

“게임은 쉬운데, 몇몇 경우의 설명이 어려워요. 왜 이런가요?”

다이스 쓰론은 단순한 주사위 게임의 범주 이상으로 다양한 공격과 방어 체계를 갖고 있습니다. 이런 체계들은 캐릭터의 개성과 더불어 게임을 흥미진진하게 해줍니다.

그래서 수많은 예시들은 풀어서 설명하면 그다지 어려운 것이 아닌데, 체계가 있어야하다보니 일종의 사전처럼 나열을 한 부분이 없지 않아 있습니다. 일단 게임이 익숙해지면 생각보다 복잡한 상황이 그렇게 찾지는 않습니다. 그래서 이 문서에서는 다이스 쓰론의 전반적인 규칙 중에서 혼동할 수 있는여러가지 사례를 조금 “쉬운 말들”로 풀었습니다.

다이스 쓰론 주요 사항 쉬운말 설명 2024년 2월 25일 업데이트

‘피해’에 대해서

다이스 쓰론에는 크게 4가지 종류의 피해가 있습니다 (공격피해는 좀 특별하니 논외로).

일반 피해 5: 검은 숫자

방어불가 피해 2: 빨간 숫자

고정 피해 2: 빨간 숫자+ ‘고정 피해’라고 명시.

부수적인 피해 2: 빨간 숫자+ ‘부수적인 피해’라고 명시.

이 중에 방어 주사위를 굴리는 것은 일반 피해 뿐입니다. 다시 말해 검은 숫자 피해가 다가올 때만 방어 주사위를 굴린다고 보면 됩니다.

하지만 방어 주사위만 안굴리다 뿐이지, 모든 피해는 캐릭터 능력과 카드로 아예 완전히 안받거나-이를 회피(삭 피하는거)나 방지(아예 무효화)라고 합니다-피해량을 줄일 수도 있습니다.

한편 공격자는 능력(카드나 상태 효과 등)으로 피해량을 늘릴 수 있습니다. 이를 보정이라고 하는데 ‘고정 피해’와 ‘부수적인’ 피해는 보정이 안됩니다.

- 일반 피해와 방어 불가 피해 -

사실상 대부분의 게임에서 여러분들이 신경써야할 것은 일반 피해와 방어 불가 피해입니다. 따라서 방어자 입장에서 방어 불가 피해는 방어 주사위만 안굴리되 회피하거나 피해를 줄이는 것도 가능합니다(규칙서 10페이지의 표에서 ‘회피 가능’이 이 뜻입니다. ‘회피’라는 뜻에는 아예 공격을 피하거나, 피해량을 줄이는 것이 모두 포함됩니다).

- 고정 피해 -

약간 헷갈리게 고정 피해인데, 사실상 방어 불가 피해와 똑같습니다. 결정적인 차이는 ‘고정’된 피해이기 때문에 공격자가 공격 보정 등을 통해서 피해량을 올리는 것이 불가능합니다 (규칙서 10페이지의 표에서 ‘보정 가능 X’가 이 뜻입니다). 방어 불가 피해와 고정 피해의 차이는 이것 뿐입니다.

- 부수적인 피해 -

대부분 3인 이상 플레이시에만 유의미하다고 보면 됩니다. 현재 다이스 쓰론에서 부수적인 피해가 나오는 빈도수는 많지 않습니다. 부수적인 피해는 직접 공격을 받지 않는 다른 플레이어에게도 가해지는 피해입니다. 따라서 이는 공격으로 보지 않습니다. 이 피해를 받는 플레이어는 그냥 고정 피해와 똑같이 처리하면 됩니다. 회피 가능이기 때문에 피하거나 피해량을 줄일 수는 있습니다.

공격기는 간단하게 생각하세요.

공격기는 그냥 공격자 위주입니다. 회피도 못하고 피해량을 줄일 수 도 없고, 공격자가 보정으로 피해량을 늘릴 수만 있습니다.

정리하면 규칙서 10페이지의 ‘피해 유형 표’ 상단 행의 의미만 파악하면 됩니다. 다음과 같습니다.

- 방어 가능 방어 주사위 굴림.
- 회피 가능 능력으로 피하거나 피해량 줄이기 가능.
- 보정 가능 공격자가 능력으로 피해량 증가(=보정) 가능.
- 대상 선정 특수 규칙 ‘부수적인 피해’에서만 의미. 누구에게 피해를 입힐 수 있는지 명시되어 있음. 2024년 현재까지는 방어자 및 다른 팀의 플레이어들만 향하는 경우만 있음.

주사위 변경 타이밍

다이스 쓰론에 있는 많은 카드와 능력들은 주사위의 눈을 바꿀 수 있게 해줍니다. 그렇다면...

“아니, 남이 굴린 주사위도 그럼 아무 때나 바꿀 수 있는건가?”

..라는 의문이 생깁니다.

기본적으로는 “가능합니다.” 그러니까 A라는 사람이 공격 주사위를 굴렸는데, B라는 방어자가 카드나 토큰을 써서 일부를 다시 굴리거나 무시하게 할 수 있습니다. 카드의 경우 ‘즉발 행동’이나 ‘굴림 단계 행동’이라고 쓰여 있으면 아무때나 가능한 것입니다. B가 주사위 눈을 바꾸거나 다시 굴리게 한 결과를, 다시 A가 능력을 써서 바꾸는 등도 가능합니다.

더 이상 변경하지 못하는 타이밍은 원 주사위를 굴린 사람이...

“자, 더 이상 없죠? 그럼 이제부터 이 주사위 결과로 사용하겠습니다.” 라고 말하는 순간부터입니다.

- 능력을 처리하는 동안, 또 주사위를 굴려서 그 결과에 따라 효과를 처리해야 하는 경우도 있는데?

역시 마찬가지입니다. 그 주사위를 굴려서 어떤 결과가 나왔다면 공격자나 방어자가 능력으로 적절한 능력으로 다시 굴리게 하는 것도 가능합니다. 마찬가지로 능력을 사용하는 사람이..

“자, 더 이상 없죠? 그럼 이제부터 이 주사위 결과로 사용하겠습니다.” 라고 말하는 순간부터는 더 이상 여타 능력으로 주사위를 다시 굴리거나 변경할 수 없습니다.

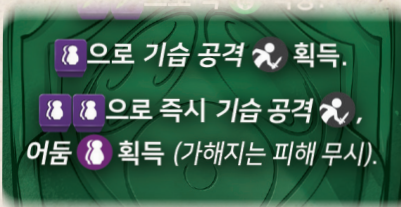
3인 이상 플레이 시, 누구한테 공격을 할 것인지 지정을 한 다음에 다른 사람이 주사위 눈을 변경하지 못하는 것도 같은 이유입니다. 3인 이상 플레이 시 공격의 순서는

- 1) 주사위 굴린 후, 가능하다면 결과 변경과 기타 등등 진행.
- 2) “자 더 이상 없죠? 그럼 이제부터 이 주사위 결과로 사용하겠습니다.”
- 3) “그리고 이 결과를 받을 사람은 바로 너!”
- 4) 결과 처리

..순서로 이뤄지기 때문입니다. 주사위를 변경할 수 있는 타이밍은 1) 번 도중입니다. 일단 굴린 사람이 2)번의 선언을 하고 나면 그 뒤로는 더 이상 변경이 불가능한데, 3)번 이후에 변경하는 것은 더더욱 불가능하기 때문입니다.

아이콘의 적용 방법

일부 능력에서 “[아이콘]으로”라고 되어 있고, 해당 아이콘이 한 능력에서 여러번 등장하면 굴려서 나온 1개의 아이콘이 각각의 항목에 모두 적용됩니다. **소모되는 것이 아니기 때문에**, 주사위에 그 아이콘이 한 번이라도 나온 것만으로 모두 적용됩니다.



예를 들어 '그림자 도둑'의 방어 능력인 '암흑의 방어'에서 주사위를 굴린 결과 [아이콘]이 1개만 나왔다면, 당연히 첫번째 줄('기습 공격' 획득)만 적용 합니다. 그런데, 이 아이콘이 2개만 나와도, 첫번째 줄과 두번째 줄('기습공격'과 '어둠' 획득)을 모두 적용합니다. 첫번째 줄에서 아이콘 1개를 사용(소모)하는 것이 아니기 때문입니다. 따라서 아이콘이 2개가 나왔다면 최종적으로 받는 것은 '기습 공격' 2개와 '어둠' 1개입니다 (하지만 '기습 공격'의 누적 제한이 1이어서 실제로 받는 것은 각각 1개씩입니다).

주의! '~으로'는 **항목당 한 번만 적용**합니다. 위의 예시에서 [아이콘]이 4개가 나왔다고 해서, 첫번째 줄을 네 번 적용하고, 두번째 줄을 두 번 적용하거나 하지 않습니다. 아무리 많이 나와도 2개 이상만 나왔다면 첫번째 줄과 두번째 줄을 각각 한 번씩 적용하는 것으로 끝입니다.

만약에 아이콘이 나온 개수만큼 여러번 적용을 하는 경우라면 곱하기 (X) 부호로 명시되어 있습니다.



위의 경우에서 단검이 3개 나왔다면, 피해량은 3이 됩니다.

타이밍 충돌이란?

특별한 예외가 없는 한 즉발 행동 (빨간 테두리 카드)이나 상태 효과(토큰)를 사용하기로 하면, 이를 방해할 수는 없습니다.

그런데 왜 규칙서 15 페이지의 '타이밍 충돌'에서는 즉발 행동이나 상태 효과가 충돌하면 현재 차례인 사람이 우선한다고 되어 있을까요?

의외로 해답은 간단합니다.

규칙서의 '타이밍 충돌'은 말 그대로 두 사람이 거의 효과를 동시에 사용한다고 선언했을 경우의 해결방안입니다.

물론 현재 차례인 플레이어가 단계단계마다 '혹시 방해하실 사람 없어요?'라고 친절하게 물어볼 수도 있지만, 무언가 승패가 중요한 게임에서 부지불식간에 두 사람이 동시에 효과를 내놓을 수 있습니다.

15 페이지의 예처럼 피해를 피하게 해주는 '회피' 토큰을 쓰려고 하는데, 같은 타이밍에 상대가 토큰을 제거해주는 카드('잘 가!')를 동시에 내려놓을 수 있습니다. 이때 "내가 먼저 내렸어!"라고 다툼 소지가 생기는데, 이런 경우에는 현재 차례인 사람이 우선한다는 뜻입니다.

단순히 '충돌'보다는 '동시 사용'등의 표현이 더 좋았을 것 같은데, 이 때문에 해외 포럼에서도 좀 이야기가 나왔던 사항입니다. 제작자는 규칙서에 이 항목을 기입한 이유를 '슬랩잭(할리갈리처럼 순발력으로 카드를 내리치는 클래식 게임)같은 상황을 만들고 싶지 않았기 때문이다....'라고 명시했습니다. 아울러 차분한 플레이를 할 경우, 실제로 이런 타이밍 충돌이 일어나는 경우는 그다지 많지 않다는 언급도 했습니다.

따라서 원칙적으로 즉발 행동이나 상태 효과는 방해할 수 없되, 혹여라도 거의 동시에 다른 사람이 또 다른 즉발 행동/상태 효과로 이를 막으려 한다면 우선 순위는 현재 차례인 사람이라고 보시면 되겠습니다.