



# Trail of Cthulhu 요약 룰북

Condensed Rules for *Trail of Cthulhu*

**Kenneth Hite** 저  
奇人 역

## 제작진 / 저작권

### 출판

Simon Rogers

### 집필

Tony Williams

### 레이아웃

Tony Williams

### GUMSHOE 시스템

Robin D. Laws

### *Trail of Cthulhu*

Kenneth Hite

### 삽화

Jerome Huguenin

© 2015 Pelgrane Press Ltd. All rights reserved. *Trail of Cthulhu* is published by arrangement with Chaosium, Inc. *Trail of Cthulhu* is a trademark of Pelgrane Press Ltd.

© 2015 이 룰북의 모든 저작권은 Pelgrane Press Ltd. 에게 있습니다. <Trail of Cthulhu>는 Chaosium사의 허가 하에 출판된 작품입니다. <Trail of Cthulhu>의 저작권은 Pelgrane Press Ltd.에게 있습니다.

### 한국어 번역

奇人 (Weirdo Whoever)

2016. 01. 26. 초판 번역 완료

2016. 03. 01. 2판 번역

### 한국어 번역 감수

Malleus Dei

호흡도의식하면귀찮아

본 번역본은 Pelgrane Press사의 홈페이지에 공개된 <Trail of Cthulhu>의 요약 룰북 "Condensed Rules for Trail of Cthulhu"을, Pelgrane Press사의 허가 하에 번역한 것입니다.

오역 및 오타자, 번역에 대한 지적 및 수정 방안 제시 등은 이메일([weird\\_0@naver.com](mailto:weird_0@naver.com))로 보내주시면 감사하겠습니다.

# 조사원 작성

<Trail of Cthulhu>의 조사원들은 보유한 기능으로 나타낸다. 기능은 일반 기능과 조사 기능의 2가지로 분류된다.

조사 기능은 세부적으로 기술 기능, 대인 기능, 학술 기능으로 분류된다.

각 기능의 상세한 설명은 <Trail of Cthulhu> 룰북에 기재되어 있다.

다음 직업 목록 중에서 조사원의 직업을 하나 고른다.

캐릭터 시트를 한 장 복사해, 고른 직업에 **직업 특화 기능**으로 기재된 기능 옆에 별표(\*) 표시한다.

주 : **직업 특화 기능**으로 임의의 기능을 고를 때, **신용** 기능은 고를 수 없다.

## 간호사

**직업 특화 기능** : 생물학, 약학, 위안, 응급처치, 의학, 진실간파. KP의 재량에 따라, 병원의 사무직에도 투입되는 간호사는 사무행정률, 재수 없는 의사를 상대해야 하는 간호사는 아침을 습득할 수 있다.

**신용 등급 점수** : 2-4.

## 고고학자

**직업 특화 기능** : 고고학, 문헌조사, 승마, 언어, 운동신경, 응급처치, 증거수집, 임의의 조사 기능 2개.

**신용 등급 점수** : 4-5.

## 골동품상

**직업 특화 기능** : 건축학, 미술사, 법률, 언어, 역사, 문헌조사, 협상, 개인 특기로 임의의 조사 기능 1개.

**신용 등급 점수** : 2-5.

## 과학자

**직업 특화 기능** : 사진술, 언어, 전기수리, 문헌조사, 증거수집, 이하 기능 중 2개.

- 물리학, 법의학, 생물학, 암호 해독, 지질학, 천문학, 화학.

**신용 등급 점수** : 3-5.

## 교수

**직업 특화 기능** : 사무행정, 언어, 정보수집, 임의의 대인 기능 1개, 임의의 학업 기능 3개. (이 경우에 한해 천문학과 화학도 선택 가능)

**신용 등급 점수** : 3-5.

## 군인

**직업 특화 기능** : 무기, 야외활동, 운동신경, 주먹다짐, 총기, 협박

**육군 / 해병대** : 숨기기, 운전, 은신 추가.

**의무병 / 군의관** : 위안, 응급처치, 의학 추가.

**정비병 / 중화기병** : 기계수리, 운전, 폭발물 추가.

**해군** : 기계수리, 조종, 천문학 추가.

**장교 (전군 공통)** : 사무행정, 운전 또는 조종, 위안 추가.

**신용 등급 점수** : 장교 2-5, 병사 2-4.

## 기자

**직업 특화 기능** : 경찰연줄, 구전지식, 미행, 변장, (해외 특파원의 경우) 언어, 위안, 증거수집, 진실간파, 임의의 대인 기능 1개.

**신용 등급 점수** : 2-4.

## 노숙자

**직업 특화 기능** : 교섭, 손재주, 암흑가, 야외활동, 운동신경, 위험감지, 은신.

**신용 등급 점수** : 0.

※ (결혼이나 입대 등의 이유로) KP가 직업을 영구히 변경하도록 허락하지 않는 한, 신용 등급 점수를 올릴 수 없다.

## 범죄자

**직업 특화 기능** : 교섭, 미행, 암흑가, 위험감지, 은신, 자물쇠따기, 주먹다짐, 협박, 개인 특기로 임의의 대인 기능 또는 기술 기능 1개.

**신용 등급 점수** : 0-4.

## 비행사

**직업 특화 기능** : 기계수리, 운전, 위험감지, 전기수리, 조종, 천문학.

**신용 등급 점수** : 2-3.

## 사설탐정

**직업 특화 기능** : 미행, 법률, 변장, 사진술, 운전, 위안, 자물쇠따기, 주먹다짐, 진실간파, 회계.

**신용 등급 점수** : 2-3.

## 기능 목록

조사 기능	대인 기능	일반 기능
조사 기능은 기술 기능, 대인 기능, 학업 기능을 포함한다.	경찰연줄	*기계수리
	구전지식	도주
	교섭	무기
	사무행정	미행
	신용	*변장
<b>학업 기능</b>	심문	손재주
	아침	숨기기
	암흑가	승마
	위안	운동신경
	진실간파	운전
	협박	위험감지
		은신
		응급처치
	<b>기술 기능</b>	이성
	공예	*전기수리
	법의학	정신건강
	사진술	정신분석
	야외활동	조종
	약학	주먹다짐
	예술	준비성
	자물쇠따기	체력
	증거수집	최면술
	천문학	*폭발물
	화학	총기

\* 특정한 상황에서는 일부 일반 기능을 조사 기능으로 사용할 수 있다. 이러한 기능들은 항상 일반 기능으로 취급해 작성한다.

### 성직자

**직업 특화 기능** : 문헌조사, 신학, 언어(그리스어, 라틴어, 아랍어, 히브리어), 역사, 위안, 정신분석, 진실간파, 임의의 대인 기능 1개.  
**신용 등급 점수** : 2-5.

### 예술가

**직업 특화 기능** : 건축학, 공예, 미술사, 번장, 사진술, 아첨, 예술, 진실간파, 개인 특기로 임의의 학업 기능 또는 대인 기능 2개.  
**신용 등급 점수** : 1-4.

### 의사

**직업 특화 기능** : 법의학, 생물학, 약학, 언어(라틴어), 위안, 응급처치, 의학, 진실간파, 회계.  
**신용 등급 점수** : 4-6.

### 작가

**직업 특화 기능** : 구전지식, 언어, 역사, 예술, 문헌조사, 진실간파, 개인 특기 또는 이전 직업의 경험으로 임의의 기능 3개.  
**신용 등급 점수** : 1-3.

### 정신과 의사

**직업 특화 기능** : 문헌조사, 생물학, 언어(독일어, 라틴어), 의학, 정신분석, 진실간파, 임의의 대인 기능 2개.  
**신용 등급 점수** : 3-4.

### 초심리학자

**직업 특화 기능** : 기계수리, 사진술, 문헌조사, 오컬트, 위험감지, 인류학, 전기수리, 진실간파.  
**신용 등급 점수** : 2-3.

### 형사

**직업 특화 기능** : 경찰연줄, 법률, 심문, 운동신경, 운전, 위험감지, 증거수집, 진실간파, 총기.  
**신용 등급 점수** : 3-4.

### 호사가

**직업 특화 기능** : 승마, 신용, 아첨, 임의의 기능 5개.  
**신용 등급 점수** : 3+.

플레이어들은 주어진 캐릭터 작성 점수를 활용해 조사원들의 기능에 **등급 점수**를 투자한다.

플레이어는 **일반 기능**에만 투자 가능한 캐릭터 작성 점수와 **조사 기능**에만 투자 가능한 작성 점수, 2종류를 받는다.

플레이어는 **일반 기능**에만 투자 가능한 작성 점수 65점을 받는다.

KP는 준비한 시나리오에 참여하는 조사원의 수에 따라 각 플레이어가 받는 **조사 기능**용 작성 점수의 양을 정한다.

일반적인 경우, 플레이어는 **조사 기능**에만 투자 가능한 작성 점수를 2인용 시나리오에서는 24점, 3인용 시나리오에서는 18점, 4인 이상용 시나리오에서는 12점씩 받는다.

선택 규칙 : 캐릭터 작성 점수를 사용하기 전, 플레이어들은 점수 간의 거래를 할 수 있다. 이 경우, 일반 기능용 작성 점수 3점당 조사 기능용 작성 점수 1점의 비율로 거래한다.

기능의 **등급 점수**는 위에서 설명한 캐릭터 작성 점수를 사용해 투자하며, 최종 **등급 점수**를 캐릭터 시트에 기재한다.

별표(\*) 표시한 **직업 특화 기능**은 절반 값으로 투자할 수 있다. 즉, 해당 기능은 작성 점수 1점으로 **등급 점수** 2점을 투자할 수 있다.

직업 특화 기능이 아닌 기능들은 작성 점수 1점으로 **등급 점수** 1점을 투자할 수 있다.

모든 기능의 **등급 점수**는 투자하기 전 0점으로 시작한다. 단, 아래 기능은 예외로 한다.

**크툴루 신화** 기능의 **등급 점수**는 KP가 허가하지 않는 한 작성 점수를 투자할 수 없으며, 시나리오 진행에 따라서만 성장한다.

**이성** 기능의 **등급 점수**는 4점으로 시작하며, 위에서 설명한 방법대로 투자할 수 있다. **이성** 기능의 **등급 점수** 최대치는 (10 - **크툴루 신화** 기능의 **등급 점수**)이다.

**정신건강** 및 **체력** 기능의 **등급 점수**는 1점으로 시작하며, 위에서 설명한 방법대로 투자할 수 있다.

● **본격** 캠페인에서 **정신건강** 및 **체력** 기능의 **등급 점수** 최대치는 12점이다.

**도주** 기능에 투자하기 앞서 **운동신경** 기능에 투자한다. **도주** 기능의 **등급 점수**가 운동신경 기능의 2배가 되거나, **운동신경** 기능의 최종 **등급 점수**가 0점일 경우, 이후 **도주** 기능에 투자할 경우 캐릭터 작성 점수 1점으로 **등급 점수** 2점을 투자할 수 있다.

**신용** 기능의 **등급 점수**는 다음 중 하나의 방법으로 투자한다.

- **신용** 기능의 **등급 점수**는 각 직업에 표시된 범위에서 가장 낮은 값으로 시작하며, 각 직업에 표시된 범위에서 가장 높은 값까지 위에서 설명한 방법대로 투자할 수 있다. 그 이상 투자할 경우, 작성 점수 2점으로 **등급 점수** 1점을 투자해야 한다.

- **신용** 기능의 **등급 점수**는 각 직업에 표시된 범위에서 가장 높은 값으로 시작하며, **등급 점수**를 1점 깎을 때마다 **등급 점수** 1점당 조사 기능용 캐릭터 작성 점수 1점을 받을 수 있다.

**신용** 기능의 최종 **등급 점수**는 아래 표에 기재된 사회 계층을 나타낸다.

※ KP는 갑부 노숙자 등의 특이 사항에 대비해 최종 **등급 점수**에 제한을 둘 수 있다.

캐릭터 작성 점수 투자가 완료된 후, 다음 사항을 확인한다.

**등급 점수**가 가장 높은 **일반 기능**이 있다면, 그 값의 절반 이상의 **등급 점수**를 갖는 **일반 기능**이 최소 1개 이상은 있어야 한다.

KP의 허가 하에, 캐릭터 작성 점수를 저축해 놓았다가 게임 진행 중 필요에 따라 기능에 투자할 수 있다.

조사원은 각 기능에 투자한 **등급 점수**만큼의 **기능 점수**를 가지고 게임을 시작한다.

각 기능의 **기능 점수**는 시나리오 진행에 따라 변동하지만, **등급 점수**는 (예외적인 상황이 발생하지 않는 한) 처음 작성한 그대로 고정된다.

**등급 점수**는 기능 판정, GUMSHOE 단서 획득, 특전 획득 등의 경우에 소비된다.

**기능 점수**는 0점이 되면 더 이상 소비할 수 없다. 단, **체력**과 **정신건강** 기능의 **기능 점수**의 최저치는 -12점이며, 이 때까지 소비할 수 있다.

소비한 **기능 점수**는 여러 가지 방법으로 회복할 수 있지만, 각 기능의 **등급 점수**

신용 등급 점수	경제적 계급
0	극빈층, 불우 이웃
1	하류층, 노동 빈민층
2	노동자 계층
3	서민층
4	중산층
5	중상류층 / 부르주아
6	상류층 / 부자
7+	지주 / 업계 엘리트 / 갑부

를 넘을 수는 없다.

각 직업은 해당 직업이 갖는 **특전** 및 특성을 가지고 있으며, 이를 캐릭터 시트에 기재한다.

세부 사항은 <Trail of Cthulhu> 룰북 참조.

조사원의 **명중 요구치**를 기록한다. 기본 값은 3이지만, **운동신경 등급 점수**가 8 이상일 경우 4이다.

조사원이 **언어** 기능을 가지고 있을 경우, 각 **등급 점수** 1점당 모국어 이외에 알아들을 수 있는 언어 1개를 가지고 있는 것으로 한다.

이러한 언어가 어떤 것인지 캐릭터 시트의 **언어** 기능 아래의 빈칸에 기재한다. 일부 직업은 이러한 언어를 명시하고 있으며, 그 밖의 경우 KP의 동의 하에 조사원이 유창하게 구사 가능한 언어를 직접 정한다.

▼**파격** 캠페인에서는 조사원에게 **정신적 지주**를 부여할 수 있다. **정신건강** 기능의 최종 **등급 점수** 3점당, 인물 1명의 이름과 관계를 정해 **정신적 지주**로 삼는다. 다른 조사원은 **정신적 지주**로 정할 수 없으며, 정신적 지주는 게임 내에서 살아 있는 사람, 즉 살아 있는 NPC여야 한다.

**이성** 기능의 최종 **등급 점수** 3점당, **이성의 버팀목** 1개를 고른다.

**이성의 버팀목**은 구체적인 사물이나 인물이 아닌, 추상적인 개념이다.

**이성의 버팀목**의 예시는 다음과 같다. 다음 중 선택하거나, 임의의 **이성의 버팀목**을 만들 수 있다.

- 인간의 존엄성과 가치
- 자연 · 환경적 가치
- 우주의 절대적인 물리 법칙 및 과학적 지식
- 엄격한 도덕적 규범
- 심미성, 또는 예술의 위대한 예술 작품에 내재된 진리
- 쾌락주의, 즉 인생을 최대한으로 즐기는 것
- 가문의 명예
- 순수 혈통

다음 중 조사원의 **동기**를 고른다.

- **굴동품 애호**
- **교만**
- **권태**
- **내력**
- **모험**
- **복수**
- **악운**
- **예술적 감성**
- **의무**
- **추종자**
- **충격**
- **지식욕**
- **호기심**

조사원의 성장 배경, 성격, 연령, 외모 등을 구상해 메모로 만든다. 이 내용은 **직업, 동기, 정신적 지주, 이성의 버팀목**과 상충해서는 안 된다.



# 게임 진행

## 판정

조사원이 실패할 가능성이 있는 행동을 시도할 경우, 주사위를 굴러 판정을 한다.

KP는 시도하고자 하는 행동과 가장 관련 있는 일반 기능을 지정해 판정을 제시한다.

KP는 판정의 난이도 또한 제시한다. 가장 쉬운 행동의 난이도는 2, 가장 어려운 행동의 난이도는 8이다.

제시된 일반 기능의 **등급 점수**가 0점일 경우, 전투 기능(무기, 주먹다짐, 총기)을 제외한 경우 그 판정은 자동 실패한다.

## 단순 판정

플레이어는 판정을 실시하기 전, 제시된 기능에 남은 **기능 점수**를 임의의 수치만큼 소비할 수 있다.

판정에 성공하기 위해서는, 6면체 주사위를 1개 굴러 나온 값에 소비한 **기능 점수**를 합한 값이 제시된 난이도 이상이 되어야 한다.

판정에 실패했을 경우, 그 이전 판정에 소비했던 것보다 더 많은 **기능 점수**를 소비해 판정을 다시 할 수 있다. 단, 이 경우 판정을 다시 하는 이유를 롤플레이어로 설명할 수 있어야 한다.

## 협동 판정

협동 판정은 2명의 조사원이 같은 목표를 위해 협동할 경우에 적용된다. 협동 판정에는 2명만이 참여해야 한다.

조사원 1명이 다른 1명을 도와주어, 자신의 **기능 점수**를 소비해 도와주는 조사원의 판정에 수정치를 추가한다.

단, 이 경우 소비한 **기능 점수**보다 1점 적은 수정치가 추가된다. 예컨대, **기능 점수**를 3점 소비하면 수정치는 +2만 추가된다.

판정을 하는 조사원은 판정을 하기 전, 자신의 **기능 점수**를 임의의 수치만큼 소비해 판정에 수정치를 추가할 수 있다.

## 집단 판정

2명 이상의 조사원이 한 집단이 되어 상호 간 협력이 힘든 행동을 할 경우, 집단 판정을 실시한다.

조사원 1명이 리더가 되고, 집단 내의 다른 조사원들은 각자 제시된 기능의 **기능 점수**를 1점 소비해야 한다. 이렇게 소비한 **기능 점수**는 수정치에 추가되지 않는다.

리더가 된 조사원은 판정을 실시하기 전, 자신의 **기능 점수**를 임의의 수치만큼 소비해 판정에 수정치를 추가할 수 있다.

집단 내의 조사원 중 **기능 점수** 1점을 소비하지 못하는 조사원이 있을 경우, 그 조사원 1명당 판정에 -2가 추가된다.

## 대결

한 캐릭터가 다른 캐릭터와 어떠한 행동에서 겨루게 될 경우, 대결 판정을 실시한다.

KP는 각 캐릭터가 판정하는 기능과 그 판정의 난이도를 제시한다.

판정 순서는 다음과 같다.

- 추격전의 경우, 도망치는 쪽이 먼저 판정한다.
- 추격전 이외의 경우, 제시된 기능의 **등급 점수**가 낮은 쪽이 먼저 판정한다.
- **등급 점수**가 같을 경우 NPC가 먼저 판정한다.
- 플레이어 간에 **등급 점수**가 같을 경우, 세션에 늦게 참석한 플레이어가 먼저 판정한다.

각 캐릭터는 판정을 실시하고, 단순 판정과 마찬가지로 판정을 실시하기 전 자신의 **기능 점수**를 임의의 수치만큼 소비해 판정에 수정치를 추가할 수 있다.

판정이 실패할 때까지 이 과정을 반복한다. 먼저 판정에 실패한 쪽이 전체 대결 판정에서 실패한 쪽이 된다.

## 제로섬 대결

집단 내의 조사원 1명을 골라서 좋은 일 또는 나쁜 일이 일어나게 할 경우, 제로섬 대결을 실시한다.

판정에 사용할 일반 기능을 제시하고, 각 조사원은 제시된 기능의 **기능 점수**를 임의의 수치만큼 소비해 판정에 추가할 수 있다.

KP는 판정에 **기능 점수**를 소비하기 전, 플레이어들에게 판정의 결과로 좋은 일이 일어나는지, 나쁜 일이 일어나는지 알려줘야 한다.

플레이어들이 소비한 **기능 점수**는 판정을 실시하기 전까지 비밀로 한다.

좋은 일이 일어날 경우 판정 결과가 가장 높은 조사원이, 나쁜 일이 일어날 경우

판정 결과가 가장 낮은 조사원이 판정에 "성공"한 것으로 본다.

동점이 발생했을 경우, 플레이어들이 원할 경우 추가로 **기능 점수**를 소비하거나, KP가 임의로 지정하는 것으로 처리한다.

## 일반 소비

실패할 가능성은 없지만, 어느 정도 노력을 들여야 하는 행동의 경우 일반 소비를 적용한다.

일반 소비는 제시한 일반 기능과 난이도에 대해 1명 이상의 조사원이 **기능 점수**를 소비해 난이도를 채워야 한다.

## 연속 판정

1회의 판정 이상의 시간이 소요되는 행동의 경우, 연속 판정을 실시한다.

KP는 판정에 사용할 일반 기능을 제시하고, 그 판정을 도움 없이 수행할 경우의 종합 난이도(일반적으로 8 이상)를 제시한다.

단, 개별 판정의 난이도는 표준 난이도인 4로 취급한다.

조사원들은 협동 판정 또는 동시에 시도하는 단순 판정 중 행동에 적절한 쪽으로 판정을 실시한다.

개별 판정에 성공했을 경우, 나온 값만큼 종합 난이도를 감소시킨다.

개별 판정에 실패했을 경우, 그 결과는 무시한다.

종합 난이도가 0이 되었을 경우, 행동에 성공한 것으로 본다.

## 경계 수정치, 은밀 수정치, 기습

조사원들에 대항하는 적대적 존재들은 **경계 수정치**와 **은밀 수정치**를 갖는다.

**경계 수정치**는 조사원이 적대적 존재에게 미행, 손재주, 은신 등 은밀 행동을 할 경우 난이도에 추가된다.

**은밀 수정치**는 조사원이 적대적 존재를 위험감지 등의 기능으로 감지하려 할 경우 난이도에 추가된다.

조사원은 난이도 (4+적대적 존재의 **경계 수정치**)의 은신 기능 판정에 성공하면 적대적 존재를 기습할 수 있다.

그 반대로, 조사원은 난이도 (4+적대적 존재의 **은밀 수정치**)의 위험감지 판정에 실패하면 적대적 존재에게 기습당할 수 있다.

기습당한 캐릭터는 그 직후 실행하는 일반 기능 판정에 난이도 +2 (또는 대상의 명중 요구치 +2)의 불이익을 받는다. 이 불이익은 1라운드 동안 지속된다.

KP는 어떠한 경우에도 위험감지 기능 판정의 난이도를 플레이어들에게 알려주어서는 안 된다.

KP는 게임의 성격에 따라 다른 기능 판정의 난이도를 플레이어들에게 알려주거나, 알려주지 않을 수 있다.

## 전투

전투는 전투 라운드라는 공격 판정의 연속으로 구성된다.

전투에 참여하는 각 캐릭터는 라운드 내에 공격 판정을 실시한다. 라운드는 전투가 종료될 때까지 반복된다.

쓰러지거나 무방비 상태의 상대를 공격하거나, 총구를 직접 갖다댄 상태에서 공격할 경우, 판정을 할 필요가 없다. 그 이외의 경우, 다음과 같이 판정한다.

- 총기를 사용할 경우 **총기** 기능으로 판정한다.
- 냉병기를 사용할 경우 **무기** 기능으로 판정한다.
- 무기를 사용하지 않거나, 너클이나 곤봉 등 육탄전에 사용되는 무기를 사용할 경우 **주먹다짐** 기능으로 판정한다.

## 전투 라운드 순서 결정

기습당하지 않은 캐릭터들은 판정에 사용하는 기능의 **등급 점수**가 높은 순서대로 전투 라운드를 진행한다.

동점이 발생했을 경우, 플레이어가 NPC 보다 먼저 행동한다.

플레이어 간에 동점이 발생했을 경우, 판정에 사용하는 기능에 남은 **기능 점수**가 많은 순서대로 전투 라운드를 진행한다.

**기능 점수**에서도 동점이 발생했을 경우, 무작위로 순서를 진행한다.

기습당한 캐릭터는 맨 마지막에 행동한다.

전투 라운드 순서가 결정되었을 경우, 이하의 경우를 제외하고 그 전투 동안 그 순서대로 유지된다.

- 공격 이외의 행동을 선언한 캐릭터는

마지막 순서로 이동한다.

- 전투가 개시된 이후 참가하는 캐릭터는 마지막 순서에 참가한다.

## 전투 중 기능 판정

판정에 사용하는 전투 기능의 (**기능 점수**가 아닌) **등급 점수**가 0인 캐릭터는 전투 라운드 개시 시에 대상을 지정해야 하며, 자신의 차례에 이 대상을 변경할 수 없다.

그 외의 캐릭터는 전투 라운드 중 자신의 차례에 사정거리 내의 공격 대상을 임의로 지정할 수 있다.

각 공격 판정의 난이도는 공격 대상의 **명중 요구치**와 같게 된다.

총기를 사용할 경우, 공격 대상의 엄폐 정도에 따라 다음 수정치를 적용한다.

개활지	-1
부분 엄폐, 또는 약한 방호	0
강한 방호	+1

공격 대상이 개활지에서 총기를 사용하는 공격자에게 5피트(약 1.5미터) 이내에서 돌격할 경우, 공격 대상의 **명중 요구치**는 1(대상의 운동신경 **등급 점수**가 8 이상일 경우 2)가 된다.

●**본격** 게임에서, 장거리 사격은 소총으로만 할 수 있다.

▼**파격** 게임에서, 공격자는 권총으로도 최대 500야드(약 450미터) 거리까지 사격할 수 있다. 단, 이 경우 **총기 기능 점수**를 2점 소비해야 한다. (이렇게 소비한 **기능 점수**는 판정 수정치에 포함되지 않는다.)

공격자는 판정을 실시하기 전 자신의 **기능 점수**를 임의의 수치만큼 소비해 판정에 수정치를 추가할 수 있다.

공격자가 **총기** 기능으로 판정할 때 그 **등급 점수**가 0점일 경우, 주사위에서 1이 나올 경우 실수로 자기 자신 또는 동료를 쏘 버린 것으로 한다. 어느 쪽인지는 KP가 결정한다.

공격자의 판정 결과(주사위 값 + 수정치)가 공격 대상의 **명중 요구치** 이상으로 나왔을 경우, 공격 대상의 **체력 기능 점수**에 피해를 준다.

## 피해 적용

공격이 성공할 경우, 사용한 무기의 종류 및 대상과의 거리에 따른 수정치를 더해 피해를 준다.

육탄전 및 냉병기의 경우, 다음과 같이

피해량 수정치를 적용한다.

비무장	-2
블랙잭	-1
야경봉	-1
큰 곤봉	0
채찍	-1
나이프	-1
마세테	0
검	+1
작은 급조 무기	-1
큰 급조 무기	0
불쏘시개	0

총기류의 피해량 수정치는 별도의 표를 참조할 것.

공격자가 판정에 사용한 기능의 (**기능 점수**가 아닌) **등급 점수**가 0일 경우, 피해량을 -2 한다.

공격 대상이 개활지에서 총기를 사용하는 공격자에게 5피트(약 1.5미터) 이내에서 돌격할 경우, 피해량을 3배 한다.

무방비 상태의 상대를 총기로 공격하거나, 상대에게 총구를 직접 갖다댄 상태에서 총기로 피해를 주었을 경우, 피해량을 3배 한다.

대상이 장갑점을 가지고 있을 경우, 총 피해량을 그 수치만큼 줄인다.

최종 피해량만큼 공격 대상의 **체력 기능 점수**의 수치를 줄인다.

적대적 존재는 **체력 기능 점수**가 0이 되면 "격파"된다.

"격파"는 사살, 제압, 의식 상실, 소멸 등, KP의 재량에 따라 어떻게든 해석할 수 있다.

●**본격** 게임에서, 인간인 적대적 존재는 **체력 기능 점수**가 0 이하가 되면 **체력 항목**에 기재된 대로 처리한다.

## 전투 중 도주

진행 중인 전투에서 도주할 경우, **운동신경** 기능으로 판정한다.

도주 시 판정의 난이도는 (3+전투에 참여 중인 적의 수)이다.

판정에 성공했을 경우, 그 캐릭터는 전투에서 이탈해 도주에 성공한 것이 된다. 남은 적들은 추격을 시도할 수 있지만, 먼저 추격 대결 판정을 실시해야 한다.

거리에 따른 피해량 수정치

총기 종류	장탄수	거리에 따른 피해량 수정치				비고
		영거리	근거리 ~30피트 (약 9미터)	중거리 ~120피트 (약 36.5미터)	원거리 ~300피트 (약 91미터)	
레밍턴 .41 쇼트 더블 델린저 (1866)	2	+2	.	.	.	⑧
웨블리 & 스콧 경찰 제식 .32 ACP 자동권총	8	+2	0	0	.	
TT-33 토카레프 7.62mm 자동권총 (1933)	8	+2	0	0	.	
남부 14형 8mm 자동권총	8	+2	0	0	.	
마우저 "빗자루 손잡이" 7.62mm 자동권총 (1896)	10	+2	0	0	.	
콜트 경찰 제식 .32 리볼버 (1907)	6	+2	0	0	.	
월더 PPK .32 자동권총 (1931)	7	+2	0	0	.	
베리 12게이지 조명탄총 (1882)	1	+1	+2	.	.	④
콜트 M1911A1 .45 ACP 자동권총 (1926)	7	+3	+1	+1	.	⑦
루거 P08 9mm 자동권총 (1908)	8	+3	+1	+1	.	
월터 P38 9mm 자동권총 (1938)	8	+3	+1	+1	.	
FN 브라우닝 고위력 9mm 반자동 권총 (1935)	13	+3	+1	+1	.	
웨블리 넘버 1 Mk-IV .45 SAA 리볼버 (1915)	6	+3	+1	+1	.	
스미스 & 웨슨 .38 스페셜 리볼버 (1902)	6	+3	+1	+1	.	
스미스 & 웨슨 모델 27 .357 매그넘 리볼버 (1927)	6	+3	+1	+1	.	
원체스터 M1912 20게이지 펌프액션 산탄총 (1912)	5	+3	0	0	.	
레밍턴 M32 20게이지 산탄총 (1932)	2	+3 (+4)	0 (+1)	0	.	②
원체스터 M1912 12게이지 펌프액션 산탄총 (1912)	5	+3	+1	0	.	
레밍턴 M32 12게이지 산탄총 (1932)	2	+3 (+4)	+1 (+2)	0	.	②
레밍턴 M34 .22LR 엽총 (1932)	20	+2	0	0	0	
만리히터-카르카노 M1891 6.5mm 볼트액션 카빈 (1892)	6	+2	0	0	0	
마우저 98K 7.92mm 소총 (1935)	5	+3	+1	+1	+1	
M1 개런드 .30-06 소총 (1936)	8	+3	+1	+1	+1	
리-엔필드 Mk-III .303 소총 (1937)	10	+3	+1	+1	+1	
홀란드 & 홀란드 더블 익스프레스 .600 엘리펀트 라이플 (1903)	2	+4	+2	+2	+2	⑥
툼슨 M1921 기관단총 (1921)	20, 30, 50, 100	+3	+1	+1	.	③⑤
"슈마이저" MP28 기관단총 (1928)	32	+3	+1	+1	.	③⑤
브라우닝 오토매틱 라이플 (BAR) .303 기관총 (1918)	20	+4	+2	+2	+2	①③

- ① **거치대 / 포복** : 거치대에 총기를 거치하거나 포복한 상태에서만 사격할 수 있다.
- ② **더블배럴** : 산탄 2발을 동시에 발사하면 영거리 또는 근거리에 표기된 괄호 안의 수치를 적용한다.
- ③ **풀오토** : 총기 가능 점수에 추가로 2점(50-100발 드럼을 사용할 경우 3점) 받을 수 있다. 단 이 경우 발사 후 재장전해야 한다. 전투당 한 번만 적용된다.
- ④ **인화성** : 먼 거리의 발화성 물체에 불을 붙일 수 있다.
- ⑤ **재밍** : 풀오토로 사격할 때 주사위에서 1이 나오면, 명중 여부와 상관없이 총이 재밍된다.
- ⑥ **반동** : 사격 후 자세를 유지하려면 난이도 3의 **운동신경** 판정에 성공해야 한다.
- ⑦ **신뢰성** : 총기를 수리하거나 재밍된 것을 해제할 경우, 판정 난이도를 -1 한다.
- ⑧ **소형** : 숨긴 무기를 찾을 경우, 판정 난이도를 +1 한다.

## 전투 중 적용 가능한 추가 규칙 일람

### 비살상 공격

주먹다집 기능으로 공격할 경우, 공격자는 "비살상 공격"을 선언할 수 있다. 이렇게 하면 공격받은 대상의 **체력 기능 점수**가 -1 ~ -11이 되었을 경우, 대상은 의식 판정을 한다. (아래의 **체력 항목**을 참조할 것.)

비살상 공격으로는 **체력 기능 점수**가 -11 미만으로 내려가지 않는다.

### 무장 해제

총기를 들고 있는 상대에게서 총기를 빼앗을 수 있다. 이렇게 하면 양 측은 **주먹다집** 기능으로 대결 판정을 실시해야 한다.

대결에서 승리한 쪽이 총기를 쥐게 된다. 그 총기가 권총일 경우, 상대에게 한 발 발사할 수 있다. 이렇게 하면 영거리 사격을 하는 것처럼 수정치를 적용한다. 그 총기가 권총이 아닐 경우, 그 총기를 큰 몽둥이로 취급해 상대에게 피해를 한 번 줄 수 있다.

### 총알

●**본격** 게임에서는, 각 탄알집마다 몇 발씩 발사했는지 기록하거나, 다음 선택 규칙을 적용한다.

- **총기** 기능으로 판정할 때 주사위가 1이 나오면, 총알이 다 떨어져 더 이상 총을 발사할 수 없는 상태가 된다.

▼**파격** 게임에서는, 극적으로 적절한 상황에서만 총알이 바닥나는 것으로 본다.

### 재장전

총알이 다 떨어진 총기를 재장전하는 데에는 1라운드가 걸린다.

선택 규칙 : 긴박한 상황에서 총기를 재장전할 경우, 난이도 3의 **총기** 기능 판정에 성공해야 한다.

### 자동화기

자동화기를 사용해 공격하는 캐릭터는 최초의 라운드에 한해, **총기 기능 점수**를 추가로 2점(50발 이상의 드럼을 사용할 경우 3점) 받아 사용할 수 있다.

자동화기는 사격할 때마다, 위에 기재된 방법대로 재장전을 해야 한다.

**총기** 기능 판정을 할 때 주사위가 1이 나오면, 자동화기가 발사 중 재밍된 것이 된다. 총기의 재밍을 해제할 경우 1라운드를 소비해, 난이도 4의 **기계수리** 기능 판정에 성공해야 한다.

▼**파격** 게임에서, 자동화기를 사용해 공격하는 캐릭터는 한 라운드에 근거리 이내에 있는 다수의 적을 동시에 공격할 수 있다. 이렇게 하면 다음 규칙을 적용한다.

- 공격 대상 각각에게 **총기** 기능 판정을 실시한다.

- 첫 번째 공격 대상 이후의 공격 대상은 **명중 요구치**에 +(총 공격 대상의 수 -1)을 받는다.

- 한 라운드에 같은 공격 대상을 여러 번 공격할 수는 없다.

### 쌍권총

▼**파격** 게임에서, **총기 등급 점수**가 5점 이상인 캐릭터는 매 라운드마다 2정의 권총을 동시에 다룰 수 있다. 이렇게 하면, **총기 기능 점수**를 1점 소비해야 한다. 이렇게 소비한 **기능 점수**는 판정 수정치에 추가되지 않는다.

쌍권총으로 여러 적을 동시에 공격할 경우, 두 번째 공격 대상은 **명중 요구치**에 +2를 받는다.

### 총기 치명상

총기의 위험성을 더욱 높이는 선택 규칙이다. 인간 캐릭터가 총기 공격을 받아 **체력 기능 점수**가 0 미만이 되었을 경우, 즉시 **체력 기능 점수**를 추가로 6점 잃는다.



판정에 실패했을 경우 상대는 다음 중 하나를 선택할 수 있다.

- 도주하는 캐릭터의 길을 막거나 몸통박치기를 하는 등, 도주를 막는다. 이 경우, 난이도 3의 **운동신경** 판정을 해야 한다.
- 캐릭터가 도주하도록 놔둔다. 이 경우, 피해량 수정치가 가장 높은 상대 1명이 자동으로 도주하는 캐릭터에게 피해를 준다. 또한, 도주하는 캐릭터는 이후 발생하는 추격 대결 판정에 참여해야만 한다.

### 차량

캐릭터가 이동하는 차량의 엔진부, 연료통, 타이어를 총기로 공격할 경우, 그 차량의 **명중 요구치**를 +2 한다.

차량의 엔진부는 총탄에 대해 장갑점 4점, 연료통은 2점, 타이어는 0점을 갖는다.

타이어는 피해를 받으면 터진다. 연료통이나 엔진부가 피해를 받으면 그에 상응해 운전이 불이익이 발생한다.

공격받는 차량의 운전자는 라운드당 운전 **기능 점수** 1점을 소비해 타이어, 연료통, 엔진부에 가해지는 피해를 막을 수 있다. 이 경우, 다른 행동은 할 수 없다.

교통사고를 당하는 캐릭터는 교통사고 발생시 실패한 운전 기능 판정 난이도에 이하의 수정치를 적용해 피해를 받는다.

표준 속도	+1
표준 이상의 속도	+2
안전띠 등의 안전 장비 착용시	-2

차에 치이는 캐릭터는 사고 발생시 실패한 **운동신경** 또는 **위험감지** 기능 판정 난이도에 이하의 수정치를 적용해 피해를 받는다.

표준 속도	+2
표준 이상의 속도	+4

### 투척 무기 및 폭발물

돌, 수류탄, 다이너마이트, 화염병 등을 던지는 행동은 **운동신경** 기능 판정을 해야 한다. 판정의 난이도는 던지는 거리에 따라 다음과 같다.

영거리	2
근거리(같은 방 안)	3
중거리(도로 너머)	5

대상에서 맞추고자 하는 부위를 명시할 경

우, 난이도에 다음과 같이 수정치를 더한다.

영거리	+1
근거리(같은 방 안)	+1
중거리(도로 너머)	+2

다이너마이트나 화염병과 같이 던지는 물건이 유선형이 아니거나 애초에 던지는 물건이 아닐 경우, 판정 난이도를 추가로 +1 한다.

폭발물은 1d6에 거리에 따른 수정치를 더한 만큼의 피해를 준다. 세부 사항은 아래의 표를 참조할 것.

주 : 유탄발사기를 발사할 경우 **총기** 기능 판정을, 박격포 · 로켓 · 포격 장비를 발사할 경우 **기계수리** 기능으로 판정한다.

폭발물 부비트랩에 걸린 조사는 난이도 4의 **위험감지** 기능 판정을 실행한다. 판정에 성공할 경우, 조사는 영거리에서 근거리까지 부비트랩과 간격을 벌린 것에 성공한 것으로 보고, 그에 따라 피해량을 계산한다.

### 위험 요소

#### 추락

등반을 시도하는 캐릭터는 **운동신경** 기능 판정을 해야 한다. 판정의 난이도는 등반하는 벽면의 경사도를 나타낸다.

추락할 경우, 실패한 판정의 난이도만큼 피해를 받는다.

가시나 콘크리트 등 위험한 물체 위에 추락했을 경우, 받는 피해량을 +2 한다.

폭발물	거리에 따른 피해량 수정치			
	영거리	근거리	중거리	원거리
화염병*	+1	0	.	.
파이프 폭탄	+2	+1	-1	.
다이너마이트 (개체)	+3	+2	-2	.
다이너마이트 (다발)	+7	+3	-1	.
폭발하는 차량 또는 프로판 탱크*	+4	+2	0	-2
탄광 가스, 탄진, 분진 폭발	+6	+4	+1	-1
가스관*	+9	+5	0	.
수류탄 또는 유탄*	+3	+1	-2	.
지뢰	+8	+3	-1	.
박격포탄 또는 로켓 공격	+6	+3	0	.
포격 공격, 공습 폭격	+17	+8	+1	-2

\* **인화성** : 먼 거리의 발화성 물체에 불을 붙일 수 있다.

### 화염

불길에 휩싸인 조사는 1d6점의 피해를 받는다.

몸에 불이 붙은 조사는 불을 끌 때까지 매 라운드마다 1d6점의 피해를 받는다.

조사가 **운동신경** 기능을 가지고 있을 경우, 난이도 3의 **운동신경** 기능 판정을 하면 오히려 굴러서 진화를 시도할 수 있다.

불이 난 건물에 들어서면, 매 라운드마다 1d6-1점의 피해를 받고, 질식을 발생한다.

### 독

독이 주입되거나 캐릭터가 독을 섭취한 순간, KP의 허가 하에 **응급처치** (자연독의 경우 야외활동) 기능 판정을 실시해 해독을 시도할 수 있다.

독은 KP의 재량에 따라 다양한 효과를 적용한다.

### 산

산이 적용되면, 주사위를 굴려 피해량을 산출한 뒤 (**응급처치**가 아닌) 화학 또는 의학 기능 판정으로 중화할 때까지 매 라운드마다 같은 값의 피해를 준다.

산의 피해량 산출은 다음과 같다.

약한 산	1d6-2
강한 산	1d6
매우 강한 산	1d6+1

KP의 재량에 따라, 산성 공격은 피해 대신 치료될 때까지 대상의 시각을 마비시

킬 수도 있다.

## 극한의 온도

극한의 온도에 무방비 상태로 노출된 조 사원은 부상 상태로 취급한다. 세부 사항은 아래의 **체력** 항목 참조.

## 어둠

GUMSHOE 룰에서는 어둠을 다음 단계로 분류한다.

- **야간** : 일반적인 도시의 야간, 불이 꺼진 주간의 실내, 달이 밝은 시골의 야간.
- **암흑** : 건물의 불빛이 없는 도시의 야간, 불이 꺼진 야간의 실내, 달빛이 없는 시골의 야간.
- **칠흑** : 파묻힌 관곽 안이나 지하 묘지 등, 광원이 전혀 없는 완전한 어둠.

개와 같이 시각 이외의 감각을 주로 사용하는 동물은 어둠의 영향을 받지 않는다. 시각에 주로 의존하는 동물의 경우, 아래의 표에 따른 수정치를 받는다.

손전등을 가지고 있는 캐릭터는 어둠 단계를 1단계 올려 취급하는 대신, 어둠 속에서 위치가 드러나므로 **명중 요구치**를 -1 한다.

KP는 어둠 때문에 핵심 단서 획득에 **기능 점수**를 소비하지 않도록 해야 한다. 단, 그 단서가 시각적인 단서일 경우 조 사원은 해석에 빛이 필요할 수도 있다.

## 체력

### 의식 판정

캐릭터의 **체력 기능 점수**가 0 이하로 내려갈 경우, 의식 판정을 성공하지 못하면 그 캐릭터는 기절한다.

판정 난이도는 0 미만으로 내려간 **체력 기능 점수**의 절대값이다.

플레이어는 **체력 기능 점수**를 소비해 판정에 수정치를 더할 수 있다. 이렇게 하면 판정의 난이도는 오르지 않지만, 이후 행하는 판정은 더욱 어려워질 수 있다.

### 부상

**체력 기능 점수**가 0 ~ -5가 된 캐릭터는 부상당한 상태가 된다.

부상당한 캐릭터가 행하는 모든 판정의 난이도를 +1 한다. (또는, 상대의 **명중 요구치**를 +1 한다.)

**응급처치** 기능을 가진 캐릭터는 부상당한 캐릭터의 **체력**를 회복해 줄 수 있다.

다른 캐릭터가 소비한 **응급처치 기능 점수** 1점당, 부상당한 캐릭터는 **체력 기능 점수** 2점을 회복한다.

부상당한 캐릭터는 자신이 소비한 **응급처치 기능 점수** 1점당 **체력 기능 점수** 1점을 회복한다.

캐릭터는 남은 **응급처치 기능 점수**가 없어도, 장면마다 자신 또는 다른 사람의 **체력 기능 점수**를 1점 회복해 줄 수 있다.

**응급처치** 기능으로는 피해가 발생하기 이전 상태보다 높게 **체력**을 회복할 수는 없다.

● **본격** 게임에서, **응급처치** 기능으로는 **체력 기능 점수**의 캐릭터를 **체력** 등급점의 1/3 이상 회복할 수 없다.

### 중상

**체력 기능 점수**가 -6 ~ -11이 된 캐릭터는 중상을 입은 상태가 된다.

중상을 입은 캐릭터는 우선 의식 판정을 한번 더 실시해, 성공하지 못하면 기절한다.

중상을 입은 캐릭터는 의식이 있는 상태에서도 다른 행동을 할 수 없다.

중상을 입은 캐릭터는 안정을 취하기 전

까지 30분마다 **체력 기능 점수**를 1점씩 잃는다.

다른 캐릭터가 난이도 3(의사 또는 간호사가 실시할 경우 2)의 **응급처치** 기능 판정에 성공하면, 중상을 입은 캐릭터의 안정을 찾아 **체력** 소모를 막을 수 있다. 단, 다른 캐릭터가 중상을 입은 캐릭터의 **체력 기능 점수**를 회복해 주는 것은 할 수 없다.

중상을 입은 캐릭터가 회복하기 위해서는 (0 미만으로 내려간 **체력 기능 점수**의 절대값)일간 병원에 입원해야 한다.

퇴원 당일 캐릭터의 **체력 기능 점수**는 **체력 등급 점수**의 절반까지 회복되며, 다음 날 완전히 회복된다.

### 사망

**체력 기능 점수**가 -12가 된 캐릭터는 사망한다.

### 응급처치

**응급처치** 기능은 부상 또는 중상을 입은 캐릭터에게만 사용할 수 있다.

## 정신건강

### 정신건강 판정

캐릭터가 정신적인 충격을 받는 상황에 처했을 경우, 난이도 4의 **정신건강** 기능 판정을 실시해야 한다.

캐릭터가 그 상황에 크툴루 신화적인 요소가 개입되어 있음을 인지할 경우, 판정 난이도는 5가 된다.

캐릭터는 **정신건강 기능 점수**를 소비해 판정에 수정치를 더할 수 있다. 단, -11 이하로는 소비할 수 없다.

판정에 실패할 경우, **정신건강 기능 점수**를 잃는다.

정신 건강 판정 및 **정신건강** 상실 수치의 예시는 별도의 표를 참조할 것.

정신적인 충격을 받는 상황에 신화 생물이 존재할 경우, **정신건강** 판정 실패시 **정신건강 기능 점수**를 추가로 잃는다. 세부적인 수치는 각각의 신화 생물에 따라 다르다. KP는 <Trail of Cthulhu> 룰북을 참조하여 세부적인 수치를 확인할 것.

과거에 (초자연적이거나 크툴루 신화 관련 이외의) 정신적인 충격을 받는 상황과 관련된 경험을 한 적이 있는 캐릭터는 **정신건강** 판정 난이도를 -1 할 수 있다.

어둠 수정치	어둠 단계		
	야간	암흑	칠흑
시각을 활용하는 판정의 난이도	+1	+2	+3
<b>정신건강</b> 판정 난이도	.	.	+1
상대의 <b>경계</b> 수정치*	-1	-2	-3
상대의 <b>은밀</b> 수정치	+1	+2	+3
상대의 <b>명중 요구치</b> (영거리)	.	.	+1
상대의 <b>명중 요구치</b> (근거리)	.	+1	+2
상대의 <b>명중 요구치</b> (중거리)	+1	+2	+3

\* 상대가 어둠으로 인해 시야에 제한이 발생할 경우에 한함.

## 정신건강 상실의 예시

상황	정신건강 상실
신선한 시체를 발견, 또는 살인 장면을 목격함	1
인간 상대에게 중상을 가할 명백한 목적으로 공격받음	2
차량 안에서 부상당할 위험에 노출됨	2
강렬한 데자뷰 · 시간 감각 상실 · 환각 등, 강렬하고 비현실적인 경험을 겪음	2
고문 장면을 목격함	2
인간 상대에게 목숨을 노리는 명백한 목적으로 공격받음	3
자신이 싸움에서 누군가를 죽임	3
특출나게 잔혹한 살인 장면 또는 사고 현장을 목격함	3
면발치에서 초자연적인 생물체를 목격함	3
명백히 부자연스럽지만 특출나게 위협적 · 예지적 · 마법적이지는 않은 현상을 목격함 (예 : 끔찍한 벌레가 우글거리는 벽면, 말하는 고양이, 피를 흘리는 유리창 등)	3
시체의 산을 목격, 또는 대규모 전투의 현장을 목격함	4
가까운 거리에서 초자연적인 생물체를 목격함	4
1주일 동안 독방에 처박힘	4
친구, 가까운 사람, <b>정신적 지주</b> 가 잔혹히 살해당했다는 사실을 알게 됨	4
친구, 가까운 사람, <b>정신적 지주</b> 의 시체를 목격함	5
명백히 초자연적이거나 불가능한 살인 장면을 목격함	5
명백히 부자연스러우며, 특출나게 위협적 · 예지적 · 마법적인 현상을 목격하거나 경험함 (예 : 심장을 움켜쥐는 차가운 손, 자신의 입에서 쏟아져 나오는 무수한 벌레)	5
자신이 누군가를 잔혹하게 살해, 또는 무자비하게 고문함	5
친구, 가까운 사람, <b>정신적 지주</b> 가 죽는 장면을 목격함	6
1시간 이상 고문당함	6
자신이 식인을 했다는 사실을 알게 됨	6
외부의 힘에 빙의되어, 의식이 남아 있는 상태에서 형언할 수 없는 방법으로 몸을 조종당함	7
죽은 것이 명백한 지인과 대화함	7
거대하고 초자연적인 생물체 한 마리, 또는 초자연적인 생물체의 무리에게 공격당함	7
친구, 가까운 사람, <b>정신적 지주</b> 가 특출나게 잔혹한 방식으로 또는 자신이 어찌할 수 없는 상황에서 살해 당하는 장면을 목격함	8
자신의 손으로 친구, 가까운 사람, <b>정신적 지주</b> 를 죽임	8

▼**파격** 게임에서, 캐릭터가 초자연적인 생명체 또는 하급 신화 생물이 등장하는 상황에서 제시된 난이도의 **정신건강** 판정을 성공했을 경우, 이후 같은 종류의 생물에 대한 **정신건강** 판정의 난이도를 -1 한다. 단, 이 경우 난이도를 2 미만으로 낮출 수는 없다.

짧은 시간에 여러 가지 정신적 충격을 받아서 캐릭터가 다수의 **정신건강** 판정에 실패했을 경우, 그 중 가장 높은 수치의 **정신건강** 상실만을 적용한다.

### 동기에 반하는 행위

캐릭터가 자신의 동기에 반하는 행동을 했다고 KP가 판단했을 경우, 그 캐릭터는 **정신건강 기능 점수**를 잃는다.

강한 동기 요소에 반하는 행위는 즉시 **정신건강 기능 점수** 4점, 또는 **정신건강 등급 점수**의 1/3 중 높은 쪽만큼 잃는다.

약한 동기 요소에 반하는 행위는 즉시 **정신건강 기능 점수** 2점을 잃는다.

강한 동기 요소는 주요 시나리오 요소 중 그 동기를 가진 캐릭터가 거부할 수 없을 것으로 판단되는 요소를 나타낸다.

약한 동기 요소는 주요 시나리오 요소 중 그 동기를 가진 캐릭터가 애착을 가지지 못하지 않는 것을 것으로 판단되는 요소를 가리킨다.

### 정신적인 위기

#### 동요

**정신건강 기능 점수**가 0 ~ -5가 된 캐릭터는 동요한 상태가 된다.

동요한 캐릭터는 **정신건강** 판정에 성공해야만 조사 기능 **기능 점수**를 소비할 수 있다.

이 경우, **정신건강** 판정의 난이도는 0 미만으로 내려간 **정신건강 기능 점수**의 절대값이 된다. 캐릭터는 **정신건강 기능 점수**를 소비해 판정에 수정치를 더할 수 있다. 이렇게 하면 판정의 난이도는 오르지 않지만, 이후 행하는 판정은 더욱 어려워질 수 있다.

동요한 캐릭터가 하는 모든 판정의 난이도를 +1 한다. (또는, 상대의 **명중 요구치**를 +1 한다.)

캐릭터가 크툴루 신화와 관련된 **정신건강** 판정에 실패해 동요할 경우, **이성**에도 영향을 준다. 세부 사항은 아래의 **이성** 항목을 참조할 것.

#### 정신 붕괴

**정신건강 기능 점수**가 -6 ~ -11이 된 캐

릭터는 정신이 붕괴된 상태가 된다.

정신 붕괴된 캐릭터는 위에 기재된 동요 상태의 불이익을 받는다.

정신 붕괴된 캐릭터는 **정신건강 등급 점수**를 영구적으로 1점 잃는다.

정신 붕괴된 캐릭터는 알아들을 수 없게 지껄이거나, 위험 상황에 대해 광적으로 공격하거나, 도망치는 것 이외의 행동을 할 수 없다.

캐릭터가 크툴루 신화와 관련된 **정신건강** 판정에 실패해 정신 붕괴할 경우, **이성**에도 영향을 준다. 세부 사항은 아래의 **이성** 항목을 참조할 것.

정신 붕괴된 캐릭터가 **정신건강**을 회복했을 경우, KP의 재량 하에 영구적인 정신 질환을 받을 수 있다. 세부 사항은 아래의 정신질환 항목을 참조할 것.

#### 영구적 광기

캐릭터의 **정신건강**이 -12가 되었을 경우, 그 캐릭터는 영구적인 광기에 빠진다.

### 정신건강의 회복

#### 동기에 맞는 행위

게임 중 캐릭터가 그 동기에 알맞게 행동했다고 KP가 판단할 경우, 그 보상으로 캐릭터의 **정신건강 기능 점수**를 회복해 줄 수 있다. 이 경우, 캐릭터의 **정신건강 등급 점수**보다 높게 회복할 수는 없다.

강한 동기 요소에 맞는 행동은 **정신건강 기능 점수**를 2점 회복한다.

약한 동기 요소에 맞는 행동은 **정신건강 기능 점수**를 1점 회복한다.

신화적 진실을 알게 됨에 따라 동기가 무의미해졌을 경우, 그 동기에 맞는 행동해도 **정신건강**을 회복할 수 없다. 단, 그 동기에 반하는 행동으로 **정신건강**을 잃을 수는 있다.

무의미해진 동기는 아래의 **허위 이성** 항목에 기재된 방법을 통해 새로운 동기로 바꿀 수 있다.

#### 정신분석

**정신분석** 기능을 가진 캐릭터는 다른 캐릭터의 **정신건강**을 치유할 수 있다.

치유 판정의 난이도는 4(성직자 또는 정신과 의사가 치유를 시도할 경우 3)이다.

판정에 성공하면, 치유받는 캐릭터는 판정에 수정치로 소비한 **기능 점수**를 제외하고 추가로 소비한 **정신분석 기능 점수** 1점당 **정신건강 기능 점수**를 2점 회복한다.

정신과 의사는 자기 자신에게 치유를 시도해 **정신분석 기능 점수** 1점을 소비해 **정신건강 기능 점수** 1점을 회복할 수 있다.

판정에 실패하면, 치유받는 캐릭터가 추가로 **정신건강 기능 점수**를 잃을 때까지 판정을 다시 시도할 수 없다.

### 자신감 판정

▼**파격** 게임에서, 플레이어는 KP의 허가 하에 세션당 1번만 자신감 판정을 실시할 수 있다.

플레이어는 자신감 향상을 설명하는 합당한 근거를 제시하고, KP가 제시하는 **기능 점수**를 소비해야 한다.

이렇게 하면 그 캐릭터는 **정신건강 기능 점수**를 1d6점 회복한다.

#### 휴식 시간

시나리오 간 캐릭터의 **정신건강 기능 점수**는 최대치, 즉 **정신건강 등급 점수**만큼 회복된다.

▼**파격** 게임에서, 조사는 휴식 시간을 **정신적 지주**와 함께 보낸 것으로 본다.

### 이성

캐릭터의 **이성 등급 점수**가 (10-크툴루 신화 **등급 점수**) 이상일 경우, 즉시 그 수치까지 **이성 등급 점수**를 줄인다. 이 결과 새로운 **등급 점수** 최대치에 따라 **기능 점수**도 줄어들 수 있다.

캐릭터의 **이성 기능 점수**가 0이 되었을 경우, 그 캐릭터는 영구적 광기에 빠진다.

크툴루 신화 기능을 사용할 경우 **이성** (및 **정신건강**) **기능 점수**를 잃는다. 잃는 수치는 진실 또는 지식의 종류에 따라 다르다. KP는 <Trail of Cthulhu> 룰북을 참조하여 세부적인 수치를 확인할 것.

주요 크툴루 신화 존재와 조우했을 경우, **이성** (및 **정신건강**) **기능 점수**를 잃는다. KP는 <Trail of Cthulhu> 룰북을 참조하여 세부적인 수치를 확인할 것.

캐릭터가 크툴루 신화적 공포에 의해 동요했을 경우, 그 캐릭터는 **이성 등급 점수**를 영구적으로 1점 잃는다.

캐릭터가 크툴루 신화적 공포에 의해 정신이 붕괴되었을 경우, 그 캐릭터는 **이성 등급 점수**를 영구적으로 2점 잃는다. 단, 이번 시나리오 중 크툴루 신화적 공포로 인해 동요한 적이 있을 경우, **이성 등급 점수**를 1점만 잃는다.

▼**파격** 게임에서, 플레이어들이 “신화를 극복했다”고 KP가 판단할 경우, 시나리오 종료시 **이성 기능 점수**를 회복할 수 있다. 회복하는 수치는 1-2점이 적절하지만, 시나리오에서 준비된 **이성 상실 최대치**를 넘을 수는 없다.

●**본격** 게임에서, 시나리오 종료시 **이성 기능 점수** 보상은 없다.

### 신화 부정

캐릭터의 **이성 등급 점수**가 깎인 적이 있는 시나리오 종료시 크툴루 신화와 관련된 증거가 남지 않았을 경우, **이성 등급 점수**를 1점 회복한다. 이는 캐릭터가 그 사건이 발생했다는 사실 자체를 “부정”하는 것이다.

그 캐릭터가 이후 크툴루 신화 기능을 사용해 이전에 “부정”했던 사건에 대한 정보를 발견할 경우, **이성 등급 점수**를 다시 1점 잃는다.

### 기절

●**본격** 게임에서, 캐릭터가 크툴루 신화 관련 공포로 **이성 기능 점수**를 잃을 경우, 그 대신 기절할 수 있다. 이렇게 하면, **이성 기능 점수**를 원래 잃어야 하는 수치 대신 1점만 잃는다. 단, 마법을 사용해 많은 양의 **이성 기능 점수**를 잃을 경우에는 기절할 수 없다.

### 이성의 버팀목 붕괴

크툴루 신화의 진실이 캐릭터의 **이성의 버팀목**을 대상으로 할 경우, 그 버팀목은 “붕괴된다.. 이 때, 그 캐릭터는 즉시 **정신건강 기능 점수** 6점과 **이성 기능 점수** 2점을 잃는다.

캐릭터가 **이성 기능 점수**를 3점 잃을 때마다, 그 캐릭터의 **이성의 버팀목** 1개를 골라 “안으로부터 갈라지는” 것으로 한다. 이미 “붕괴된” **이성의 버팀목**은 고를 수 없다.

온전한 **이성의 버팀목**이 남아 있지 않는 캐릭터는 이후 **정신건강** 판정을 할 때 난이도를 +1 한다.

**이성의 버팀목**은 아래의 **허위 이성 항목**에 기재된 방법을 통해 회복할 수 있다.

### 허위 이성

**정신분석** 기능을 가진 캐릭터는 다른 캐릭터가 잃은 **이성 등급 점수**를 회복할 수 있다.

치유받는 캐릭터는 3번 연속으로 **정신분석** 치료를 받아 각 판정에 성공해야 한다.

각 **정신분석** 치료는 시나리오 간에만 받을 수 있으며, 시나리오가 시작되기 전에 실시하는 것으로 본다.

치유받는 캐릭터의 **정신건강 기능 점수**는 치료를 받는 기간 동안 항상 1점 이상을 유지해야만 한다.

각 치료에서, 치료하는 캐릭터는 난이도 4(●**본격** 게임에서, 4 또는 [치유받는 캐릭터의 크툴루 신화 **등급 점수**의 2배] 중 높은 쪽)의 **정신분석** 기능 판정에 성공해야 한다.

3번 연속으로 **정신분석** 치료를 받아 각 판정에 성공할 경우, 치유받는 캐릭터는 원래 **이성 등급 점수** 또는 (10-현재 크툴루 신화 **등급 점수**) 중 낮은 쪽의 절반이 되도록 **이성 등급 점수**를 회복한다.

이렇게 얻은 **이성 등급 점수**를 **허위 이성 보너스**라고 칭한다.

치유받은 캐릭터가 한 번에 2점 이상의 **이성 등급 점수** 또는 **기능 점수**를 잃을 경우, 그 캐릭터가 가지고 있던 모든 **허위 이성 보너스**는 소멸한다.

## 기능 점수 회복

### 플레이어 캐릭터

캐릭터의 **기능 점수**는 그 기능의 **등급 점수**까지 회복할 수 있다.

조사 기능의 **기능 점수**는 시나리오 간 또는 시나리오 중 휴식 지점에서만 회복된다.

**도주, 무기, 승마, 운동신경, 운전, 조종, 주먹다짐** 기능은 시나리오당 1번만, 마지막으로 소비한 시점에서 24시간이 경과되었을 경우 회복된다.

**체력, 정신건강, 이성**을 제외한 나머지 일반 기능의 **기능 점수**는 시나리오당 1번만, 캐릭터가 안전한 보급자리에 있을 때 회복된다.

**체력 기능 점수**는 캐릭터가 중상이 아닐 경우 휴식하는 날 하루마다 2점씩 회복된다. 중상을 입은 캐릭터는 **체력 기능 점수**를 병원에 입원해야만 **체력 기능 점수**를 회복할 수 있다. 세부 사항은 위의 **체력 항목**을 참조할 것.

**정신건강 기능 점수**는 동기에 맞는 행동, 자신감 판정, **정신분석** 등을 통해 회복할

수 있다. 세부 사항은 위의 **정신건강 항목**을 참조할 것.

시나리오 간, 캐릭터의 **정신건강 기능 점수**는 최대치까지 회복된다.

▼**파격** 게임에서, 플레이어들이 “신화를 극복했다”고 KP가 판단할 경우, 시나리오 종료시 **이성 기능 점수**를 회복할 수 있다. 회복하는 수치는 1-2점이 적절하지만, 시나리오에서 준비된 **이성 상실 최대치**를 넘을 수는 없다.

●**본격** 게임에서, 시나리오 종료시 **이성 기능 점수** 보상은 없다.

### NPC

NPC 및 괴물은 특별한 치료를 받지 않을 경우 매일 **체력 기능 점수**를 1d6점씩 회복한다.

NPC의 다른 **기능 점수**는 마지막으로 소비한 시점에서 12시간 경과시 최대치의 절반까지, 그 이후 다시 12시간 경과시 최대치까지 회복된다.

## 정신질환

캐릭터의 정신이 붕괴되면, KP의 재량에 따라 정신질환을 받을 수 있다.

크툴루 신화 이외의 사건으로 **정신건강 기능 점수**를 잃어 정신이 붕괴되었을 경우, 트라우마를 받을 수 있다.

크툴루 신화 관련 사건으로 **정신건강 기능 점수**를 잃어 정신이 붕괴되었을 경우, 신화적 광기로 분류되는 정신질환을 받을 수 있다.

### 트라우마

트라우마가 있는 캐릭터가 트라우마를 유발한 사건을 떠올리는 사건을 경험할 경우, 난이도 4의 **정신건강** 판정을 해야 한다.

이 판정에 실패하면 **정신건강 기능 점수**는 잃지 않지만, 15분 동안 그 자리에 굳어서 무방비 상태가 된다.

또한, 이후 24시간 동안 동요된 상태의 불이익을 받게 된다.

### 신화적 광기

KP는 캐릭터가 처한 상황에 따라 가장 적절하다고 판단되는 신화적 광기를 골라 적용하거나, 무작위로 골라 적용한다.

신화적 광기의 종류는 다음과 같다.  
- 강박증



- 공포증
- 과대망상
- 다중인격장애
- 망상장애
- 살인광
- 선택적 기억상실증
- 피해망상

세부 사항은 <Trail of Cthulhu> 룰북을 참조할 것.

### 임시 정신분석

정신분석 기능을 가진 캐릭터는 정신질환으로 인해 비정상적인 행동을 하는 다른 캐릭터를 일시적으로나마 제정신으로 되돌릴 수 있다.

이렇게 하면, 그 캐릭터는 **정신분석 기능 점수** 2점(정신과 의사는 1점)을 소비해야 한다.

치유받은 캐릭터는 장면이 끝날 때까지, 또는 이후 **정신건강 기능 점수**를 잃을 때까지 제정신으로 행동할 수 있다.

### 정신질환의 치료

허위 이성 보너스를 제공하는 것과 같은 방법으로, 1번만 정신질환을 치료할 수 있다. 세부 사항은 위의 **허위 이성** 항목을 참조할 것.

이후 **정신건강 기능 점수**를 상실해 정신질환이 다시 생길 경우, 두 번 다시는 치료할 수 없다.

### 대단원, 충격적인 진실

●본격 게임에서 사용할 수 있는 선택 규칙이다.

KP는 시나리오 내의 요소 중 하나를 충격적인 진실로 지정할 수 있다. 충격적인 진실은 크툴루 신화와 관련된 요소로, 세상을 근본적으로 뒤흔들 만한 내용이다.

충격적인 진실에 대한 **정신건강** 판정에 실패했을 경우, 그 때 잃게 되는 **정신건강 기능 점수**는 일반 수치의 3배, 최소 8점이 된다.

신화적 존재가 충격적인 진실의 일부일 경우, 그 신화적 존재와 조우했을 때 잃는 **정신건강 기능 점수**는 2배가 된다.

충격적인 진실을 알게 되고도 즉시 광기에 빠지지 않은 캐릭터는 이후 모든 활동을 그만두게 된다. 너무도 무거운 진실을 알게 된 이상, 이 이상 살아가는 것조차 버거운 것이다.

### 조사원의 성장

▼**파격** 게임에서, 각 시나리오가 끝날 때마다, KP는 참여한 캐릭터 모두에게 각각 캐릭터 작성 점수 2점을 줄 수 있다.

플레이어는 이렇게 받은 캐릭터 작성 점수 1점을 소비해 기존에 가지고 있던 기능의 **등급 점수**를 1점 올리거나, 새로운 기능의 **등급 점수**를 1점 올릴 수 있다.

또한, 플레이어는 기존에 가지고 있던 기능의 **등급 점수**를 최대 2점까지 재분배할 수 있다.

이 방법으로 신용, 이성, 크툴루 신화 기능의 **등급 점수**는 올릴 수 없다.

### GUMSHOE 단서 및 특전

GUMSHOE 기반 룰에서는 다음 종류의 단서들을 통해 플레이어들에게 정보를 제공한다.

#### 핵심 단서

핵심 단서는 플레이어들을 주요 장면으로 유도하는 단서를 가리킨다.

KP는 플레이어들이 핵심 단서를 획득할 수 있도록 해야만 한다.

핵심 단서는 획득하는 데 **기능 점수**를 소비하지 않지만, 플레이어가 조사에 필요한 해당 조사 기능에 최소 1점의 **등급 점수**를 가지고 있어야 하고, 이 기능을 사용해 해당 장면에서 단서를 조사할 것을 선언해야 한다.

KP는 플레이어들이 핵심 단서를 획득하는 데 필요한 조사 기능에 대해 유연하게 대처해야 한다.

#### 비소비 단서

비소비 단서는 핵심 단서가 아니고, 특정 조사 기능과 관련이 있으며, 획득하는 데 **기능 점수**를 소비하지 않는 단서를 가리킨다.

비소비 단서를 획득하기 위해서는 플레이어가 조사에 필요한 해당 조사 기능에 최소 1점의 **등급 점수**를 가지고 있어야 하며, 이 기능을 사용해 해당 장면에서 단서를 조사할 것을 선언해야 한다.

#### 소비 단서

소비 단서는 핵심 단서가 아니고, 특정 조사 기능과 관련이 있으며, 획득하는 데 **기능 점수**를 소비하는 단서를 가리킨다.

소비 단서를 획득하기 위해서는 플레이어가 조사에 필요한 해당 조사 기능의 **기능 점수**를 1-2점 소비해야 하며, 이 기능을 사용해 해당 장면에서 단서를 조사할 것

을 선언해야 한다.

### 비특징적 단서

비특징적 단서는 특정 조사 기능과 관련이 있으며, 획득하는 데 **기능 점수**를 소비하지 않는 단서를 가리킨다.

비특징적 단서는 해당 기능을 사용한다는 선언 없이, 단서가 있는 장면에 플레이어가 등장하면 자동으로 획득한다.

### 단순 조사 단서

단순 조사 단서는 특정 조사 기능과 관련되어 있지 않은 단서를 가리킨다.

단순 조사 단서를 획득하기 위해서는 플레이어가 해당 단서가 있는 특정 장면 또는 물건을 조사한다고 선언해야 한다.

### 특전

플레이어는 조사 기능의 **기능 점수**를 소비하는 것으로 KP로부터 특전을 받을 수 있다.

특전의 성격은 매우 다양하다. 특전의 예시는 <Trail of Cthulhu> 룰북을 참조할 것.

### 서적

서적은 조사원에게 단서 또는 특전을 제공한다.

단서 또는 특전을 획득하기 위해서는, 우선 조사원이 책을 훑어봐야 한다.

훑어보는 과정은 인쇄본 100장 또는 필사본 10장당 1시간이 걸린다. 문헌조사 **기능 점수**를 1점 소비하면 소요 시간을 절반으로, 2점 소비하면 몇 분까지로 줄일 수 있다.

서적은 조사원에게 주문 또는 크툴루 신화 **등급 점수**를 제공하기도 한다.

이러한 자원을 획득하기 위해서는 책을 정독해야 한다.

정독하는 과정은 조사원이 책이 써진 언어를 읽을 수 있어야 하며, KP가 필요하다고 판단되는 만큼의 시간이 걸린다.

크툴루 신화와 관련된 주요 서적에 대한 상세 정보는 <Trail of Cthulhu> 룰북을 참조할 것.

### 주문

## 주문 배우기

조사원은 서적 이외에도 비문, 주술사, (비)인간 교사의 지도, 크툴루 신화와 관련된 진실 발견 등의 방법으로 주문을 배울 수 있다.

위의 방법으로 주문을 배울 경우, KP가 필요하다고 판단되는 만큼의 시간이 걸리며, 해당 주문이 제시하는 난이도(주로 4)의 **정신건강** 판정에 성공해야 한다.

크툴루 신화적인 존재와 접촉해 주문을 배울 경우, 이미 그 과정에서 어느 정도 **정신건강** 판정을 실행했다고 보아 **정신건강** 판정을 할 필요가 없는 경우가 많다.

일부 주문은 배우는 과정에서 **기능 점수**를 소비하거나, 배우는 데 걸리는 시간 또는 **정신건강** 판정의 난이도를 줄이는데 **기능 점수**를 소비할 수 있다.

## 주문 시전

주문은 **영창**과 **의식**의 과정을 거쳐 시전한다. 각각의 주문은 그 내용에 따라 걸리는 시간이 제각기 다르다.

**영창**은 시전할 때 **정신건강** 판정에 성공해야 하며, 다른 기능의 **기능 점수**를 소비해야 하는 경우도 있다. **정신건강** 판정의 난이도 및 소비해야 하는 다른 기능의 **기능 점수**는 **영창** 주문에 따라 다르다.

**의식**은 시전할 때 **의식** 주문에 따라 제각기 다른 난이도의 **정신건강** 대결 판정에 성공해야 한다. 시전자에 대항하는 대결 판정은 각 주문에 따라 다른 대항 **기능 점수**를 소비해 판정할 수 있다. 주문을 시전하는 데 다른 기능의 **기능 점수**를 소비해야 하는 경우도 있다.

주문 시전에 실패한 경우에도, 성공한 경우에 지불해야 하는 **기능 점수**의 절반을 지불해야 한다.

주문을 시전할 때, 그 주문을 아는 다른 캐릭터가 협동 판정을 통해 시전자를 도와줄 수도 있다.

주문을 모르는 다른 캐릭터는 자신의 **기능 점수** 3점을 소비해 시전자의 판정에 필요한 **기능 점수** 1점을 보탬 수 있다.

주문 시전에 참여한 캐릭터 중 동요 또는 정신 붕괴를 초래할 정도로 **정신건강 기능 점수**를 잃은 캐릭터는 크툴루 신화 공포 조우에 의한 **정신건강** 상실에 따른 **이성 상실** 규칙을 적용한다. 세부 내용은 위의 **이성** 항목을 참조할 것.

각 주문에 대한 세부 내용은 <Trail of Cthulhu> 룰북을 참조할 것.

### 번역 대조표

원문	번역	원문	번역	원문	번역
Accounting	회계	Disguise	변장	Scholarship	학업
Anthropology	인류학	Driving	운전	Sudden Shock	충격
Archaeology	고고학	Electric Repair	전기수리	Thirst for Knowledge	지식욕
Architecture	건축학	Explosives	폭발물	Hit Threshold	명중 요구치
Art History	미술사	Filch	손재주	Alertness Modifier	경계 수정치
Biology	생물학	Firearms	총기	Stealth Modifier	은밀 수정치
Cthulhu Mythos	크툴루 신화	First Aid	응급처치	Armour Point	장갑점
Cryptography	암호학	Fleeing	도주	Investigator	조사원
Geology	지질학	Health	체력	Adversary	적대적 존재
History	역사	Hypnosis	최면술	Night	야간
Languages	언어	Mechanical Repair	기계수리	Dark	암흑
Law	법률	Piloting	조종	Pitch Black	칠흑
Library Use	문헌조사	Preparedness	준비성	Test	판정
Medicine	의학	Psychoanalysis	정신분석	Consciousness Test	의식 판정
Occult	오컬트	Riding	승마	Stability Test	정신건강 판정
Physics	물리학	Sanity	이성	Wounded	부상
Theology	신학	Scuffling	주먹다짐	Seriously Wounded	중상
Assess Honesty	진실간파	Sense Trouble	위험감지	Shaken	동요
Bargain	교섭	Shadowing	미행	Mind Blasted	정신 붕괴
Bureaucracy	사무행정	Stability	정신건강	Hard Driver	강한 동기 요소
Cop Talk	경찰연줄	Stealth	은신	Soft Driver	약한 동기 요소
Credit Rating	신용	Weapons	무기	False Sanity	허위 이성
Flattery	아첨	Purist	●본격	Mythos Madness	신화적 광기
Interrogation	심문	Pulp	▼파격	Delusion	망상장애
Intimidation	협박	Rating Point	등급 점수	Homicidal Mania	살인광
Oral History	구전지식	Pool Point	기능 점수	Megalomania	과대망상
Reassurance	위안	Source of Stability	정신적 지주	Multiple Personality Disorder	다중인격장애
Streetwise	암흑가	Pillar of Sanity	이성의 버팀목	Obsession	강박증
Art	예술	Drive	동기	Paranoia	피해망상
Astronomy	천문학	Adventure	모험	Phobia	공포증
Chemistry	화학	Antiquarianism	골동품 애호	Selective Amnesia	선택적 기억상실증
Craft	공예	Arrogance	교만	Big Reveal	충격적인 진실
Evidence Collection	증거수집	Artistic Sensitivity	예술적 감성	Core Clue	핵심 단서
Forensics	범죄학	Bad Luck	악운	Zero Spend Clue	비소비 단서
Locksmith	자물쇠따기	Curiosity	호기심	Point Spend Clue	소비 단서
Outdoorsman	야외활동	Duty	의무	Inconspicuous Clue	비특징적 단서
Pharmacy	약학	Ennui	권태	Simple-Search Clue	단순 조사 단서
Photography	사진술	In the Blood	혈통	Special Benefit	특전
Athletics	운동신경	Follower	추종자	Incantation	영창
Conceal	숨기기	Revenge	복수	Ritual	의식