

# GURPS 경량판

국문2판

GURPS 원작 : 스티브 잭슨 • GURPS Lite 제작 : 손 펀치, 스콧 헤링  
 편집 : 스티브 잭슨, 앤드루 해커드 • 국문2판 편역 : 김성일  
 삽화 : 토스타인 노드스트란드, 크리스 디엔, 밥 스테블릭, 에릭 윌커슨

|           |               |          |                |           |
|-----------|---------------|----------|----------------|-----------|
| <b>목차</b> | <b>캐릭터 시트</b> | <b>5</b> | <b>장비</b>      | <b>18</b> |
| GURPS란?   | 보조 특성치        | 6        | 갑옷             | 18        |
| 용어집       | 외모와 인상        | 6        | 방패             | 19        |
| 기본 룰      | 사회적 배경        | 7        | 무기             | 19        |
| 성공 판정     | 재산과 영향력       | 8        | 플레이의 진행        | 22        |
| 반응 판정     | 장점            | 8        | 신체적 활동         | 22        |
| 피해 판정     | 단점            | 10       | 정신적 활동         | 24        |
| 캐릭터       | 버릇            | 12       | 전투             | 25        |
| 캐릭터 포인트   | 기능            | 12       | 부상과 질병, 그리고 피로 | 29        |
| 기본 특성치    | 기능 목록         | 13       | 배경 세계          | 32        |
|           | 캐릭터의 성장       | 17       |                |           |

## GURPS란?

GURPS는 “Generic Universal Role-Playing System”, 즉 “포괄적 범용 룰플레이 시스템”의 약자이며, 아래의 룰은 GURPS 본편을 요약한 것입니다. 왜 이런 이름이 붙었는가 하면...

**포괄적.** GURPS는 적은 룰로도 플레이가 가능하고, 원하면 더 구체적인 룰을 사용할 수도 있게 되어 있습니다. GURPS 경량판에는 GURPS의 가장 기본적인 룰을 모아 놓았습니다.

**범용.** GURPS의 기본 룰은 사실성을 강조하고 있습니다. 따라서, 환타지, 역사물, SF, 현대물 등 어떤 배경에서도 사용이 가능합니다.

**룰플레이.** GURPS는 단순한 전투 게임이 아닙니다. GURPS의 룰은 진정한 룰플레이가 가능하도록 디자인 되어 있으며, 이를 권장하고 있습니다.

**시스템.** GURPS는 전체가 통일적, 체계적으로 구성되어 있어 룰의 앞뒤가 맞습니다. 200권이 넘는 GURPS 자료가 8개 언어로 나와 있습니다. GURPS는 RPG의 세계 표준 중 하나입니다.

### 플레이에 필요한 준비물

이 책자와 함께 육면체 주사위 3개, 연필, 종이 몇 장이 있으면 됩니다.

## GURPS 경량판에 대해

이 책자는 GURPS의 핵심만을 담고 있습니다. 기반이 되는 룰은 여기에 다 있지만, 세부적인 부분은 일부러 빼었습니다. 처음 시작하는 사람이 어려워할 수 있기 때문입니다. 일단 이 책자의 룰에 익숙해지고 나면 GURPS 기본세트를 구해서 보다 풍부한 플레이를 할 수 있습니다. 숙련된 마스터가 새로 시작하려는 플레이어들에게 GURPS를 가르칠 때에도 이 책자를 사용하면 도움이 될 것입니다.

## 용어집

GURPS는 룰플레이 게임(RPG)입니다. 다른 취미와 마찬가지로, RPG에도 독특한 용어들이 존재합니다. GURPS에서(그리고 다른 RPG에서) 사용되는 용어와 개념을 이해하기 쉽도록, 일단 아래의 용어집을 한번 읽어 보십시오.

**룰플레이 게임(RPG) :** 참가자들이 정해진 배경에서 이야기의 주인공, 즉 “캐릭터”의 역할을 맡아, 마치 그 캐릭터가 된 것처럼 행동하는 놀이.

**플레이어 :** 플레이에 참여하는 사람 중, 주인공급의 캐릭터를 맡은 사람들을 일컫는 말. 둘 이상의 캐릭터를 한 사람이 맡는 경우도 있습니다.

**마스터:** 플레이에 참여하는 사람 중, 플레이 전체를 관장하고 다른 사람들이 말지 않은 모든 부분을 맡아서 하는 사람.

**캐릭터:** RPG의 등장 인물.

**PC(Player Character):** 플레이어가 맡은 캐릭터.

**NPC(Non-Player Character):** 마스터가 맡은 캐릭터. 마스터는 보통 다양한 비중을 가진 여러 캐릭터를 플레이합니다.

**배경 세계:** 플레이가 자리잡는 이야기 속의 시공간. 과거, 현재, 미래, 심지어는 아예 다른 세상이어도 됩니다.

**세션 :** 한 번 모여서 헤어질 때까지의 플레이 단위.

**시나리오:** 1) 발단에서 결말까지의 구조를 미리 그려 놓은, 플레이 진행을 위한 설계도. 2) 발단에서 결말까지의 플레이를 묶어서 일컫는 말.

**캠페인:** 하나의 맥락과 배경 하에서 진행되는 장기적인 플레이를 일컫는 말입니다. 보통은 같은 캐릭터 구성, 플레이어 구성으로 이루어지지만, 처음 시작했을 때와 끝났을 때 사이에 인원 구성이 완전히 다른 캠페인도 없지 않습니다.

**수치:** 캐릭터를 묘사하는 데 사용되는 모든 종류의 수를 말합니다. 캐릭터가 무엇을 할 수 있고 무엇을 못 하는지를 나타냅니다.

GURPS 경량판은 스티브 잭슨 게임스 소유 GURPS Lite의 번역판이며, 판권은 도서출판 조여명에 있습니다. 이 책자는 무료 배포를 위해 만들어졌으며, 누구나 자유로이 복사 및 배포할 수 있습니다. 배포할 때 대가를 받아서도 안 되고, 삭제해서도 안 되며, 내용의 일부나 전부를 타 제품에 포함해서도 안 됩니다. 도서출판 조여명의 홈페이지 주소는 <http://dayspring.new21.net/>입니다.

# 기본 룰

GURPS에서는 6면 주사위를 사용합니다. 전투에서의 피해 등을 나타낼 때에는 “d+” 표기법을 사용합니다. 예를 들어, 무기가 “4d+2”의 피해를 준다는 말은 주사위 4개를 굴린 합에 2를 더하라는 말입니다. 마찬가지로 “3d-3”은 주사위 3개를 굴린 합에서 3을 빼라는 뜻입니다. 그냥 2d라고 되어 있으면 주사위 2개를 굴려 합합니다.

GURPS 경량판에는 성공 판정, 반응 판정, 피해 판정의 세 가지 기본 룰만이 존재합니다.

## 성공 판정

성공 판정은 캐릭터가 특정 기능이나 능력을 제대로 발휘할 수 있는가를 알아야 할 때 사용합니다. 예를 들어, 무거운 문이 닫히지 않게 몸으로 막으려면 ST(근력, 힘)로 판정하게 됩니다.

### 판정은 어떻게 하나?

캐릭터가 행동을 할 때(예: 기능을 사용할 때), 주사위 셋을 굴려 그 결과를 결정합니다. 이를 “성공 판정”이라고 부릅니다. 주사위 셋의 합이 기준 수치 - 보통은 기능이나 특성치 - 이하로 나오면 그 행동은 성공합니다. 그렇지 못하면 실패합니다. 예를 들어 ST로 판정할 때, ST가 12라면 주사위 눈의 합이 12 이하일 경우 성공입니다. 따라서, 관련 수치가 높을수록 판정에 성공할 확률도 높아집니다.

관련 수치가 몇이건 간에, 주사위에 3이나 4가 나오면 항상 성공이고, 17이나 18이 나오면 항상 실패입니다.

보통은 행동을 하는 캐릭터의 플레이어가 주사위를 굴립니다. 단, 필요할 경우 마스터가 대신 판정하는 경우도 있습니다. 아래 *마스터가 판정하는 경우*를 참고하십시오.

### 판정은 언제 하나?

플레이 내내 주사위만 굴리면 재미가 없습니다. 마스터는 행동이 실패할 경우 잃을 것이 있고, 성공할 경우 얻을 것이 있는 경우에만 판정하게 하십시오. 다음과 같은 상황에서는 대체로 판정하는 것이 좋습니다.

- PC의 건강, 재산, 친구, 평판, 장비 등이 위험한 상황일 때. 추격전, 전투, 첩보 활동, 도둑질 등의 “모험” 상황이 이에 포함됩니다.
- PC가 친구, 정보, 새로운 능력, 사회적 지위, 재산 등을 얻을 수 있는 상황일 때.

다음과 같은 상황에서는 대체로 판정하지 않는 것이 좋습니다.

- 길을 건너거나, 개에게 밥을 주거나, 컴퓨터를 켜는 등, 완전히 사소한 행동.
- 평범한 직장에서 일상적 일과로 하는 행동.

### 마스터가 판정하는 경우

다음과 같은 경우, 마스터가 PC 대신 판정하고 플레이어에게는 결과를 보여주지 않습니다.

1. 성공했는지 아닌지 캐릭터가 모를 상황인 경우.
2. 플레이어가 판정의 존재 자체를 몰라야 할 경우.

### 수정치

룰에 보면 성공 판정에 “수정치”를 적용하게 되어 있는 경우가 있습니다. 수정치는 판정 기준이 되는 수치에 더하는 보너스이거나 수치에서 빼는 페널티입니다(주사위 결과에 더하거나 빼는 것이 아닙니다). 보너스는 성공 확률을 높이고, 페널티는 낮춥니다.

예를 들어 어둠 속에서 자물쇠 따기를 하려면 -5의 페널티를 받는다고 합시다. 이 때 자물쇠 따기 실력이 9라면,  $9 - 5 = 4$ 로 판정하게 됩니다.

구체적인 상황에 따라 수정치도 달라집니다. 예를 들어 어느 자물쇠는 초보적이고 구식이어서 판정에 +10의 보너스를 줄 수 있을 것입니다. 이 경우 자물쇠 따기 기능 실력이 9라면  $9 + 10 = 19$ 를 기준으로 판정하게 됩니다. 3d에서 아무리 높게 나와도 18이니, 100% 성공이라고 생각할 수도 있습니다. 거의 맞지만 꼭 그렇지는 않습니다. 아래 *대성공과 대실패*를 참고하십시오.

따로 언급되지 않은 한, 모든 수정치는 누적됩니다. 예를 들어 칠푼 같은 어둠 속에서 아까의 구식 자물쇠를 열려고 하는 경우는 두 수정치가 모두 적용됩니다. 따라서 판정은  $9 - 5 + 10 = 14$ 를 기준으로 하게 됩니다.

### 기본 실력과 결과 실력

기본 실력이란 캐릭터 시트에 쓰여 있는, 해당 기능의 실제 실력입니다. 결과 실력은 특정한 일을 할 때, 실제 실력에 관련된 수정치를 모두 적용한 값입니다. 위의 예에서 자물쇠 따기의 기본 실력은 변함 없이 9이지만, 결과 실력은 각각 4, 19, 14인 것입니다.

결과 실력이 3 미만인 경우 성공 판정을 시도할 수 없습니다. 단, 방어 판정(p.28)은 결과 실력이 3 미만이어도 할 수 있습니다.

### 성공 차이와 실패 차이

적절한 수정치를 붙여 결과 실력을 낸 뒤에는 3d를 굴려 그 결과를 판정합니다. 주사위 눈의 합이 결과 실력 이하이면 성공이며, 결과 실력과 주사위 눈의 차이가 “성공 차이”가 됩니다.

예: 결과 실력이 18인데 판정에 12가 나왔다면, 성공 차이는 6입니다.

결과 실력보다 주사위 눈의 합이 더 높으면 실패하며, 결과 실력과 주사위 눈의 차이가 “실패 차이”가 됩니다.

예: 결과 실력이 9인데 판정에 12가 나왔다면, 실패 차이는 3입니다.

성공 차이와 실패 차이는 많은 룰에서 결과에 영향을 주므로, 몇 차이로 성공하거나 실패했는지를 꼭 알아두도록 합시다.

### 대성공과 대실패

대성공은 아주 좋은 결과를 말합니다. 다음과 같은 경우에 일어납니다.

- 성공 판정에 3이나 4가 나오면 항상 대성공입니다.
- 결과 실력이 15 이상이면 성공 판정에 5가 나와도 대성공입니다.
- 결과 실력이 16 이상이면 성공 판정에 6이 나와도 대성공입니다.

대성공이 나오면 어떤 결과가 나오는지는 마스터가 정합니다. 항상 뭔가 좋은 일입니다! 주사위 눈이 낮게 나올수록 더 좋은 “보너스”를 줄 것입니다.

대실패는 특히 나쁜 결과입니다. 대실패는 다음과 같은 경우에 일어납니다.

- 성공 판정에 18이 나오면 항상 대실패입니다.
- 결과 실력이 15 이하이면 성공 판정에 17이 나왔을 경우 대실패입니다. 결과 실력이 16 이상이면 17이 나와도 보통 실패가 됩니다.
- 판정이 결과 실력보다 10 이상 높게 나오면 대실패입니다. 실력이 6이면 16도, 5면 15도 대실패인 셈입니다.

대실패가 나오면 어떤 결과가 나오는지는 마스터가 정합니다. 항상 뭔가 나쁜 일입니다. 주사위 눈이 높게 나올수록 더 심한 결과를 낼 것입니다.

## 반복 시도

행동을 할 기회가 한 번뿐인 경우도 있습니다(용암이 흐르는 계곡을 뛰어넘는 다거나). 다른 경우는 성공할 때까지 계속 반복할 수 있습니다(자물쇠를 뚫다거나, 물고기를 낚는 다거나, 독을 분석한다거나). 재시도하기에는 너무 늦을 때까지 성공 여부를 알지 못하는 경우도 있습니다(낯은 보물지도를 해석한다거나). 실패하면 다치지만 몇 번 다시 시도할 수 있는 경우도 있습니다(높은 성벽을 올라간다거나). 마스터는 상황을 잘 파악해서 적용하십시오.

## 겨루기

두 사람이 서로 힘이나 재치, 솜씨를 겨루는 상황도 발생할 것입니다. 관련 수치가 제일 높은 사람이 항상 이기는 것은 아니지만, 돈을 걸려면 그 쪽에 걸어야겠지요. “겨루기”는 이런 상황을 간단하게 해결하는 룰입니다. 겨루기에서는 두 경쟁자가 관련된 능력으로 성공 판정을 하고, 그 결과를 비교합니다. 비교 방법에 따라 겨루기는 두 가지로 나

뉘니다.

### 빠른 겨루기

“빠른 겨루기”란 아주 짧은 시간에 끝나는 겨루기를 말합니다. 보통은 1초, 때로는 순간적으로 결판이 납니다. 두 사람이 같은 총을 서로 집으려고 달려드는 경우, 또는 단도를 던져 과녁 중앙에 얼마나 가까이 맞추는지를 겨루는 경우가 그 예입니다.

각각 성공 판정을 합니다. 한 명은 성공하고 한 명은 실패했다면 승자는 확실합니다. 둘 다 성공하면 성공 차이가 큰 쪽이 이깁니다. 둘 다 실패하면 실패 차이가 적은 쪽이 이깁니다. 성공이나 실패의 차이가 같으면 비긴 것이 됩니다(위 예에서 설명하자면 총을 동시에 집었거나, 두 단도가 과녁 중심으로부터 같은 거리에 명중했다거나).

### 이긴 차이

승자가 패자보다 얼마나 잘 했는지를 따져야 하는 경우가 있습니다. 성공 차이가 5와 실패 차이 5의 승부라면 낙승인 셈이고, 성공 차이 2와 성공 차이 1의

승부라면 간발의 차이이겠지요. 승자가 “이긴 차이”는 둘 다 성공한 경우 성공 차이의 차이입니다. 둘 다 실패한 경우 실패 차이의 차이입니다. 하나는 성공하고 하나는 실패한 경우 성공 차이와 실패 차이의 합입니다.

### 보통 겨루기

“보통 겨루기”란 승부를 가리는 데에 시간이 오래 걸리고, 도중에 우세와 열세가 자주 바뀌는 겨루기를 말합니다.

각 캐릭터는 성공 판정을 합니다. 한 명은 성공하고 한 명은 실패했다면 승자는 확실합니다. 둘 다 성공하거나 둘 다 실패하면, 다시 판정합니다. 언젠가는 한 명이 성공하고 한 명이 실패할 것입니다. 이 시점에서 판정에 성공한 쪽이 승자가 됩니다.

보통 겨루기에 걸리는 시간은 어떤 행동이나에 따라 달라질 수 있으며, 마스터가 판단합니다. 전투 상황이라면 1회의 판정이 1초에 해당하겠지만, 방대한 도서관에서 누가 먼저 자료를 찾는가를 겨루는 승부라면 판정 한 번에 며칠씩 걸릴 수도 있을 것입니다.

## 반응 판정

PC에 대한 NPC의 반응이 미리 정해져 있지 않은 경우, 마스터는 3d를 굴려서 “반응 판정”을 합니다. 결과가 나오면 마스터는 반응 판정 표에 나온 지침에 따라 NPC를 플레이합니다.

반응 판정은 플레이어가 보지 못하게 하는 것이 좋습니다. 친절하게 맞아주는 농부가 정말 친절한 것인지는 쉽게 알 수는 없을 것이기 때문입니다.

반응 판정은 성공 판정과 다릅니다. 중요한 차이가 셋 있습니다.

1. 판정 기준이 되는 수치가 없습니다
2. 높게 나오면 좋습니다.
3. 반응 수정치는 주사위 굴림 결과에 바로 적용됩니다. 반응 보너스는 NPC가 우호적으로 반응하게 하고, 반응 페널티는 적대적으로 대하게 합니다.

다음의 수정치가 흔히 적용됩니다.

**용모와 태도.** 말을 하는 입장인 PC의 용모와 태도가 특히 중요합니다. 잘 생겼어도 보너스를 받고, 몇몇 장점(p.8 참조)으로도 반응 보너스를 받을 수 있습니다. 평균 미만의 용모를 비롯하여, 반응 페널티를 주는 단점도 많습니다.

**종족/국가 차별.** 엘프는 드워프를 싫어하고, 프랑스인은 독일인을 그다지 좋아하지 않습니다. 이런 수정치는 대부분 페널티이며, NPC에게 차별주의가 있을 경우 흔히 발생합니다.

**플레이어의 태도.** 플레이어가 자기 캐릭터와 현 상황에 어울리는 플레이를 했을 경우 보너스를 줄 수도 있습니다. NPC에게 경계심을 일으키는 행동을 취하면 -1이나 -2의 페널티를 주는 것이 적절합니다. 플레이어들에게 “망쳤네요” 하고 얘기하지는 마십시오. NPC의 반응을 직접 롤플레이해서, 자연스럽게 깨닫도록 하는 것이 좋습니다.

반응 판정은 플레이에 예측 불가능한 면을 선사한다는 면에서 유용하게 사용할 수 있습니다. 하지만 합리성과 논리성을 무시하고 주사위에 의존해서는 안 됩니다.

### 반응 판정 표

주사위를 셋 굴리고 그 결과에 반응 수정치를 적용하십시오.

0 이하 : 최악. PC들을 미워하고, 가능하면 해를 입히려 합니다.

1에서 3 : 매우 나쁨. PC들을 싫어하고,

편하면 PC들에게 손해가 가는 쪽으로 행동합니다.

4에서 6 : 나쁨. PC들에게 좋은 의도가 전혀 없습니다. 자기에게 이득이 되면 PC들에게 손해가 가는 쪽으로 행동합니다.

7에서 9 : 좋지 않음. 별다른 감흥이 없습니다. 협박을 할 수도 있고, 도움의 대가로 거액의 뇌물을 요구하는 등의 행동을 취할 수도 있습니다.

10에서 12 : 보통. PC들을 가능한 한 무시하려 합니다. 전혀 관심이 없습니다. 거래는 통상적인 관례에 어긋나지 않으면 일상적으로 행할 수 있습니다.

13에서 15 : 좋음. PC들을 좋아하고, 일상에서 벗어나지 않는 한 도움을 줍니다.

16에서 18 : 매우 좋음. PC들을 높이 사며, 상당히 우호적이고 협조적으로 대합니다. 대부분의 일에 관해 도움을 요청합니다.

19 이상 : 훌륭함. PC들에게 크게 감동되어, 능력이 닿는 한 도우려 합니다. 자기의 목숨, 재산, 평판까지도 걸 수도 있습니다.

## 피해 판정

“피해 판정”이란 전투 중에 상대에게 어느 정도의 피해를 입혔는지를 알기 위해 주사위를 굴리는 것을 말합니다. 피해 판정에는 “d+” 표기법이 사용됩니다(p.2 참조).

공격이 입히는 피해는 다양한 요인에 영향을 받을 수 있습니다. 목표가 갑옷을 입고 있으면 피해는 줄어듭니다. 일부 공격은 몸에 들어갈 때 증폭되기도 합니다. 이런 사항들은 전투 룰에 나와 있습니다. P.25를 참고하십시오.