANTASY TRPG

본 저작물은 CC BY-NC-SA 공개 자료이며, 삽화 제작과 편집 보조에 AI 도구를 활용했습니다.

HB