



WARZONE COUNT



AN ACTION-POINT COMBAT ENGINE
FOR **OSR** GAMES

목차

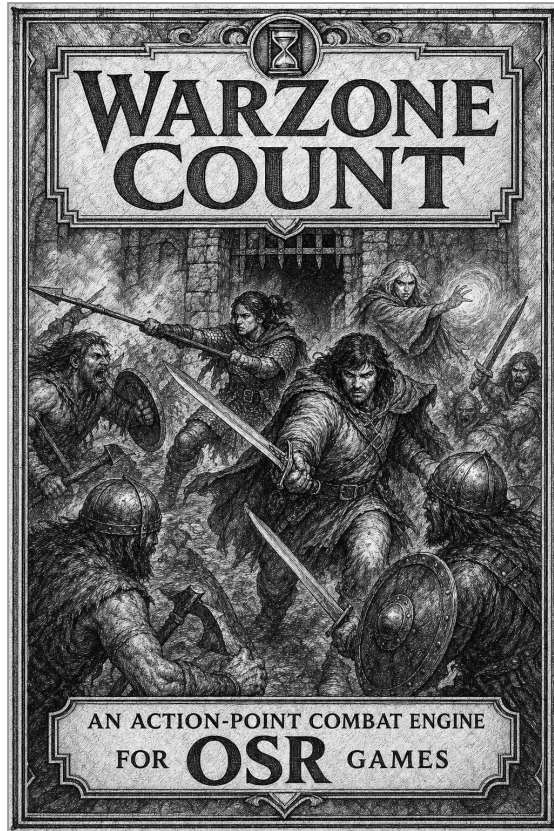
OSR을 위한 액션 포인트제 전투 보조 엔진	5
이 책은 무엇인가	5
목차	6
이 모듈이 바꾸는 것	7
호스트 게임과의 계약	7
판정	7
1. 활력과 카운트	9
최대 활력	9
카운트 진행	9
호흡 한계	9
과부하	10
무방비	10
잡몹 일괄 활성화	10
2. 행동 메뉴	11
공격 루틴	11
잡기와 밀치기	11
집중과 발동	12
연격 피로	12
속도 효과	12
3. 예약 반응과 즉흥 반응	14
예약 반응	14
즉흥 반응	14
반응 제한	15
4. 라운드와 소강	16
정비 선택	16
5. 구역 전장	18
사거리	19
이동 비용	19
구역 역할과 특성	19
기습 경로	20
난전지대로 사격	20
협공	20
간이 지배력	20
돌파	21
난전지대 진입과 이탈	21
수용 한도	21
전장 이탈	21

전장 편집	22
선택 모듈 1: 정밀 지배력	23
지배력 기여치	23
완전 장악	23
난전지대의 정밀 지배력	23
선택 모듈 2: 분대	24
지휘 명령	24
일제 사격	25
사기 판정 발동 조건	25
지휘관 부재	25
선택 모듈 3: 자세	27
속도 조정	28
캠페인 조절 장치	28
가속과 주문 압박	28
실전 예제: 무너진 전열	29
전장과 참가자	29
라운드 1 카운트 진행표	29
소강	30
이 예제가 보여 주는 것	31
몬스터 및 세력 오버레이	32
1. 굴착 매복수	32
2. 무리 사냥꾼	32
3. 드래곤	32
4. 켄타우로스 무리	32
5. 용병단	33
세 가지 전장 템플릿	34
A. 관문교 — 병목	34
B. 야시장 — 수직 외곽	34
C. 전장이 된 드래곤 — 거대 생물	35
한 장 요약 카드	37
준비	37
판정	37
카운트	37
행동 비용	37
반응	38
소강	38
구역 핵심 규칙	38
크레딧, 제작 및 라이선스	40
제작자 및 문의	40

설계 계보 및 정본 언어	40
생성형 AI 사용 고지	40
저작권 및 라이선스	40
출처 표기 예시	41

WarZone Count

OSR을 위한 액션 포인트제 전투 보조 엔진



영문 정본의 한국어 번역본 · v1.0 (2026-07)

이 책은 무엇인가

WarZone Count는 OSR 게임을 위한 전투 확장 모듈이다. 기존 규칙을 대체하는 룰셋이 아니라 그 위에 덧붙여 쓰는 모듈이다. 호스트 게임의 공격 굴림, AC, HP, 피해, 내성, 주문, 사기, 클래스, 레벨은 그대로 둔 채, 전투를 더 긴박하고 역동적이며 사건이 풍부하게 만든다.

이 모듈의 직접 원전 규칙은 독립 게임 *혼세영요담*(混世靈妖譚, *Konsei Reiyotan*)(공식 사이트)이다. WarZone Count는 그 게임의 활력 카운트, 호흡, 반응, 소강, 구역 개념을 뽑아내 OSR 플레이에 맞는 간결한 하위 시스템으로 재구축했다.

핵심 행동경제 아이디어의 계보는 멀리 Ryou Kamiya가 만든 *Nechronica - The Long Long Sequel* - (원제: 永い後日談のネクロニカ)까지 거슬러 올라간다. 계보를 정리하면 이렇다. *Nechronica - The Long Long Sequel* -은 근본 영감의 원천이고, *혼세영요담*은 별도로 완성된 직접 원전 규칙이며, WarZone Count는 여기서 파생된 OSR 전투 확장 모듈이다.



WarZone Count는 선공권과 거리 측정식 전투 이동을 공용 카운트다운 하나와 작은 구역 지도로 대체한다. 게임을 그 게임답게 만드는 규칙은 건드리지 않는다.

호스트 게임의 공격 굴림 또는 THAC0, 상승식 또는 하강식 AC, HP, 피해 주사위, 내성 굴림, 주문 효과, 사기, 경험치, 클래스, 레벨, 기습, 조우 절차는 전부 그대로 쓴다. WarZone Count는 그 규칙을 더 빠른 시간 구조와 한눈에 읽히는 전장으로 감쌀 뿐이다.

캐릭터나 몬스터에 추가하는 수치는 단 하나, **활력**이다.

목차

- 이 모듈이 바꾸는 것
- 호스트 게임과의 계약 및 세 단계 판정
- 1. 활력과 카운트
- 2. 행동 메뉴
- 3. 예약 반응과 즉흥 반응
- 4. 라운드와 소강
- 5. 구역 전장
- 선택 모듈 1: 정밀 지배력
- 선택 모듈 2: 분대
- 선택 모듈 3: 자세
- 속도 조정
- 실전 예제: 무너진 전열

- 몬스터 및 세력 오버레이
- 세 가지 전장 템플릿
- 한 장 요약 카드
- 크레딧, 제작 및 라이선스

이 모듈이 바꾸는 것

다섯 가지 핵심 모듈은 서로 맞물려 작동한다.

1. **활력과 카운트**는 선공권과 교대식 턴을 대체한다.
2. **행동 메뉴**는 이동, 공격, 시전, 전장 작업에 활력 비용을 매긴다.
3. **예약 반응과 즉흥 반응**으로 전투원은 자신을 지키고 접근로를 통제한다.
4. **라운드와 소강**은 카운트에 명확한 초기화 시점과 정비 리듬을 준다.
5. **구역**은 격자와 거리 측정식 이동을 전술 노트 지도로 대체한다.

선택 모듈 세 가지는 정밀 지배력, 분대, 자세를 추가한다. 각 선택 모듈은 명시된 핵심 의존 모듈이 돌아가고 있을 때에만 도입한다. 정밀 지배력에는 모듈 5가 필요하고, 분대에는 정밀 지배력이나 간이 지배력이 필요하며, 자세는 단독으로 쓸 수 있다.

카운트만 원한다면 모듈 1-4를 쓰고, 거리와 이동은 호스트 게임 것을 그대로 둔다. 이 방식에서는 이동이 호스트 게임의 이동 허용량을 따르고, 적이 근접 사거리 안으로 들어오면 견제가 발동한다. 장외(Off-Map), 기습 경로를 비롯한 구역 전용 규칙은 쓸 수 없다.

호스트 게임과의 계약

WarZone Count는 호스트 행동이 **언제** 일어나는지, **어디서** 일어나는지, **활력을 얼마나 소모하는지**를 바꾼다. 그 행동을 해결하는 방식은 호스트 게임 그대로다.

- 공격은 여전히 호스트 게임의 공격 보너스, THAC0, AC, 회심 규칙, 피해, 공격 횟수를 사용한다.
- 주문은 여전히 호스트 게임의 주문 목록, 슬롯 또는 준비 규칙, 사거리, 내성, 지속시간, 효과를 사용한다.
- 사기 판정은 여전히 호스트 게임의 사기 수치와 주사위를 사용한다.
- 생물이 HP 0이 되면 여전히 호스트 게임의 사망, 빈사, 패배 규칙을 따른다.
- 클래스 특기는 그대로 클래스 특기다. 완전한 공격 루틴을 부여하는 특기라면, 그 루틴이 여기서는 한 번의 공격 메뉴버가 된다.

WarZone Count가 협공 뒤의 사기 판정처럼 새로운 발동 조건을 더할 때도, 그 해결은 호스트 게임 절차가 맞는다.

판정

이 모듈이 쓰는 난이도는 세 가지뿐이다. 호스트 게임에 맞는 열을 골라 쓰면 된다.

난이도	능력치 롤언더	d20 + 수정치	능력치가 없는 몬스터 또는 NPC
보통	능력치 롤언더	DC 10	관련 내성 또는 d6: 4+
어려움	능력치 -4 롤언더	DC 14	관련 내성 또는 d6: 5+

극난	능력치 -8 롤언더	DC 18	관련 내성 또는 d6: 6
----	------------	-------	----------------

규칙 본문에서는 판정을 **보통 판정(능력치 롤언더 / DC 10)** 형식으로 표기한다. 특정 능력치가 지정된 경우에는 “능력치” 자리에 그 능력치를 넣는다.

규칙이 판정을 한 단계 쉽게 또는 어렵게 만들면 이 사다리에서 한 칸 움직인다. 보통보다 쉬워진 판정은 굴림 없이 성공한다. 극난이 가장 어려운 단계다. WarZone Count는 대립 판정을 쓰지 않는다. 대립 상황이 이례적인 경우에는 대신 고정 난이도를 높인다.

감을 잡는 기준으로, 평범한 모험가는 보통 판정에 약 50-65%, 어려움 판정에 30-45%, 극난 판정에 10-25% 정도 성공한다. 능력치가 아주 높거나 낮으면 이 범위도 달라진다.

1. 활력과 카운트

활력은 선공권과 전투 속도, 행동 자원을 수치 하나로 묶은 것이다.

최대 활력

플레이어 캐릭터는 다음과 같이 정한다.

최대 활력 = 10 + DEX 수정치

갑옷을 적용하기 전에는 7-13 사이의 값이 나온다. 판금 갑옷급 방어구는 최대 활력을 1 줄인다.

몬스터나 NPC는 다음과 같이 정한다.

최대 활력 = 8 + $\text{ceil}(\text{HD} / 2)$, 최대 13

예를 들어 HD 1 생물은 활력 9, HD 4 생물은 활력 10, HD 9 생물은 활력 13이다. 별도의 변환표는 필요 없다. 기존 호스트 스탯 블록에 활력 한 줄만 더하고 나머지 수치는 전부 그대로 둔다.

라운드가 시작될 때마다 모든 참가자는 활력을 최대치로 되돌린 뒤, 있다면 이월 페널티를 적용한다. 라운드 도중에 활력이 저절로 회복되는 일은 없다.

카운트 진행

1. 모든 참가자의 남은 활력을 비교한다.
2. 남은 활력이 가장 높은 참가자가 **호흡** 한 차례를 갖는다.
3. 그 호흡에서 사용한 메뉴버의 활력 비용을 지불한다.
4. 남은 활력을 다시 비교한다.
5. 모두의 활력이 0이 될 때까지 반복한다. 그런 다음 소강을 해결한다.

카운트에서 선정된 시점에 참가자는 남은 활력을 전부 포기하고 0으로 내려갈 수 있다. 쓸 수 없는 마지막 한 점 때문에 카운트가 멈추는 일을 막기 위한 규칙으로, 한 번 포기하면 그 라운드에는 되돌릴 수 없다.

카운트는 선공권을 굴린 뒤 턴을 주고받는 통상적인 방식이 아니다. 계속 앞서 있는 전투원은 더 느린 전투원이 한 번 움직이기도 전에 호흡을 여러 차례 가질 수 있고, 반응은 자기 호흡 밖에서 활력을 쓰기 때문에 순서를 뒤 바꾸기도 한다. 그래서 호흡 하나가 끝날 때마다, 그리고 반응 기회가 지나갈 때마다 남은 활력을 다시 비교한다.

동물은 다음 순서로 가른다.

1. 플레이어 캐릭터끼리는 DEX가 높은 쪽이 먼저 행동한다.
2. 플레이어 캐릭터와 몬스터가 동물이면 플레이어 캐릭터가 먼저 행동한다.
3. 몬스터끼리는 HD가 높은 쪽이 먼저 행동한다.
4. 그래도 동물이면 GM이 결정한다.

호흡 한계

한 호흡에는 하나 이상의 메뉴버를 어떤 순서로든 답을 수 있다. 다만 총비용이 **호흡 한계 5**를 넘어서는 안 되며, 행동하는 생물에겐 그 총비용을 낼 활력이 남아 있어야 한다.

흔히 쓰는 완성된 호흡의 예는 다음과 같다.

- 이동 2 + 일반 무기 공격 2 + 방어 예약 1 = 5.
- 일반 무기 공격 2 + 일반 무기 공격 2 + 방어 예약 1 = 5.
- 대형 무기 공격 3 + 견제 예약 2 = 5.

카운트에서 공격을 거둬들이는 것은 허용되지만, 연격 피로 때문에 뒤로 갈수록 명중은 점점 어려워진다.

과부하

현재 한계를 넘는 호흡을 해결하려는 생물은 해결 전에 **과부하**를 선언하고 보통 CON 판정(CON 롤언더 / DC 10)을 할 수 있다.

- **성공:** 호흡 전체를 해결한다. 그 생물의 다음 호흡 한계는 3이 된다.
- **실패:** 호흡 전체를 그대로 해결한 뒤, 남은 활력을 전부 잃고 무방비가 된다.

성공하든 실패하든 선언한 메뉴버는 전부 그대로 처리된다. 판돈은 전투 속도다. 집중 4 + 발동 2를 한 호흡에 넣는 것이 가장 흔한 과부하이며, 과부하를 거처도 대형 무기 공격 두 번은 여전히 금지다.

다음 호흡 한계가 3이 되는 효과는 소강을 넘어서도 유지된다. 라운드의 마지막 호흡에서 과부하했다면 다음 라운드의 첫 호흡이 한계 3으로 시작한다.

무방비

무방비 상태의 생물은 다음 효과를 모두 받는다.

- AC가 4 악화된다. 상승식 AC는 -4, 하강식 AC는 +4를 적용한다.
- 반응을 사용할 수 없다.
- 자세를 선언하거나 유지할 수 없다.

무방비는 그 생물이 카운트에서 다음번에 선정되는 시점에 끝난다. 그보다 소강이 먼저 오면 소강 중에 끝난다.

잡몹 일괄 활성화

하급 생물 다수가 같은 활력을 갖고 있다면 GM은 **잡몹 일괄 활성화**를 쓸 수 있다. 같은 활력으로 한 집단이 된 생물들은 같은 카운트에 동일한 메뉴버 조합을 사용하고 활력도 함께 줄인다. 다만 HP, 공격, 피해, 내성, 위치는 각자의 것을 그대로 유지한다.

어떤 생물이 다른 행동을 해야 하거나 위치를 따로 추적해야 하는 순간이 오면 곧바로 집단에서 분리한다. 분대 선택 규칙을 쓰고 있다면 조직화된 부대는 분대 규칙으로 다루고, 잡몹 일괄 활성화는 느슨한 무리에만 남겨 둔다.

2. 행동 메뉴

아래 비용은 호스트 게임에서 전투 행동이 언제 이루어지는지만 대체한다. 각 행동을 어떻게 해결하는지는 그대로 호스트 게임의 규칙을 따른다.

메뉴버	활력	효과
공격 — 일반 무기	2	한손 근접 무기, 활, 투척 무기 또는 그에 준하는 루틴으로 호스트 게임의 완전한 공격 루틴 한 번을 해결한다.
공격 — 대형 무기	3	양손 근접 무기, 장병기, 쇠뇌, 머스킷 또는 그에 준하는 대형 무기 루틴으로 호스트 게임의 완전한 공격 루틴 한 번을 해결한다. 한 호흡에 대형 무기 공격 두 번을 함께 사용할 수 없다.
이동	2	인접 구역 한 곳으로 이동한다.
질주	3	인접 구역 한 곳으로 이동한다. 같은 라운드의 다음 공격 굴림에 +1을 얻는다.
집중	4	주문 하나를 지정하고 시전을 시작한다. 집중은 발동할 때까지 지속되며, 소강도 넘어간다.
발동	2	집중한 주문을 호스트 게임의 주문 규칙에 따라 해결한다.
반응 예약	1-2	반응 하나를 선불한다. 방어 1, 받아내기와 반격 2, 또는 견제 2.
잡기·밀치기	3	아래 판정을 한다. 성공하면 대상을 붙잡거나 인접 구역으로 강제로 이동시킨다.
임기 행동	2	여기에 없는 행동을 보통 판정(관련 능력치 롤언더 / DC 10)으로 시도한다.
재장전	3	쇠뇌 또는 화기를 재장전한다. 소강 중 정비 선택으로 재장전하면 무료다.
자세 선언	1-2	자세 선택 규칙을 도입했을 때만 사용한다.

목록의 메뉴버를 그대로 재현하는 행동도, 그것을 약화한 행동도 그 메뉴버에 적힌 비용을 그대로 낸다. 임기 행동은 할인 메뉴가 아니다.

공격 루틴

공격 메뉴버 한 번으로 호스트 게임이 부여하는 완전한 공격 루틴 한 번을 해결한다. 전사가 레벨에 따라 여러 번 공격하든 몬스터가 발톱/발톱/물기 루틴을 쓰든, 그 전체가 하나의 루틴이자 한 번의 메뉴버다. 그 루틴 안의 모든 공격 굴림에 연격 피로 페널티 하나를 적용한다.

GM은 유난히 크거나 느리거나 무거운 몬스터 루틴을 활력 3을 소모하는 대형 무기 공격으로 분류한다. 생물의 통상 공격 루틴을 대신하는 특수 능력도 배정된 공격 비용을 그대로 낸다. 다만 호스트 규칙상 순수한 이동이거나 목록의 다른 메뉴버를 요구하는 능력이라면 예외다.

몬스터도 공격뿐 아니라 이동, 특수 능력, 반응에 활력을 소모한다. 공격만 하는 몬스터는 자기 전투 속도를 제대로 쓰지 못하는 셈이다.

잡기와 밀치기

보통 STR 판정(STR 롤언더 / DC 10)을 한다.

- 대상의 HD나 레벨이 행동하는 생물보다 높으면 어려움 STR 판정(STR -4 롤언더 / DC 14)을 한다.
- 대상이 대형이라면 극난 STR 판정(STR -8 롤언더 / DC 18)을 한다.

두 조건이 모두 해당하면 더 어려운 난이도 하나만 적용한다. 잡기에 성공하면 붙들린 상태에 대한 호스트 게임의 일반적인 결과를 적용한다. 밀치기에 성공하면 대상을 인접 구역 하나로 이동시킨다.

집중과 발동

집중은 주문 하나를 지정해 시전을 시작하는 메뉴버다. 시전자는 집중한 채로 이동할 수 있다. 집중은 자세가 아니므로 자세 제한에 포함되지 않으며, 라운드와 소강을 넘어 지속된다.

한 생물이 동시에 유지할 수 있는 집중 주문은 하나뿐이다. 새 주문에 집중하면 붙들고 있던 주문은 시전 중단으로 소실되며, 활력은 환급되지 않는다.

시전자가 발동 전에 피해를 받거나 무방비가 되면 주문은 소실되고 집중 비용도 환급되지 않는다. 이 소실은 호스트 게임의 준비 규칙이나 슬롯 규칙에 따라 시전이 중단된 것으로 처리한다.

발동한 주문의 사거리, 대상, 내성 굴림, 피해, 지속시간, 효과는 모두 호스트 게임의 원래 규칙을 따른다. 집중 4 + 발동 2는 비용이 6이므로, 중단될 틈 없이 시전하려면 과부하가 필요하다. 한 라운드에 발동할 수 있는 주문 수에 정해진 상한은 없다. 한계는 활력과 중단 위험뿐이다.

자연스럽게 세 가지 시전 리듬이 생긴다.

- **분산 시전:** 한 호흡에 집중하고 이후 호흡에 발동한다. 활력 효율은 좋지만 적에게 중단할 기회를 준다.
- **강행 시전:** 과부하로 집중과 발동을 한 호흡에 몰아서 사용한다. 과부하 판정에 실패해도 주문은 발동하며, 그 뒤 시전자는 남은 활력을 잃고 무방비가 된다.
- **소강 넘기기:** 한 라운드 후반에 집중하고 소강을 넘겨 다음 라운드 초반에 발동한다. 그 사이에 피해를 받으면 마찬가지로 주문을 잃는다.

연격 피로

생물이 라운드 동안 사용한 공격 메뉴버를 전부 센다. 받아내기와 반격으로 얻는 공격도 포함한다. 견제로 발생하는 기회 공격은 연격 피로를 받지 않고, 횡수에 포함되지도 않는다.

- 첫 번째 공격 메뉴버: 페널티 없음.
- 두 번째 공격 메뉴버: 공격 굴림에 -2.
- 세 번째 공격 메뉴버: -4.
- 네 번째 공격 메뉴버: -6.
- 이후 공격 메뉴버마다 -2씩 계속 누적한다.

횡수는 소강 중에 초기화한다. 완전한 다중공격 루틴은 통째로 공격 메뉴버 한 번이지, 공격 굴림마다 별개의 메뉴버가 아니다.

속도 효과

행동 속도를 바꾸는 호스트 효과는 활력 비용의 변화로 옮긴다. 그 효과가 지닌 다른 기능은 원래대로 작동한다.

- **가속:** 모든 활력 비용을 절반으로 줄이고 올림하며, 최소 1로 한다. 동일한 가속 효과는 중첩되지 않는다.
- **감속:** 모든 활력 비용을 두 배로 한다.

메뉴버의 기본 비용에 구역의 가산 수정치를 더하고, 그다음 가속이나 감속을 적용한 뒤 올림한다. 최소 비용은 1이다.

활력 비용이 0이 될 수 있는 것은 선불한 예약 반응의 발동, 자세 종료, 비용이 0이라고 명시한 능력뿐이다. 그 밖의 모든 비용 감소는 1에서 멈춘다.

3. 예약 반응과 즉흥 반응

반응은 발동 조건이 충족되는 순간 카운트에 끼어든다. 반응을 해결하고 소모한 활력을 차감한 다음 중단된 메 뉴버로 돌아간다. 그 호흡이 끝나면 남은 활력을 다시 비교한다.

기본 공격이나 기회 공격은 생물이 들고 있는 무기로 하는 공격 굴림 한 번이지, 다중공격 루틴 전체가 아니다. 활력은 소모하지 않는다.

예약 반응

호흡 중에 반응 기법 하나를 골라 예약 비용을 선불한다. 그러면 바로 그 반응을 한 번 쓸 준비가 갖춰진다.

- 나중에 발동할 때 소모하는 활력은 0이다. 비용은 이미 선불했기 때문이다.
- 한 생물이 동시에 보유할 수 있는 예약 반응은 하나뿐이다.
- 쓰지 않은 예약 반응은 그 생물의 다음 호흡이 시작될 때나 소강이 올 때, 그중 먼저 오는 시점에 만료된다.
- 선불한 비용은 어떤 경우에도 돌려받지 못한다.

즉흥 반응

필요한 예약 반응이 없는 생물도, 남은 활력이 충분하다면 발동 조건이 충족되는 순간 그 자리에서 비용을 낼 수 있다. 즉흥 비용은 예약 비용의 1.5배를 올림한 값이다.

반응	요구 조건	예 약	즉 흥	발동 조건 및 효과
방어	모든 생물	1	2	자신을 향한 공격 굴림 전에, 그 공격에 한해 AC를 4 개선한다. 상승식은 +4, 하강식은 -4.
받아내 기와 반 격	근접 무기 장비, 근접 공격에만 사 용	2	3	공격 굴림 전에 AC를 2 개선한다. 상승식은 +2, 하강식은 -2. 공격이 빗나가면 즉시 기본 공격을 한 번 한다. 연격 피로를 적용한다.
견제	장병기 또는 창 장 비	2	3	적이 교전선을 건너는 경우를 포함해 자신의 구역에 진입할 때, 즉시 기회 공격을 한 번 한다. 명중하면 통상 피해를 주고 진입을 저지한다. 적이 이미 낸 이동 비용은 그대로 소모된다.

방어는 보호 효율이 가장 높지만, 공격해 온 상대를 되받아 압박하지는 못한다. 받아내기와 반격은 그 보호를 절반으로 줄이는 대신, 들어온 공격이 빗나갈 때마다 즉시 반격한다. 견제는 명중을 전혀 막아 주지 않는다. 대신 활력을 들여 이동 경로를 위협한다.



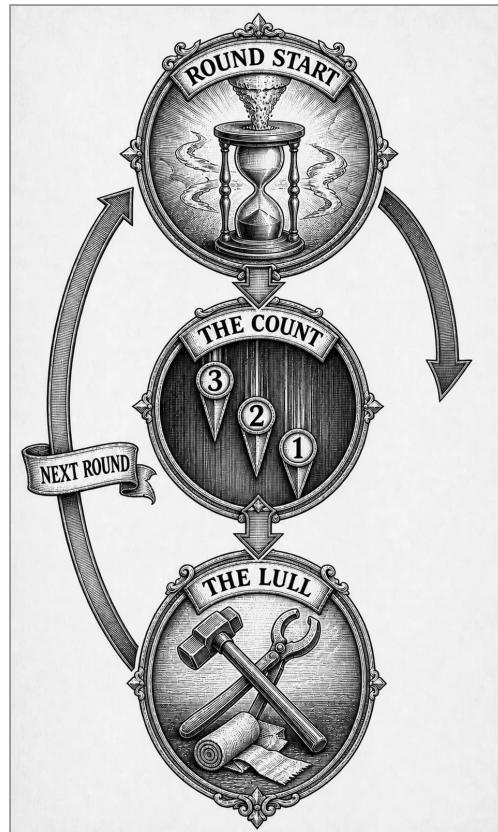
견제는 이미 같은 구역에 있는 적에게는 발동할 수 없고, 원거리 공격에는 아무 소용이 없다. 만료될 때까지 아무도 접근하지 않으면 선불한 비용은 그대로 사라진다.

반응 제한

- 생물은 개별 공격 굴림 하나에 방어 또는 받아내기와 반격 중 하나만 쓸 수 있다. 방어자가 반응마다 비용을 낼 수만 있다면, 다중공격 루틴은 굴림마다 새로운 반응 기회를 연다.
 - 견제는 별도의 이동 발동 조건을 쓴다. 그래서 같은 사건 안에서 진입에는 견제가, 뒤이은 공격에는 방어나 받아내기와 반격이 각각 발동할 수 있다.
 - 방어 또는 받아내기와 반격은 공격 굴림 전에 선언한다. 주사위 눈, 공격 총합, AC 비교 결과 중 무엇이든 공개되고 나면 반응 기회는 닫힌다.
 - 완전 기습의 대상은 그 기습에 어떤 반응도 쓸 수 없다.
 - 반응 비용은 반응하는 생물의 호흡 밖에서 지불하므로 호흡 한계에 포함되지 않는다.
 - 반격은 연격 피로와 선택 룰인 라운드당 공격 한계에서 공격 메뉴버로 센다. 견제로 하는 공격은 세지 않는다.
-

4. 라운드와 소강

WarZone Count의 한 라운드는 호스트 게임의 전투 라운드 하나다. 주문 지속시간, 햇불, 위험 요소 같은 라운드 단위 효과는 전부 이 일대일 척도를 그대로 따른다.



라운드 시작

1. 각 참가자의 활력을 최대 활력으로 초기화한다.
2. 이월 페널티를 적용한다.
3. 유지 중인 자세는 그대로 유지된다.

|

v

카운트

- 남은 활력이 가장 높은 참가자가 호흡한다.
- 활력을 소모하고 반응을 해결한 뒤 다시 비교한다.
- 모든 참가자의 활력이 0이 될 때까지 계속한다.

|

v

소강

1. 무방비를 종료한다.
2. 사용하지 않은 예약 반응을 버린다. 집중은 유지된다.
3. 연격 피로와 그 밖의 "라운드당" 횟수를 초기화한다.
4. 각 유닛이 정비 선택 하나를 수행한다.
5. 구역 위험과 환경 효과를 진행한다.
6. 전투가 끝났는지 확인한다.

|

+---- 끝나지 않았다면 다음 라운드를 시작한다

정비 선택

소강 동안 각 생물이나 유닛은 다음 중 하나를 수행할 수 있다.

- **재장전:** 쇠뇌 또는 화기 한 정을 재장전한다. 분대가 이 선택을 하면 그 대신 현재 분대원 전원의 무기를 재장전한다.
- **응급처치:** 쓰러진 아군 하나에게 호스트 게임의 치유 또는 안정화 절차를 사용한다.
- **렐리:** 사기 판정에 실패해 후퇴하거나 도주 중인 휘하 분대 하나를 골라 사기 판정을 다시 하게 한다. 성공하면 그 분대는 다음 라운드가 시작될 때 복귀한다.
- **장비 교체:** 호스트 게임이 허용하는 범위 안에서 장비를 꺼내 들거나 집어넣거나 교환한다.



소강은 어디까지나 정비 시간이다. 활력은 다음 라운드가 시작되어야 돌아온다.

정비가 끝나면 화재, 독안개, 침수, 무너지는 구조물, 그 밖의 구역 위험을 진행한다. 배회 몬스터 판정과 탐사턴 절차는 호스트 게임의 평소 주기대로 진행한다.

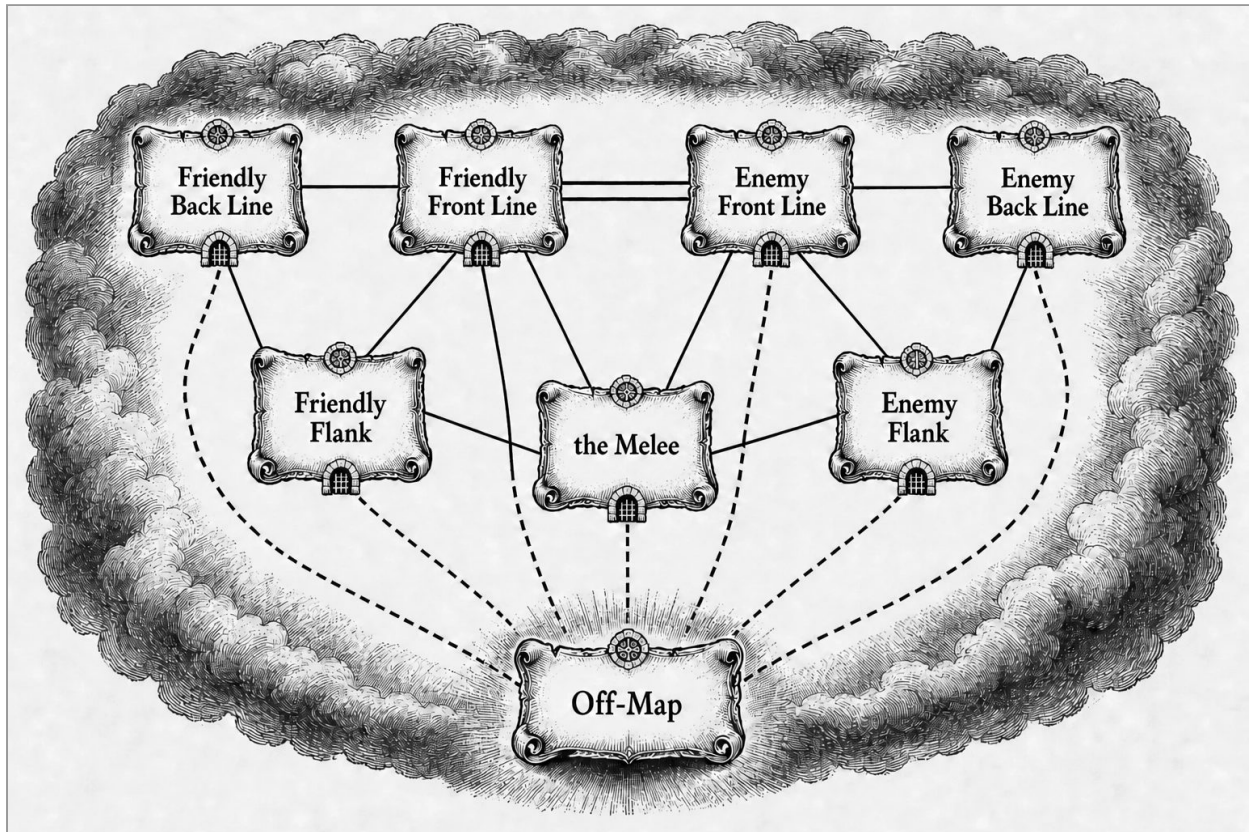
전투는 한쪽 진영이 전멸하거나 도주하거나 사기가 무너졌을 때, 목표를 달성했을 때, 남은 참가자가 모두 철수했을 때, 또는 테이블 전원이 위험이 끝났다고 합의했을 때 끝난다.

5. 구역 전장

구역은 위치가 하나의 전술적 의미를 갖는 장소다. 전장은 이동 경로로 이어진 구역들의 작은 그래프다. 대부분의 전투는 구역 세 곳에서 여섯 곳이면 충분하고, 보통은 다섯 곳이 가장 적당하다.

기본 여덟 구역 그래프는 언제나 다시 쓸 수 있는 출발점이다.

도해의 구역 라벨은 영문 정보 표기를 따른다.



[아군 후열]—[아군 전열]≡[적 전열]—[적 후열]
 | | \ / |
 [아군 외곽]——— [난전지대] ——— [적 외곽]

[장외]는 접근 조건을 통해서만 모든 구역과 연결된다.

지도에서는 다음 오티지 기호를 사용한다.

기호	의미
—	일반적인 인접 이동
≡	직접 교전선(engagement line). 일반 이동 오티지이면서, 근접 공격이 이동 없이 건너갈 수 있는 선이다.
⇕	수직 또는 별개의 연결 통로
x	기본적으로 차단됨

이 도해는 진행 절차를 보여 줄 뿐, 그 장소가 실제로 어떤 모습이어야 하는지는 정하지 않는다. 전투가 벌어지는 장소에 맞춰 노드 이름을 바꾸고, 지우고, 합치고, 다시 이으면 된다.

사거리

- **근접:** 같은 구역 또는 직접 교전선 너머.
- **매우 짧음, 약 10피트:** 같은 구역.
- **짧음, 약 30피트:** 인접 구역.
- **중간, 약 120피트:** 구역 엣지 최대 두 개 거리.
- **더 긴 사거리:** 구역 엣지 최대 세 개 거리.

호스트 게임이 야외 사거리를 야드로 적는다면 같은 수치를 그대로 야드로 읽는다. 사거리 구간에 따른 공격 페널티는 더하지 않는다. 이 모듈에서 수정치는 사격 위치와 구역 특성이 맞는다. 모듈 5를 생략했다면 호스트 게임의 사거리를 그대로 사용한다.

이동 비용

돌파, 난전지대 진입, 강제 이탈은 그 이동의 이동 비용을 대신한다. 구역 진입에 붙는 추가 비용은 어느 이동 비용이 적용되든 그 위에 더한다. 질주는 활력 +1을 내고 이동 부분을 대체할 수 있다. 이 모든 행동은 이동으로 센다.

구역 역할과 특성

구역	규칙
전열(Front Line)	장병기와 창 의 공격 굴림에 +1. 단도 공격에는 -1. 기병 돌격은 이곳에서만 할 수 있다. 이곳의 교전선 너머로 근접 공격을 할 수 있다.
후열(Back Line)	원거리 공격 굴림에 +1. 적이 진입하지 않았다면 적의 근접 공격은 이곳의 점유자에게 닿지 않는다. 재장전의 활력 비용이 1 감소한다.
외곽(Flank)	은신이 유리해진다. 백분율로는 +20%p, x-in-6으로는 +1, 난이도로는 한 단계다. 은신 능력이 없는 클래스는 보통 DEX 판정(DEX 롤언더 / DC 10)을 한다. 이곳에서는 분대 지휘 명령에 활력 +1이 든다.
난전지대(the Melee)	단도와 맨손 공격의 비용은 1 감소해 최소 1이 된다. 장병기와 양손 공격의 비용은 1 증가한다. 잡기 판정은 호스트 게임의 방식에 따라 +2를 얻는다. 진형과 자세의 효과는 억제된다.
장외(Off-Map)	진입에는 일반 이동 비용이 들고, 은신 성공, 비행, 투명화, 기재된 모듈 태그 같은 접근 능력이 필요하다. 점유자를 직접 대상으로 삼을 수 없다. 장외에 있는 생물은 그곳에 머무는 동안 지도 위의 생물을 공격하거나, 주문을 시전하거나, 다른 방식으로 영향을 줄 수 없다. 전장에 영향을 주려면 이동해 나와야 하며, 같은 호흡에 이동 + 공격을 하면 완전 기습이 된다.
높은 곳(High Ground)	원거리 공격 굴림에 +2. 점유자를 향한 근접 공격 굴림에는 -1. 지도 표시에 따라 이 구역으로 들어가는 경로에는 활력 +1이 들거나 보통 판정(관련 능력치 롤언더 / DC 10)이 필요하다. 판정에 실패하면 이동 비용을 소모하고 진입하지 못한다.
수중(Underwater)	화기와 화염을 사용할 수 없다. 이동에 활력 +1이 든다. 잡기 판정은 호스트 게임의 방식에 따라 +2를 얻는다.

전열, 후열, 외곽, 높은 곳이 주는 공격 굴림 보너스와 활력 할인은 그 구역을 장악한 진영만 받는다. 보호 효과(후열의 근접 안전, 장외의 대상 지정 불가), 모든 페널티, 난전지대와 수중의 모든 수정치는 지배력과 관계없이 모든 점유자에게 적용된다. 교착 구역에서는 어느 쪽도 장악이 필요한 보너스나 할인을 받지 못한다.

호스트 기병 돌격. 같은 호흡에 이동 또는 질주와 공격 메뉴버 하나를 각각의 기재된 비용으로 함께 사용하고, 그 공격에 호스트 게임의 돌격 보너스를 적용한다.

기습 경로

호스트 게임의 조우 기습 규칙은 그대로 유지한다. 구역은 전투가 시작된 뒤에 기습을 만들어 낼 방법을 더해 준다.

기습. 외곽에서 은신에 성공한 생물은 몸을 숨긴 채 이동하고 공격할 수 있으며, 첫 공격은 +2를 얻는다. 그 공격이 호스트 게임의 백스텝이나 그에 준하는 특기의 조건도 충족한다면 호스트 특기를 사용하고 이 +2는 더하지 않는다.

완전 기습. 접근 능력이 있는 생물은 장외에 진입할 수 있다. 장외에서 이동 + 공격을 하면 +2를 얻고 대상은 반응할 수 없다. 공격자는 일반 이동 비용과 공격 비용을 그대로 지불한다. 장외의 생물은 어떤 공격의 직접 대상도 될 수 없다.

난전지대로 사격

난전지대 바깥에서 안쪽으로는 원거리 공격을 할 수 있다. 빗나가면 d6을 굴린다. 1-2가 나오면 그 사격은 난전지대의 무작위 야군 하나에게 자동으로 명중한다. 명중 굴림을 다시 하지 않고, 호스트 게임의 통상 피해를 굴린다. 난전지대 안에서는 원거리 공격을 할 수 없다.

협공

한 진영이 같은 라운드에 다음 두 조건을 모두 충족해야 대상 구역에 **협공**이 성립한다.

1. 그 진영이 대상 구역과 인접한 서로 다른 구역 두 곳을 점유한다.
2. 그 라운드에 두 구역 각각의 전투원이 대상 구역의 생물을 상대로 공격 메뉴버를 하나 이상 완수한다.

두 번째 조건이 충족되면 협공의 양쪽 측에 속한 전투원은 그 라운드가 끝날 때까지 대상 구역을 향한 공격에 +2를 얻는다. 협공이 유지되는 동안 방어 측은 사기 판정에 -1을 받는다. 대상 구역을 떠나는 모든 이동에는 어려움 판정(관련 능력치 -4 롤언더 / DC 14)이 필요하다. 그 이동에 이미 판정이 필요했다면 대신 난이도를 한 단계 높인다.

협공은 라운드마다 다시 성립시켜야 한다. 위치만으로는 부족하다.

간이 지배력

각 구역에서 전투 가능한 개체 수를 비교한다.

- 플레이어 캐릭터는 레벨과 관계없이 개체 수 2로 센다.
- HD 4 이상인 개별 개체는 개체 수 2로 센다.
- 그 밖의 전투 가능한 개별 개체는 개체 수 1로 센다.
- 같은 생물을 중복해서 세지 않는다.

개체 수가 더 많은 진영이 구역을 **장악**한다. 총합이 같으면 **교착**이다. 다시 계산하는 시점은 라운드가 시작될 때, 생물이 들어오거나 나갈 때, 생물이 쓰러졌을 때, 그리고 개체 수나 지배력 기여치를 바꾸는 수정 효과가 시작되거나 끝날 때뿐이다. 호흡이 하나 끝날 때마다 멈춰서 다시 셀 필요는 없다.

전열, 후열, 외곽, 높은 곳이 주는 공격 굴림 보너스와 활력 할인은 그 구역을 장악한 진영만 받는다. 보호 효과, 모든 페널티, 난전지대와 수중의 모든 수정치는 지배력과 관계없이 적용된다.

돌파

적이 장악한 구역으로 이동하는 것은 **돌파**다. 활력 3을 지불하고 보통 STR 판정(STR 롤언더 / DC 10)을 한다.

- 방어 측의 개체 수가 진입하는 생물의 개체 수의 두 배 이상이면 어려움 STR 판정(STR -4 롤언더 / DC 14)을 한다.
- 좁은 경로가 막혀 있으면 극난 STR 판정(STR -8 롤언더 / DC 18)을 한다.

적용되는 난이도 가운데 가장 어려운 것을 사용한다. 실패하면 이동 비용은 소모되고 진입하지 못하며, 그 생물은 무방비가 된다.

성공하면 이동자를 목적지 구역에 놓기 전에, 그 진입으로 발동한 견제부터 해결한다. 견제가 명중하면 진입은 취소되지만, 이미 쓴 돌파 비용은 돌려받지 못한다.

난전지대 진입과 이탈

난전지대는 절대 돌파 대상이 아니다. 적이 난전지대를 장악하고 있어도 언제나 난전지대 고유의 진입·이탈 절차를 따른다.

진입. 활력 2를 지불한다. 도적, 은신이나 경량 교전에 특화된 다른 클래스, **[난전 적성]**을 지닌 생물, 가죽 갑옷 이하를 입고 방패를 들지 않은 생물은 판정 없이 들어간다. 그 밖의 생물은 모두 보통 판정(관련 능력치 롤언더 / DC 10)을 한다. 실패하면 비용은 소모되고 진입은 실패하며, 그 생물은 무방비가 된다.

이탈. 다음 중 하나를 고른다.

- 활력 2를 지불하고 보통 판정(관련 능력치 롤언더 / DC 10)을 한다. 실패하면 이동하지 못하고 그 생물은 무방비가 된다.
- 활력 4를 지불하고 판정 없이 **강제 이탈**한다.

난전지대는 일부러 진입은 싸게, 안전한 이탈은 비싸게 설계되어 있다.

수용 한도

좁은 길에는 개체 수 2-4의 수용 한도를 둘 수 있다. 한쪽 진영이 수용 한도를 가득 채우면 그 경로는 막힌다. 상대는 극난 돌파로만 진입할 수 있다.

돌파에 성공하고 견제도 진입을 막지 못했다면 이동자는 진입하고, 그 구역은 수용 한도를 초과한 상태가 된다. 점유 개체 수가 수용 한도 미만으로 줄어들 때까지 어떤 생물도 추가로 진입할 수 없다.

전장 이탈

생물은 자기 후열이나 외곽에서 활력 3을 지불하고 전장을 떠날 수 있다. 인접한 적이 없으면 그대로 성공한다. 인접한 적이 있으면 호스트 게임의 이동 속도를 비교한다.

- 철수하는 생물이 더 빠르면 자동으로 성공한다.
- 속도가 같거나 더 느리면 보통 판정(관련 능력치 롤언더 / DC 10)을 한다.

실패하면 그 생물은 무방비가 되고 남은 활력을 전부 잃으며, 탈진 이월 페널티로 다음 라운드 시작 활력이 3 줄어든다.

전장 편집

다음 여섯 가지 작업으로 전장을 만든다.

1. **구역 제거:** 최후의 항전을 만들거나 후퇴로를 끊는다.
2. **엣지 차단:** 문, 붕괴, 불길, 그 밖의 장애물로 길을 막는다.
3. **수용 한도 설정:** 다리, 관문, 계단, 터널에 수용 한도를 둔다.
4. **구역 추가:** 목표, 경로, 위험 요소, 새 국면을 위한 구역을 더한다.
5. **구역 병합:** 전선이 무너지거나 거리가 의미를 잃으면 구역을 합친다.
6. **특수 효과 추가:** 호스트 게임의 내성, 피해, 또는 이 모듈의 판정을 활용한다.

전장의 연결 구조 자체가 승리 조건이 될 수 있다. 의식진에 도달하기, 소강 동안 다리 지키기, 차단된 엣지 열기, 후열로 탈출하기는 모든 적의 HP를 0으로 만드는 것보다 중요할 수 있다.

거대 몬스터 자체가 전장이 될 수도 있다. 팔다리, 등, 머리가 등반 경로로 이어진 구역이 된다. 호스트 스탯 블록에 이미 따로 있지 않은 한, 이 구역들이 별도의 HP 풀을 만들지는 않는다. 공격은 여전히 호스트 몬스터를 상대로 해결하고, 구역 그래프는 접근과 목표를 정한다.

선택 모듈 1: 정밀 지배력

진형과 병력 차이를 기본 개체 수 계산보다 정밀하게 반영하고 싶다면 이 선택 규칙을 사용한다. 이 규칙은 간이 지배력을 대체하며, 재계산 조건은 그대로 쓴다.

지배력 기여치

유닛	지배력 기여치
0레벨 또는 HD ½ 생물	두 개체당 1, 올림. 세 개체면 2를 기여한다.
완편성 HD 1 분대 하나	2, 개체 수가 절반 미만이면 1
완편성 HD 2-3 분대 하나	3, 분대원을 잃으면 비례하여 줄이고 올림
HD 4 이상인 개별 개체 하나	4
HD 4 미만인 지휘관 하나 또는 플레이어 캐릭터 하나	2

여러 행에 해당하는 생물이라도 한 행만 적용한다. PC가 아닌 HD 4 이상 지휘관은 HD 행을 써서 4를 기여한다. 플레이어 캐릭터는 항상 2를 기여하며, 여기에 HD 기여치를 더하지 않는다.

해당 사항이 있으면 다음 보너스를 더한다.

- 전열에 세운 장병기 대열은 +1을 더한다.
- **버티 태세:** 활력 2를 소모해 현재 라운드 동안 지배력 +2를 얻는다. 버티 태세도 자세이므로, 한 생물이 동시에 유지할 수 있는 자세는 하나뿐이다. 이 유닛은 그 라운드에 자발적으로 이동할 수 없다. 비자발적으로 이동하거나 무방비가 되면 자세가 끝나며, 그 밖에는 소강 중에 끝난다.
- **방패벽:** 그 분대의 지배력 기여치에 1.5를 곱하고 올림한다.
- 지휘관의 CHA 수정치가 양수면 그만큼을 그 진영의 구역 총합에 더한다. 구역마다 진영별로 가장 높은 양의 CHA 수정치 하나만 센다.

두 총합을 비교한다. 더 높은 진영이 구역을 장악하고, 총합이 같으면 교착이다.

완전 장악

5 이상 앞선 진영은 구역을 **완전 장악**한다. 그 구역으로 돌파하려면 어려움 판정(STR -4 롤언더 / DC 14)을 한다. 좁은 경로까지 막혀 있다면 극난 판정(STR -8 롤언더 / DC 18)을 한다.

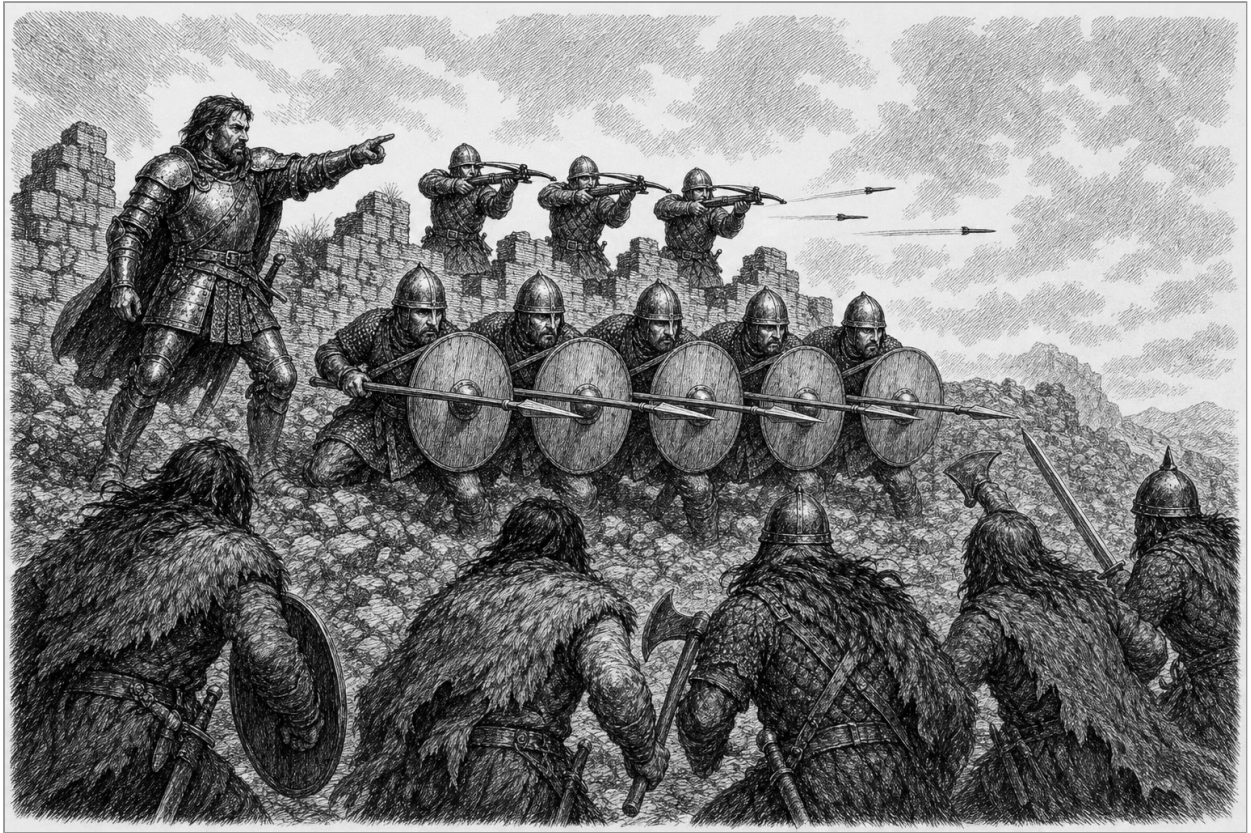
간이 지배력에서는 개체 수가 둘 대 하나일 때 돌파가 어려움이 되는데, 완전 장악이 그 규칙을 대체한다.

난전지대의 정밀 지배력

난전지대에서는 장병기 전열, 버티 태세, 방패벽, CHA 오라, 그 밖의 모든 지배력 보너스를 무시한다. 기본 기여치만 비교하고, 재계산 조건은 평소와 같다.

선택 모듈 2: 분대

분대는 동일한 몬스터나 종자, 용병 셋에서 여섯이 하나의 조직된 진형으로 움직이는 집단이다.



- 이동, 사기, 지배력은 분대 전체로 한 번만 추적한다.
- 호스트 게임의 공격, 피해, HP, 내성, 사상자는 개별로 처리한다.
- 분대원에게는 개별 활력이 없고 반응도 사용할 수 없다. 분대를 지키는 것은 진형이다. 방패벽과 위치, 그리고 호스트 게임의 AC와 HP가 방어를 맡는다.
- 분대는 분대원마다 카운트에서 따로 활성화하지 않고, 지휘관이 명령할 때 행동한다.

정밀 지배력을 쓰지 않는다면, 방패벽을 친 분대는 간이 지배력에서 현재 개체 수의 1.5배(올림)로 센다.

지휘 명령

지휘관은 자기 호흡 중에 활력을 소모해 분대 하나를 활성화하고, 명령 하나를 즉시 해결한다.

- 기본 지휘 명령 비용: 활력 2.
- INT 또는 CHA가 +2 이상인 플레이어 캐릭터는 활력 1을 지불한다.
- HD 4 이상인 몬스터 지휘관은 활력 1을 지불한다.

지휘 명령 한 번으로 다음 중 하나를 내린다.

명령	해결
전진	분대를 인접 구역 하나로 이동시킨다.
일제 사격	아래의 일제 사격 공격을 한다.

난전지대 진입	일반 진입 규칙에 따라 분대를 난전지대로 이동한다.
방패벽	현재 라운드 동안 방패벽을 형성한다. 그 라운드에 분대는 이동할 수 없으며, 방패벽은 소강 중에 끝난다.
후퇴	분대를 자기 후열 또는 외곽 쪽으로 구역 하나만큼 이동한다.

지휘 명령 비용은 지휘관이 지불한다. 명령받은 이동이나 공격에 분대가 따로 활력을 내지는 않는다.

명령받은 이동으로 적이 장악한 구역에 진입하게 된다면, 분대는 하나의 유닛으로서 필요한 돌파 또는 진입 판정을 한다. 이동 비용은 지휘 명령 비용에 이미 포함되어 있으므로 분대가 활력을 추가로 지불하지 않는다. 판정에 실패하면 분대는 진입하지 못한다.

총비용이 호흡 한계 안에 든다면 지휘관은 한 호흡에 지휘 명령을 여러 번 내릴 수 있고, 같은 분대가 한 라운드에 지휘 명령을 여러 번 받을 수도 있다. 분대가 그 라운드의 첫 일제 사격 이후 다시 일제 사격을 하면, 공유 공격 굴림에 연격 피로가 누적으로 적용된다. 분대의 일제 사격 횟수는 소강 중에 초기화한다.

일제 사격

동일한 사격 병력 N명으로 이루어진 분대는 그 병력의 통상 공격 수치로 호스트 게임의 공격 굴림을 한 번 한다.

- 공격이 명중하면 투사체 $\text{ceil}(N / 2)$ 개가 명중한다. 명중한 투사체마다 호스트 게임의 피해를 따로 굴린다.
- 빗나가면 모두 빗나간다. 난전지대로 쏜 일제 사격이었다면 일반 오인 사격 규칙을 한 번 해결한다.

개별 공격 굴림을 선호한다면 대신 그렇게 처리해도 된다. 진행이 느려질 뿐, 그 밖의 분대 규칙은 바뀌지 않는다.

사기 판정 발동 조건

호스트 게임의 사기 체계는 그대로 유지하되, 분대가 다음 상황에 처하면 즉시 사기 판정을 한다.

- 분대원이 시작 인원의 절반으로 줄어든다.
- 지휘관을 잃는다.
- 협공을 당한다.
- 난전지대 진입 명령을 받는다.
- 후열이 장악당한다.

충족된 발동 조건 하나마다 2d6 사기 판정에 -1을 적용한다. 백분율 사기 체계에서는 각 -1을 -5%p로 읽는다. 발동 조건 여러 개가 동시에 충족되면 수정치가 누적될 수 있다.

적이 후열을 장악하면 위의 발동 조건이 충족된다. 협공 발동 조건은 협공에 이미 있는 사기 수정치 -1을 그대로 쓰며, 두 번째 -1을 더하지 않는다.

지휘관 부재

지휘관이 쓰러지면 분대는 즉시 사기를 판정한다. 새 지휘관이 지휘를 맡을 때까지, 분대는 각 라운드 카운트의 맨 마지막에 지휘관 부재 행동을 한 번 한다. 지휘관 부재 행동에는 활력이 들지 않으며, 이동 메뉴버 한 번 또는 공격 메뉴버 한 번으로 제한된다.

적이 분대의 구역을 점유하고 있거나 교전선 너머에서 분대를 근접 공격할 수 있다면, 그 분대는 교전 중이다.

- 교전 중이면 가장 가까운 적과 계속 싸운다.
- 교전 중이 아니라면 d6을 굴린다. 홀수면 위치를 지키고, 짝수면 자기 후열 또는 외곽 쪽으로 도주한다.

이 간단한 거동에는 지휘 명령이 필요 없다. 지휘관을 잃은 분대가 사기의 결과를 향해 계속 움직이게 하는 것이 목적의 전부다.

선택 모듈 3: 자세

자세는 무기 양식, 클래스, 몬스터, 전장 역할을 위한 작은 콘텐츠 슬롯이다.

- 한 생물이 동시에 유지할 수 있는 자세는 하나뿐이다.
- 자세를 선언하려면 기재된 대로 활력 1 또는 2가 든다.
- 자세를 끝내는 비용은 활력 0이다.
- 자세는 호흡, 소강, 라운드가 지나가도 유지된다.
- 자발적이든 아니든 이동하면 자세가 끝난다.
- 무방비가 되면 자세가 끝나고, 무방비가 끝날 때까지 새 자세를 선언할 수 없다.

이 모듈에 수록한 예시는 세 가지뿐이다. 새로 만드는 자세도 간결해야 하고, 사용자를 한 위치에 묶어 두어야 하며, 별도의 해결 체계를 새로 만들지 말고 호스트 게임의 공격·AC 표현을 그대로 써야 한다.

자 세	비 용	효과
창 벽	2	전열에서만 사용한다. 정밀 지배력을 쓸 때는 지배력 +2를 얻고, 간이 지배력을 쓸 때는 개체 수 +2로 센다. 돌격해 오는 기병을 상대로 한 공격 굴림에 +2를 얻는다.
철 벽	1	AC를 1 개선한다. 상승식이면 +1, 하강식이면 -1. 유지하는 동안 자발적으로 이동할 수 없다.
압 박	2	자신의 구역에 있는 적은 공격 굴림에 -1을 받는다.

창벽의 정밀 지배력 효과와 간이 지배력 효과는 둘 중 하나만 적용되며, 절대 누적되지 않는다.

속도 조정

WarZone Count는 호스트 게임의 공격 계산은 손대지 않지만, 라운드당 공격 횟수는 그대로 두지 않는다. 전투 속도를 의도적으로 끌어올리는 모듈이다.

활력 10인 전투원은 일반 무기 기준으로 한 호흡에 이동 + 공격 + 방어 예약, 또는 공격 두 번 + 방어 예약을 무리 없이 담을 수 있다. 라운드 내내 공격에만 활력을 쓰는 전투원은 일반 무기 공격 메뉴버를 다섯 번 할 수 있다 (활력 4 + 4 + 2의 호흡). 기본 명중 확률이 50%일 때 연격 피로를 적용하면, 이 다섯 번의 공격에서 기대할 수 있는 명중은 약 1.5회다. 기존 규칙의 공격 한 번과 비교하면 약 3배다. 첫 연격 피로 페널티를 적용한 공격 두 번이라면 약 1.8배다.

추가 공격의 이득은 명중률이 높은 전투원 쪽이 더 크다. 저레벨 전투는 특히 치명적인데, HP가 적은 데다 활력이 가장 높은 진영이 여러 차례 먼저 행동할 수 있기 때문이다. 플레이어에게 이 모듈을 소개할 때는 균형에 중립적인 모듈이라고 하지 말고, 더 빠르고 위험해진다고 말한다.

대형 무기 공격은 여전히 느리다. 활력 10인 생물이 한 라운드에 할 수 있는 대형 무기 공격 메뉴버는 일반적으로 최대 세 번이고, 한 호흡에 두 번은 어떤 경우에도 할 수 없다.

캠페인 조절 장치

조절 장치는 한 번에 하나만 적용하고, 그 뒤에 다시 평가한다.

1. **저레벨 공격 한도:** 어떤 생물이든 라운드당 공격 메뉴버를 두 번 넘게 사용할 수 없다. 기본 플레이에 가까운 속도를 원하는 레벨 1-3 캠페인에 권장한다.
2. **강한 피로:** 연격 피로가 -3씩 누적된다(기존 -2 대신).
3. **느린 일반 무기 공격:** 일반 무기 공격 비용이 활력 3이 된다(기존 2 대신). 그러면 공격 두 번 + 방어 조합이 사라진다.
4. **몬스터 공격 한도:** 몬스터는 라운드마다 공격 메뉴버를 최대 $1 + \text{ceil}(\text{HD} / 4)$ 회 사용할 수 있다. 높은 HD의 다중공격 루틴이 지나치게 강할 때 유용하다.
5. **극적인 구역:** 모든 구역 수정치를 두 배로 한다. +1은 +2가 되고 -1은 -2가 된다.
6. **주문 제동:** 발동한 시전자는 같은 라운드에 다시 집중할 수 없다.

조절 장치를 전부 기본으로 켜 두지는 않는다. 핵심 모듈 묶음은 공격적인 속도를 전제로 설계되었고, 주된 제동 장치는 연격 피로다.

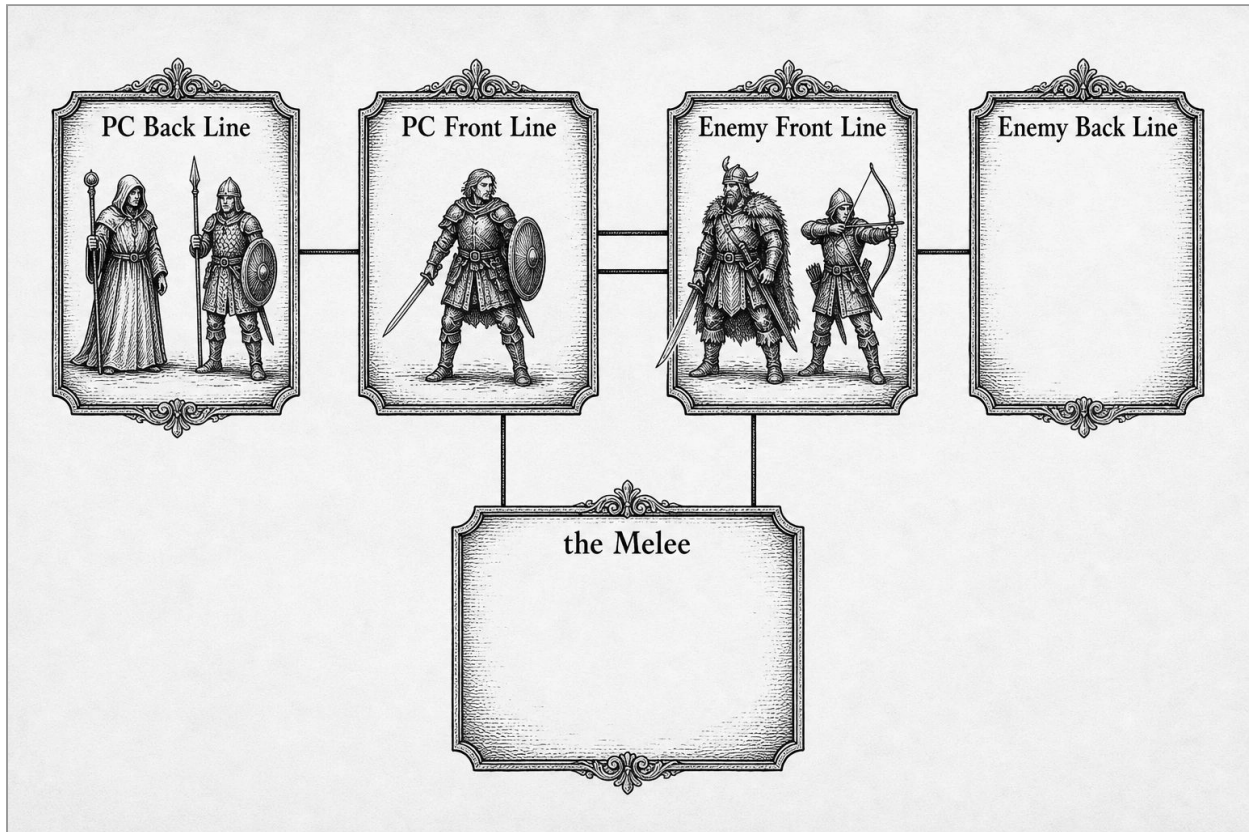
가속과 주문 압박

가속 상태에서는 집중 비용이 2, 발동 비용이 1이 된다. 그러면 집중 + 발동이 과부하 없이 활력 3으로 한 호흡에 들어가고, 활력이 높은 시전자는 한 라운드에 여러 주문을 발동할 수 있다. 공격 속도를 두 배로 만드는 호스트 효과를 의도대로 변환한 결과다. 이 허용 폭이 캠페인에 과하다 싶으면, 개별 주문 효과를 손대는 대신 위의 주문 제동을 사용한다.

실전 예제: 무너진 전열

이 예제에서는 타이밍을 보여 주는 데 필요한 결과만 고정한다. AC, HP, 공격 보너스, 피해, 내성, 주문 세부 사항은 호스트 게임에서 가져온다. 결과에 달리 명시하지 않는 한, 소강 전에는 어떤 공격이나 주문, 반응도 참가자를 쓰러뜨리거나 이동시키거나 행동 불가로 만들지 않는다.

전장과 참가자



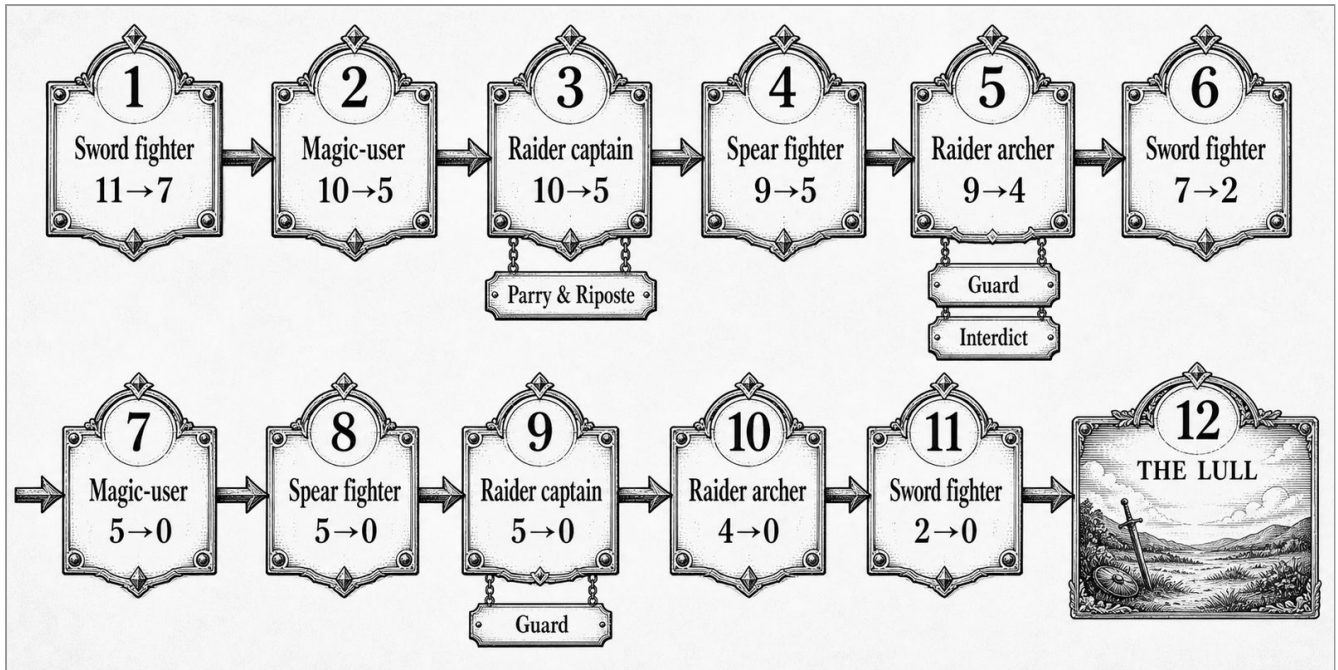
[아군 후열]—[아군 전열]—[적 전열]—[적 후열]
 └─[난전지대]─┘

- **검 전사:** DEX +1, 최대 활력 11. 아군 전열에서 시작한다.
- **매직유저:** DEX +0, 최대 활력 10. 아군 후열에서 시작한다.
- **창 전사:** DEX -1, 최대 활력 9. 아군 후열에서 시작한다.
- **약탈자 대장:** HD 4, 최대 활력 10. 적 전열에서 시작한다. 무기 루틴은 대형 무기 공격으로 취급한다.
- **약탈자 궁수:** HD 1, 최대 활력 9. 적 전열에서 시작한다.

아군 전열은 장악 상태다. 검 전사 혼자서도 이미 두 개체로 세기 때문에, 약탈자 한 명이 시도하는 돌파는 처음부터 어려움이다. 창 전사가 합류한 뒤에도 그대로다.

라운드 1 카운트 진행표

“카운트” 열에는 행동하는 생물의 호흡 전후 활력을 표시한다. 선불한 반응은 발동할 때 활력을 줄이지 않지만, 즉흥 반응은 줄인다.



#	카운트	호흡과 개입
1	검 전사 11→7	일반 무기 공격 2를 한 뒤 받아내기와 반격 2를 예약한다. 검 전사의 첫 공격 메뉴버다.
2	매직유저 10→5	주문을 지정해 집중 4를 사용한 뒤 방어 1을 예약한다.
3	약탈자 대 장 10→5	검 전사를 상대로 대형 무기 공격 3을 한 뒤 적 후열로 이동 2를 사용한다. 공격 굴림 전에 받아내기와 반격이 검 전사의 AC를 2 개선한다. 수정 전 AC였다면 명중했을 공격이 빗나가고, 검 전사는 즉시 기본 공격을 한다. 이 반격은 검 전사의 두 번째 공격 메뉴버이므로 연격 피로 -2를 받는다.
4	창 전사 9→5	아군 전열로 이동 2를 사용한 뒤 견제 2를 예약한다.
5	약탈자 궁 수 9→4	매직유저를 상대로 일반 원거리 공격 2를 한 뒤 아군 전열로 돌파 3을 시도한다. 매직유저는 사격 전에 방어를 선택하여 AC를 4 개선하고, 명중했을 공격을 빗나가게 한다. 어려움 돌파는 성공하지만, 궁수를 구역에 배치하기 전에 견제가 발동한다. 창 전사가 명중하므로 궁수는 통상 피해를 받고 적 전열에 남는다. 이동 비용으로 지불한 활력 3은 그대로 소모된다.
6	검 전사 7→2	교전선 너머의 약탈자 궁수를 상대로 일반 무기 공격 두 번에 활력 4를 사용한 뒤 방어 1을 예약한다. 첫 공격과 반격까지 포함하면 검 전사의 세 번째와 네 번째 공격 메뉴버가 되어 각각 -4와 -6을 받는다.
7	매직유저 5→0	발동 2로 호스트 규칙에 따라 주문을 해결하고, 이동 2로 아군 전열에 들어간 뒤 방어 1을 예약한다.
8	창 전사 5→0	약탈자 궁수를 상대로 대형 무기 공격 3을 한 뒤 이동 2로 아군 후열에 돌아간다. 창 전사의 첫 공격 메뉴버이므로 연격 피로를 받지 않고, 장악한 전열의 장병기 보너스로 이 공격에 +1을 얻는다.
9	약탈자 대 장 5→0	이동 2로 적 전열에 들어간 뒤 교전선 너머로 대형 무기 공격 3을 한다. 검 전사의 방어가 AC를 4 개선한다. 대장의 두 번째 공격 메뉴버이므로 연격 피로 -2를 받는다.
10	약탈자 궁 수 4→0	돌파 3을 다시 시도한 뒤 방어 1을 예약한다. 어려움 판정에 성공하고, 견제는 이미 사용했으므로 궁수가 아군 전열에 진입한다.
11	검 전사 2→0	이동 2로 아군 후열에 간다. 이제 모든 참가자의 활력이 0이다.

소강

다음 순서로 소강을 해결한다.

1. 모든 무방비 상태를 끝낸다.
2. 매직유저와 궁수가 쓰지 않은 방어를 버린다. 주문은 이미 발동했고, 유지 중인 집중이 있다면 그대로 지속된다.
3. 다음 라운드를 위해 연격 피로와 그 밖의 라운드당 횟수를 초기화한다.
4. 각 유닛이 정비 선택 하나를 수행한다. 궁수는 장비를 교체하고, PC들은 응급처치를 하는 식이다.
5. 전장 위험을 진행하고 사기나 후퇴, 목표 달성으로 전투가 끝나는지 확인한다.

전투가 계속되면 라운드 2가 시작될 때 전원이 최대 활력으로 돌아간다. 소강 자체가 활력을 회복시킨 것은 아니다.

이 예제가 보여 주는 것

- 매 호흡이 끝날 때마다 남은 활력이 가장 높은 참가자를 다시 고른다.
 - 예약 반응은 선불하며 다른 생물의 호흡에 끼어들 수 있다.
 - 방어도, 받아내기와 반격도 공격 굴림 전에 선언한다.
 - 견제는 진입 조건 판정이 성공한 뒤에 해결하지만, 그래도 실제 배치를 막을 수 있다. 이동 비용은 그대로 소모된다.
 - 반격은 연격 피로 횟수에 포함되지만 견제 기회 공격은 포함되지 않는다.
 - 집중, 발동, 이동, 공격, 반응은 모두 하나의 활력 경제를 공유하며, 각각을 해결하는 방식은 호스트 게임 그대로다.
-

몬스터 및 세력 오버레이

호스트 게임의 도감 항목을 그대로 사용한다. 각 오버레이가 없는 것은 활력, 모듈 태그, 전술 패턴뿐이며, 다른 도감에 동등한 생물이 있다면 같은 패턴을 그대로 적용한다.

1. 굴착 매복수

호스트 스탯 블록: 뿔, 땅굴 포식자, 그 밖의 굴을 파는 사냥꾼을 변경 없이 사용한다.

활력: $8 + \text{ceil}(\text{HD} / 2)$, 최대 13.

모듈 태그: 굴착 중에는 [장외 접근].

호스트 능력으로 지하 접근이 그럴듯하게 성립한다면, 이 생물은 장외에서 전투를 시작한다. 출현할 때는 이동과 공격의 평소 비용을 그대로 치르고 도달 가능한 구역 어디로든 나타나며, 이 이동 + 공격은 완전 기습이 되어 +2를 얻고 표적은 반응하지 못한다. 공격을 마친 뒤에는 이후 호흡을 써서 다른 접근로 쪽으로 이동해도 되지만, 굴착이 호스트 생물의 한계까지 없애 주지는 않는다. 다른 생물에 옮겨 쓸 때도 요령은 같다. 숨어서 이동하는 능력은 새 스탯 블록을 만들 일이 아니라 장외 접근 조건으로 처리하면 된다.

2. 무리 사냥꾼

호스트 스탯 블록: 고블린, 늑대, 거대 쥐, 그 밖의 수가 많은 낮은 HD 생물을 변경 없이 사용한다.

활력: 동일한 구성원 모두에게 적용할 활력을 HD로 한 번 계산한다.

모듈 태그: 판정 없이 난전지대에 진입해야 하는 생물에게 [난전 적성].

느슨한 무리는 잡몹 일괄 활성화 집단 둘로 나누어 서로 다른 구역으로 보낸다. 협공을 성립시키려면 한 라운드에 각 집단이 같은 대상 구역을 공격해야 한다. 양쪽에 서 있기만 해서는 부족하다. 개체 수가 많으니 새로 계산할 것 없이 간이 지배력도 한눈에 드러난다. 옮겨 쓸 부분은 이 분할 자체다. 각 개체를 따로 행동시키는 대신, 큰 무리 하나를 위치가 다른 위협 둘로 나눈다.

3. 드래곤

호스트 스탯 블록: HD 9+인 드래곤을 변경 없이 사용한다.

활력: 13.

모듈 태그: 호스트 생물이 일반적인 도달 범위를 벗어날 수 있다면 비행 중 [장외 접근].

GM이 더 가벼운 루틴을 따로 분류하지 않는 한, 드래곤의 호스트 공격 루틴은 대형 무기 공격 하나로 취급한다. 브레스는 구역 하나 전체를 대상으로 하며, 내성, 피해, 사용 빈도, 면역은 호스트 게임의 규칙 그대로다. 드래곤 공포와 사기 규칙 역시 호스트 게임의 것을 그대로 쓰며, 이 모듈의 분대 사기 발동 조건은 그 공포 위에 중첩된다. 정밀 지배력에서 드래곤은 4를 기여하고, 활력 2를 써서 버팀 태세로 +2를 더할 수 있다. 그러면 아무도 없는 동지 구역은 상대가 진입하기 전까지 완전 장악 상태가 된다. 세트피스 전투라면 아래처럼 드래곤 자체를 구역 지도로 만들되, 별도의 HP 풀은 만들지 않는다.

4. 켄타우로스 무리

호스트 스탯 블록: 켄타우로스 또는 그에 준하는 고속 기병. 변경하지 않는다.

활력: 각 생물의 HD로 계산한다.

모듈 태그: 필수 없음.

질주로 구역 하나를 건너면 같은 라운드의 다음 공격에 +1을 얻는다. 기병 돌격은 전열에서만 가능하므로, 무리는 그 길목을 지키거나 빼앗겼다면 되찾아야 한다. 대가 없이 주위를 맴돌기만 할 수는 없다. 기수를 전열과 외곽에 나누어 협공을 위협하거나, 전열이 장악되어 있으면 돌파를 강행한다. 어느 도감으로 가져가든 패턴은 같다. 호스트 게임의 이동 속도는 접근과 후퇴의 우위가 되고, 실제 메뉴버의 값은 활력으로 치른다.

5. 용병단

호스트 스탯 블록: HD 4+ 대장 한 명, 창병 세 명에서 여섯 명으로 이루어진 분대 하나, 쇠뇌병 세 명에서 여섯 명으로 이루어진 분대 하나. 모두 변경하지 않는다.

활력: 대장은 평소대로 계산한다. 이 선택 규칙에서 조직된 분대는 지휘 명령을 통해 행동한다.

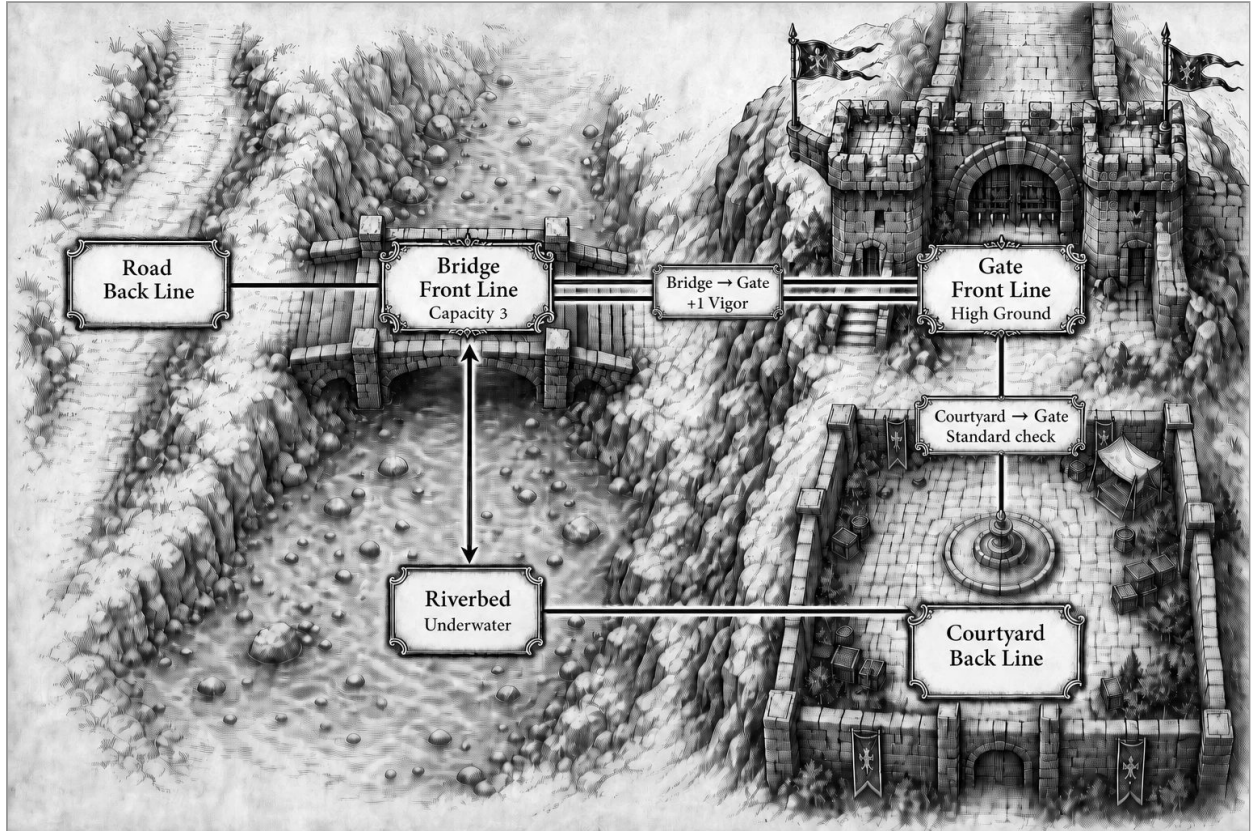
모듈 태그: 필수 없음.

창병은 전열에, 쇠뇌병은 후열에 배치한다. 대장은 직접 견제나 버팀 태세를 쓰고, 이후 호흡에는 지휘 명령으로 방패벽, 전진, 일제 사격을 지시한다. 쇠뇌병 분대는 다음 일제 사격에 앞서 소강 중에 재장전할 수 있다. 지배력 덕분에 이 진형이 어떻게 돌아가는지 한눈에 읽히지만, 지휘관을 잃는 즉시 사기를 판정하며 두 분대 모두 지휘관 부재 상태에 빠질 수 있다. 옮겨 쓸 때 필요한 것도 한 지휘관과 임무가 서로 다른 두 전투 블록뿐이다. 맞춤형 군대 하위 시스템을 새로 만들 필요는 없다.

세 가지 전장 템플릿

각 템플릿은 카드 한 장에 옮겨 그릴 수 있을 만큼 일부러 작게 만들었다.

A. 관문교 — 병목



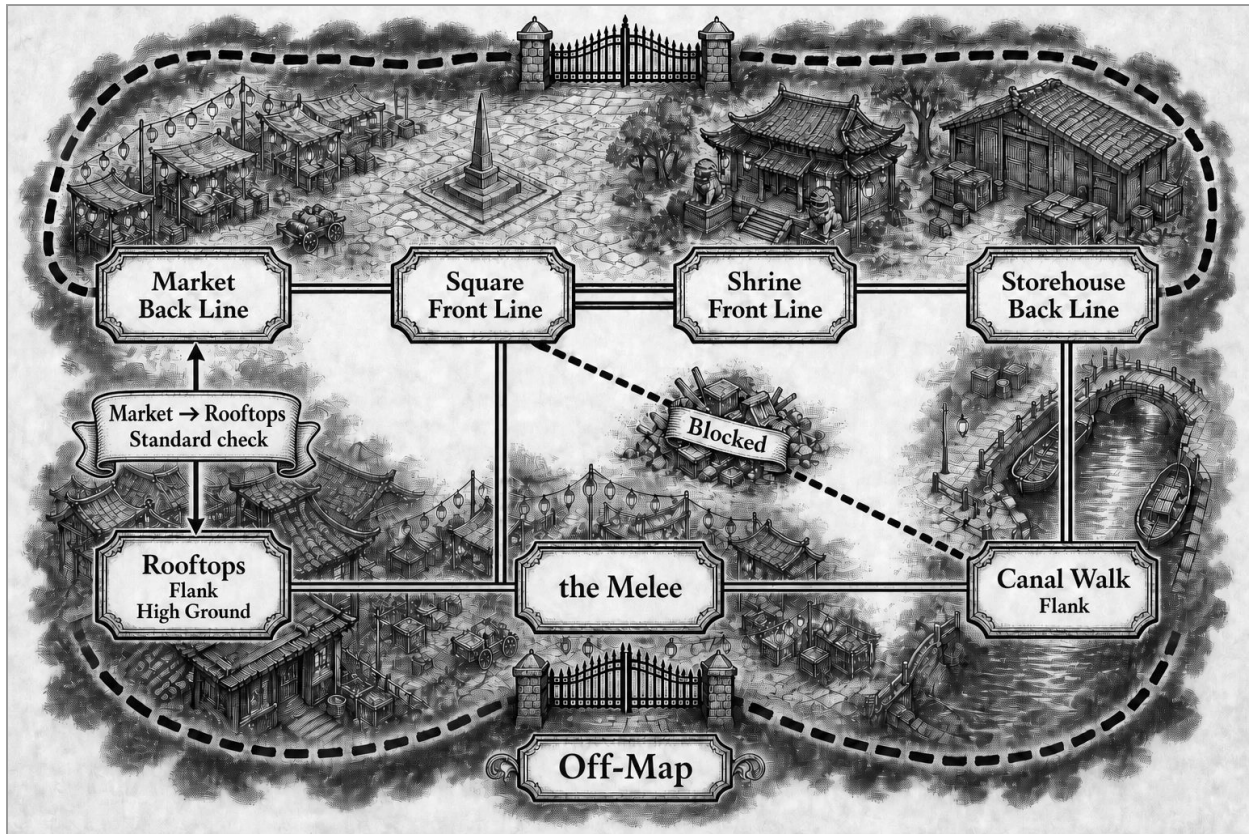
[도로 후열]—[교량 전열 | 수용 한도 3]—[관문 전열 | 높은 곳]
 ↓
 [강바닥 | 수중]—[안뜰 후열]

관문 전열의 진입 조건:

- 교량 → 관문: 활력 +1.
- 안뜰 → 관문: 보통 판정. 실패하면 이동 비용을 소모하고 진입하지 못한다.

다리와 관문이 있어 수용 한도, 견제, 돌파가 플레이의 중심이 된다. 강바닥은 대가를 치르고 돌아가는 우회로다. 공격 측은 안뜰에 진입하면 승리하고, 방어 측은 합의한 횟수만큼 소강이 지날 때까지 다리를 지키면 승리한다.

B. 야시장 — 수직 외곽

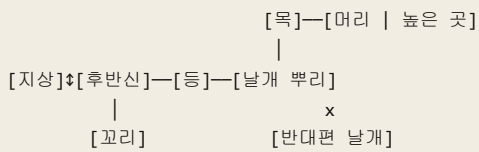
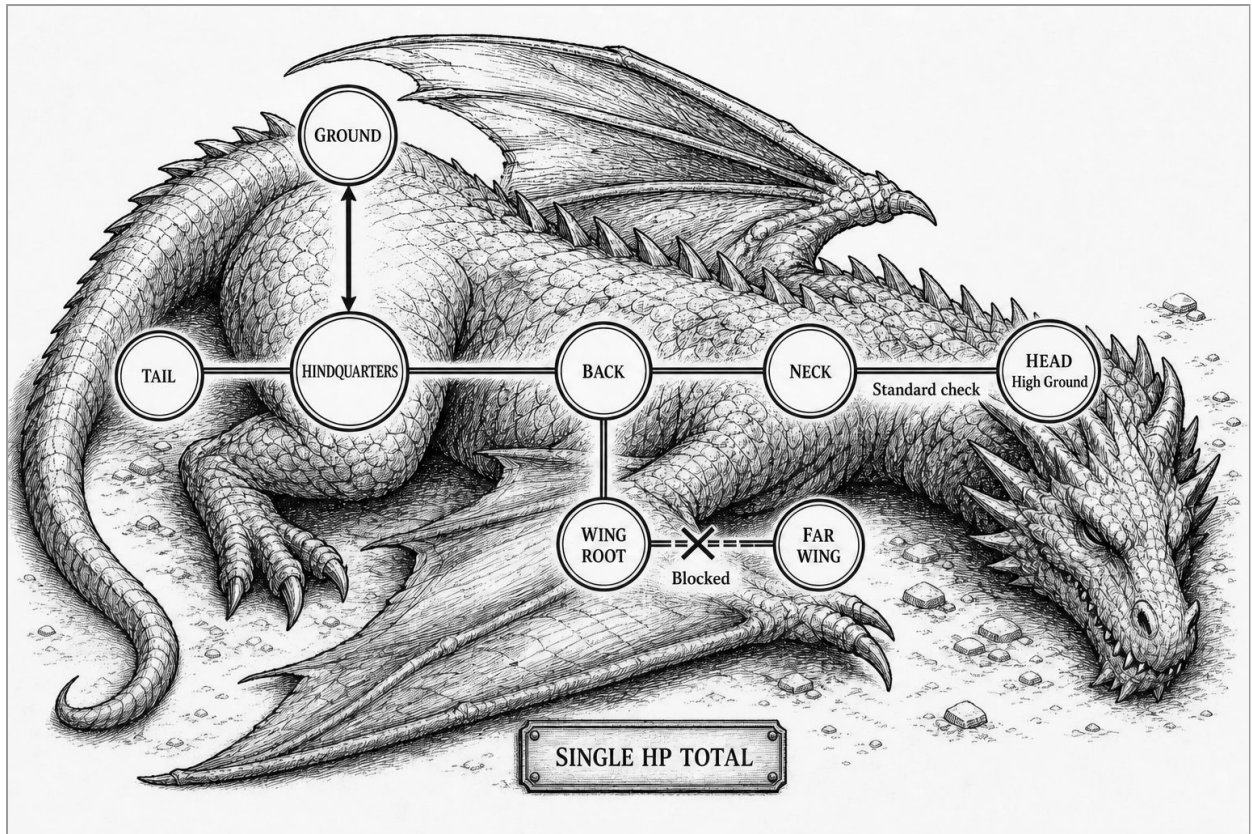


[시장 후열]—[광장 전열]⇄[신사 전열]—[창고 후열]
 [옥상 | 외곽, 높은 곳]—[난전지대]—[운하 보행로 | 외곽]

[장외] = 은신, 비행, 투명화 또는 [장외 접근]을 통한 조건부 접근
 [시장 후열] ⇄ [옥상] = 보통 판정으로 높은 곳 진입
 [광장 전열] — [난전지대] = 일반 엿지
 [창고 후열] — [운하 보행로] = 일반 엿지
 [광장 전열] x [운하 보행로] = 막힌 엿지

시장 후열에서 옥상으로 오르려면 보통 판정이 필요하다. 실패하면 이동 비용을 소모하고 진입하지 못한다. 막힌 광장-운하 엿지는 누군가 여는 것을 목표로 삼아 열기 전까지는 닫혀 있다. 옥상은 원거리 사격과 은신에 유리하다. 한복판의 난전지대는 빠른 경로지만, 얽힘과 오인 사격의 위험을 감수해야 한다. 창고를 여는 것도, 누군가를 광장 너머로 호위하는 것도, 어느 외곽으로든 탈출하는 것도 승리 조건이 될 수 있다.

C. 전장이 된 드래곤 — 거대 생물



지상을 제외한 모든 노드는 같은 호스트 생물 위의 위치다. 목에서 머리로 진입하려면 보통 판정이 필요하다. 실패하면 이동 비용을 소모하고 등반자는 목에 남는다. 막힌 날개 뿌리-반대편 날개 엮지는 서사상 날개를 펼칠 수 있게 되거나 구속물을 끊을 수 있게 될 때만 열린다. 공격은 여전히 드래곤의 단일 호스트 HP 총량을 줄인다. 지도가 정하는 것은 누가 기수, 사슬에 묶인 유물, 취약한 안장, 탈출로에 닿을 수 있느냐다. 드래곤의 위치가 달라지면 몸 구역을 제거하거나 합치면 된다. 별도의 피해 체계를 새로 만들 필요는 없다.

한 장 요약 카드

준비

참가자	최대 활력
PC	$10 + \text{DEX}$ 수정치, 방어구 적용 전 7-13, 판금급 방어구 -1
몬스터/NPC	$8 + \text{ceil}(\text{HD} / 2)$, 최대 13

호스트 게임의 공격 또는 THAC0, AC, HP, 피해, 내성, 주문, 사기, 클래스 특기는 그대로 유지한다.

판정

난이도	롤언더	d20	능력치 없음
보통	능력치	DC 10	내성 또는 d6 4+
어려움	능력치 -4	DC 14	내성 또는 d6 5+
극난	능력치 -8	DC 18	내성 또는 d6 6

보통보다 한 단계 쉬움 = 자동 성공. 대립 판정 없음.

카운트

- 라운드 시작: 활력을 초기화하고 이월 페널티를 적용한다.
- 남은 활력이 가장 높은 참가자가 호흡 한 번을 사용한다. 총비용 ≤ 5 .
- 비용을 소모하고 반응 기회를 해결한 뒤 다시 비교한다.
- 모든 활력이 0이 될 때까지 계속한 뒤 소강을 해결한다.

카운트에서 자기 차례로 선정되었을 때, 참가자는 남은 활력을 전부 포기하고 그 라운드 동안 0으로 내릴 수 있다.

동률: PC 대 PC에서는 DEX가 높은 쪽 → PC가 몬스터보다 먼저 → HD가 높은 몬스터 → GM.

과부하: 보통 CON 판정. 성공 = 호흡을 해결하고 다음 호흡 한계 3. 실패 = 호흡을 해결한 뒤 남은 활력 0 및 무방비. 아직 적용되지 않은 호흡 한계 3은 소강을 넘어 다음 라운드에 그 생물이 사용하는 첫 호흡까지 이어진다.

무방비: AC가 4만큼 악화된다(상승식 -4 / 하강식 +4). 반응이나 자세를 사용할 수 없다. 다음에 자신이 카운트에서 선정될 때 또는 소강 중에 끝난다.

행동 비용

메뉴버	활력	메뉴버	활력
일반 무기 공격 루틴	2	대형 무기 공격 루틴	3
구역 하나 이동	2	구역 하나 질주, 다음 공격 +1	3
집중	4	발동	2
잡기·밀치기	3	임기 행동	2
재장전	3	반응 예약	1-2

자세 선언	1-2	자세 종료	0
-------	-----	-------	---

동시에 집중한 주문은 하나만 유지할 수 있다. 새로 집중하면 유지하던 주문은 활력 환급 없이 사라진다.

한 호흡에 대형 무기 공격 두 번을 함께 사용할 수 없다. 연격 피로는 누적된다. 첫 번째 공격 ± 0 , 두 번째 -2, 세 번째 -4, 이후 공격마다 -2를 추가한다. 가속은 최종 비용을 절반으로 줄이고 올림하며 최소 1로 한다. 감속은 최종 비용을 두 배로 한다.

반응

반응	예약 / 즉흥	효과
방어	1 / 2	굴림 전: 공격 한 번에 대해 AC가 4만큼 개선된다.
받아내기과 반격	2 / 3	근접만 가능. AC가 2만큼 개선된다. 빗나가면 즉시 기본 공격.
견제	2 / 3	장병기/창. 적이 구역에 진입할 때 즉시 공격한다. 명중하면 피해를 주고 진입을 막는다.

기본 공격 또는 기회 공격은 무기 공격 굴림 한 번이며 활력을 소모하지 않는다. 개별 공격 굴림 하나에는 방어 또는 받아내기과 반격 중 하나만 사용할 수 있다. 견제는 별도의 이동 반응 기회를 사용한다. 완전 기습의 대상은 그 완전 기습에 어떤 반응도 사용할 수 없다. 반격은 연격 피로와 선택 규칙의 라운드당 공격 한계에 포함되지만, 견제 공격은 포함되지 않는다. 사용하지 않은 예약 반응은 다음 자기 호흡 또는 소강에 만료된다.

소강

무방비 종료 → 사용하지 않은 예약 반응 폐기 → 집중 유지 → 라운드당 횟수 초기화 → 유닛마다 정비 선택 하나(재장전, 응급처치, 랠리, 장비 교체) → 위협 요소 진행 → 전투 종료 여부 확인.

구역 핵심 규칙

구역	핵심 규칙
전열	장병기/창 공격 +1, 단도 -1, 기병 돌격 가능. 교전선은 일반 이동 옛지이자 근접 공격이 닿는 거리다.
후열	원거리 공격 +1, 재장전 활력 -1. 적이 진입하기 전까지 근접 공격으로부터 안전하다.
외곽	은신에 유리. 은신 이동 + 공격 = 기습 +2. 분대 지휘 명령 활력 +1.
난전지대	단도/비무장 비용 -1, 장병기/양손 무기 +1, 잡기 +2. 진형과 자세 이점이 억제된다.
장외	조건부 진입. 그곳에 있는 동안 지도상의 대상을 지정하거나 지도에 영향을 줄 수 없다. 이동으로 나오기 + 공격 = 완전 기습 +2, 대상은 반응 불가.
높은 곳	원거리 공격 +2, 점유자를 향한 근접 공격 -1, 표시된 진입 조건.
수중	화기/화염 사용 불가, 이동 활력 +1, 잡기 +2.

지배력은 전열, 후열, 외곽, 높은 곳이 주는 공격 굴림 보너스와 활력 할인을 받기 위한 조건에만 적용된다. 보호 효과, 페널티, 난전지대와 수중의 모든 수정치는 지배력과 무관하게 적용된다.

기병 돌격은 이동 또는 질주와 공격 메뉴버 하나를 같은 호흡 안에 기재된 비용 그대로 함께 사용하는 것이다. 해당 공격에 호스트 게임의 돌격 보너스를 적용한다.

돌파, 난전지대 진입, 강제 이탈은 이동을 대체한다. 진입 가산 비용은 그 비용에 더하고, 이동 부분은 활력 +1을 내고 질주로 대체할 수 있다. 모두 이동한 것으로 간주한다.

난전지대는 절대 돌파 대상이 아니다. 언제나 고유한 진입 및 이탈 절차를 사용한다.

간이 지배력: PC 또는 HD 4+는 개체 수 2, 그 밖의 모두는 개체 수 1로 센다. 합계가 높은 쪽이 장악하고, 동률이면 교착이다. 라운드 시작, 진입/이탈, 패배, 또는 개체 수나 지배력 기여치를 바꾸는 수정치가 시작되거나 끝날 때만 다시 센다.

돌파: 활력 3 + 보통 STR 판정. 방어 측 개체 수가 진입자가 세는 개체 수의 두 배 이상이면 어려움. 막힌 좁은 경로라면 극난. 실패: 진입 불가, 비용 소모, 무방비. 돌파에 성공했고 견제가 진입을 막지 못했다면, 가득 찬 경로는 수용 한도를 초과한 상태가 된다. 점유 개체 수가 수용 한도 미만으로 떨어질 때까지 추가 진입할 수 없다.

협공: 목표에 인접한 서로 다른 구역 두 곳을 점유하고, 두 집단이 같은 라운드에 그 목표를 공격하여 각자 공격 메뉴버 하나를 완료한다. 그러면 두 집단은 목표를 향한 공격에 +2를 얻고, 대상 구역의 방어 측은 사기 판정에 -1을 받는다. 대상 구역을 떠나는 모든 이동에는 어려움 판정이 필요하며, 그 이동에 이미 판정이 필요했다면 난이도를 한 단계 높인다.

난전지대: 진입은 활력 2이며 일반적으로 보통 판정이 필요하지만, 경장/척후형은 예외다. 이탈은 활력 2 + 보통 판정, 또는 판정 없는 강제 이탈 4다.

원거리 사격은 난전지대 밖→안으로만 가능하다. 빗나가면 d6에서 1-2가 나올 경우, 난전지대의 무작위 아군 하나에게 자동으로 통상 피해를 준다.

크레딧, 제작 및 라이선스

제작자 및 문의

항목	내용
제작자	셀먼
문의 및 피드백	X(구 트위터) @ds62hg, @trpg_ds62

설계 계보 및 정보 언어

WarZone Count는 혼세영요담(混世靈妖譚, *Konsei Reiyotan*)의 전투 개념을 바탕으로 삼아 OSR 플레이에 맞게 재구성하고 재조정한 독립형 OSR 전투 모듈이다.

핵심 행동경제의 영감은 Ryou Kamiya가 제작한 *Nechronica - The Long Long Sequel* - (원제: 永い後日談のネクロニカ)로 거슬러 올라간다.

배포처 및 웹판: <https://warzone-count.ds62.workers.dev/>

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

영문판이 이 저작물의 정본이며, 한국어판은 그 번역본이다.

생성형 AI 사용 고지

본 자료의 상당 부분은 기획, 시스템 설계, 초안 작성, 문장 정리, 교정 과정에서 생성형 AI(LLM)의 도움을 받아 제작되었다. 시스템 설계에는 Claude Code를 사용했고, 영문 초안과 한국어 번역에는 Codex를 사용했다. 이 자료의 이미지 생성 과정에는 GPT Image 2 모델을 사용했다. 최종 편집과 공개 책임은 제작자에게 있다.

AI 활용 저작물에 대한 국내외 법률 변동 사항이 있을 경우, 해당 법률을 따른다.

저작권 및 라이선스

© 2026 셀먼.

본 자료의 텍스트, 표, 규칙 설명은 별도 표기가 없는 한 Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License ([CC BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/))에 따라 이용할 수 있다.

라이선스 전문: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

이용자는 제작자명, 자료명, 원문 출처 또는 배포 위치, 변경 여부를 합리적인 방식으로 표시해야 한다. 본 자료를 개작, 번역, 재배포하거나 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 보상물 포함, 대량 인쇄 배포, 별도 상품화는 제작자의 사전 허락 없이 허용되지 않는다.

표지 이미지, 내지 삽화 및 도해, 로고, 별도 표기된 외부 인용·참고 자료, 제3자 권리 자료, 플랫폼 상표 및 서비스명은 별도 표기가 없는 한 본 라이선스에 포함되지 않는다.

출처 표기 예시

WarZone Count – OSR을 위한 액션 포인트제 전투 보조 엔진,
© 2026 셀먼, CC BY-NC-SA 4.0.
원문: <https://warzone-count.ds62.workers.dev/>
변경: [없음 / 일부 수정 / 번역 / 재구성]