

프로젝트문 세계관
팬 메이드 TRPG
마스터를 위한 녹빛 책



POWERED BY THE
APOCALYPSE

프로젝트문 세계관
팬 메이드 TRPG
마스터를 위한 녹빛 책

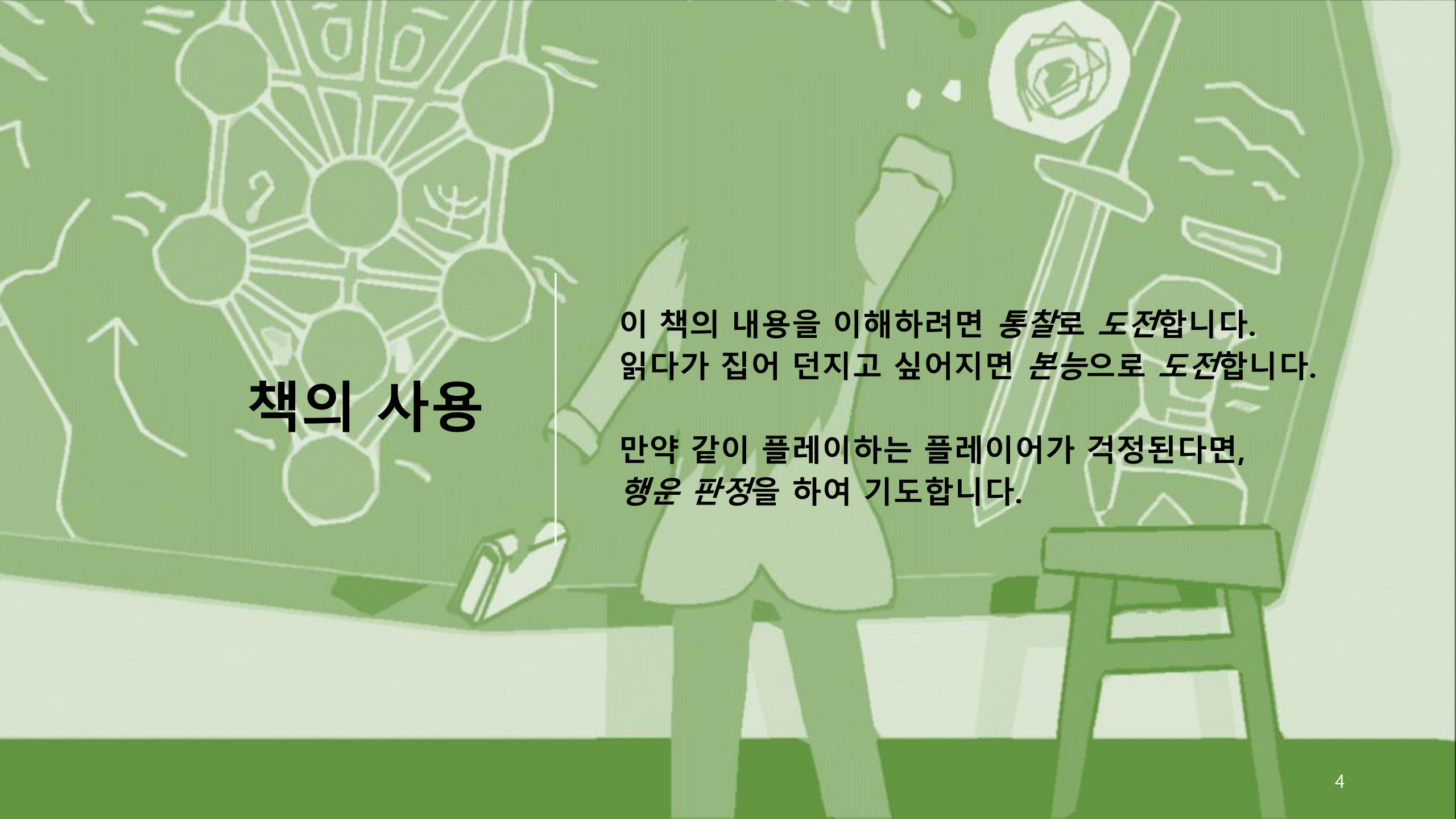
오타 등의 문제를 발견했을 때는
아래의 이메일로 연락바랍니다.

제작자 괴롭히기
helloing0119@naver.com



목차

책의 사용	...4p
시나리오	...8p
설계된 시나리오	...9p
즉흥 시나리오	...21p
세션	...26p
첫 세션	...27p
묘사	...29p
룰의 활용	...36p
난관	...40p
도전	...41p
적	...45p
이야기	...57p
그 밖에	...58p



책의 사용

이 책의 내용을 이해하려면 **통찰로 도전**합니다.
읽다가 집어 던지고 싶어지면 **본능으로 도전**합니다.

만약 같이 플레이하는 플레이어가 걱정된다면,
행운 판정을 하여 기도합니다.

그것은 책

이 책은 마스터가 세션을 준비할 때 유용한 팁과 정보들, 플레이어의 행동에 대처할 수 있는 방법들을 다룹니다.

만약 이 책을 읽는 **당신이 마스터가 아니라면** 가여운 마스터를 위해 이 책을 읽지 말아 주시기를 바랍니다.

마스터를 할 마음이 없는데도 이 책을 다 읽었다면, 축하합니다. 당신은 이제 훌륭한 마스터입니다.

이 책은 100% 저자의 주관을 바탕으로 작성된 책입니다. 그렇기 때문에 "기본 룰을 담은 쪽빛 책"과는 다르게 저자의 취향을 237% 반영하여 서술합니다.

이 룰은 오픈소스 시스템인 AWE를 기반으로 제작되었습니다. 갱신된 내용을 확인하기 편하게 하기 위해 2차 수정을 금지하며, 배포 시에는 github링크로 배포해주시길 바랍니다.

그것은 용어

사건은 이야기의 기본 단위입니다. 크고 작은 사건들은 관련 인물이나 장소에 영향을 주게 되고, 이야기를 만들어냅니다. 사건, 다시 말해 이야기가 모이게 되면 더 큰 이야기가 됩니다.
Ex) 옆 건물 공방의 도난 사건, 사람이 사라진다는 괴담, 다른 조직에서 온 도전자 등

시나리오는 하나 혹은 여러 개의 이야기의 모음입니다. TRPG 플레이 시에 캐릭터들은 여러 사건에 휘말리게 됩니다. 이러한 사건들이 하나의 흐름을 만들어 낸다면 이를 시나리오라고 부릅니다.

*Ex) 공방의 도난 사건-연쇄 살인 사건-뒤틀림 목격담
-> 시나리오 - 뒤틀린 사냥꾼 : 공방에서 검을 훔친 뒤 원한이 있는 사람을 살해했으나 그 후 뒤틀려서 연쇄 살인범이 됨.*

세션은 TRPG 플레이어의 기본 단위입니다. 한 번 모여서 플레이를 하면, 한 세션을 플레이를 했다고 합니다. 한 개의 시나리오는 여러 세션 분량으로 구상되어 있을 수도 있고, 한 세션으로 끝낼 수도 있습니다.

당신은 마스터

마스터는 설정집에만 존재하는 도시에 이야기를 붙여넣어 도시를 살아 움직이게 하는 존재입니다.

플레이어들이 준비한 캐릭터들에게 그에 걸맞는 모험을 주고 모험을 통해 새롭게 만들어진 이야기들로 도시를 채워 나가는 것이 마스터가 할 일입니다.

마스터가 준비하는 세션이란,
이야기를 준비하고 캐릭터들의 인생을 바꿀 시간입니다.

*"술을 섞고 인생을 바꿀 시간이군."
-게임 VA-11 HALL-A, 질 스팅레이*

시나리오

방금 처음 만났고 여러분에게 친절하게 행동했고 길도 알려줬으며 심지어 방금 구운 쿠키도 먹으라고 줬는데 총을 쏘겠다고요? 진심인가요?
진짜 총을 쏘겠다고요?

후... 좋습니다.

당신은 다리 사이에 있는 총을 꺼내 쏘았습니다.
당신이 “거물포!”라고 외치는 소리가 골목에 퍼지네요.
총소리, 그녀가 쓰러지는 소리, 당신의 웃음 소리가 차례대로 골목에 울려 퍼집니다.

사실 그녀는 최근의 사건들을 저지른 1급 해결사의 딸이었고, 화난 1급 해결사가 여러분을 찾아오겠네요.

네, 맞아요. 원래 최종보스로 쓸려고 했던 캐릭터예요.
이제 만족하시나요?

설계된 시나리오

그것은

세션이 TRPG플레이의 기본 단위라면, 시나리오는 세션에서 다룰 이야기입니다. 한 시나리오는 여러 세션에 걸쳐 진행될 수도, 한 세션만에 끝낼 수도 있습니다.

시나리오의 제작 과정은 다음과 같습니다.

1. 기획 단계 : 플레이어 수, 세션의 수를 정한다.
2. 발상 단계 : 이야기의 큰 틀을 잡는다.
3. 제작 단계 : 사건과 인물, 장소들을 채워 넣는다.
4. 조정 단계 : 소요 시간, 난이도 등을 고려하며 수정한다.
5. 사후 단계 : 세션의 진행에 따라 시나리오를 조정한다.

이 파트에서는 제작 과정에 따라 계획된 시나리오를 만드는 방법에 대해서 서술합니다.

기획 단계

기획 단계에서는 플레이할 사람 수, 플레이할 세션의 수, 각 세션의 길이 등을 고려하여 **시나리오의 규모**를 결정합니다.

기획 단계에서는 어떠한 대상에게, 몇 개의 세션을 진행할 것인지를 고려하여 **시나리오의 규모**를 정합니다.

혼자서 날개 하나를 무너뜨리거나, 뒤틀림을 해치우거나, 조직 하나를 무너뜨리는 것은 매우 어려운 일입니다.

마찬가지로 한 세션만에 날개의 음모를 파헤치고 수 많은 사건을 해결하는 위업을 이루는 것도 매우 어려운 일입니다.

플레이하는 사람의 수와 세션의 수는 이렇듯 시나리오에서 다룰 수 있는 사건의 규모와 수에 큰 영향을 끼칩니다.

플레이어의 성향에 따라서 **시나리오의 성격**을 정합니다.

플레이하는 대상도 중요합니다. 만약 잔인한 것을 꺼려하는 사람들을 대상으로 엽기적인 방법으로 살인을 저지르는 살인마가 나오는 시나리오를 진행한다면, 플레이어들이 매우 곤란할 것입니다.

마찬가지로 전투만 좋아하는 플레이어를 대상으로 추리가 중요한 시나리오를 진행한다면 재밌게 플레이하지 못할 것입니다.

좋은 예시

플레이어가 세 명에 한 세션이네. 그럼 간단히 보고된 뒤틀림을 조사하는 시나리오로 하자. 다들 전투를 좋아하니, 같은 임무를 맡은 다른 조직이랑 경쟁도 붙여볼까?

나쁜 예시

친구 한 명에게 한 세션 진행해주기로 했으니 세계의 멸망을 막아내는 시나리오로 할까? 개가 잔인한 것을 잘 못 보니 시체가 사방에 깔린 설정으로 하면 개꿀잼이겠지?

발상 단계

발상 단계에서는 시나리오의 소재와 이야기의 큰 틀을 정합니다.

발상 단계에서는 시나리오의 소재를 정합니다.

사람마다 차이가 있겠지만 시나리오를 만드는 가장 근본적인 이유는 “내가 진행하고 싶은 이야기가 있어서”입니다.

어떤 이야기를 만들어보고 싶을지 생각해보고, 만약 딱히 없다면 **흥미로운 소재를 나열**합니다. 최근에 읽었던 책, 영화, 드라마, 만화, 플레이했던 게임, 좋아하는 이야기, 최근에 겪었던 기묘한 일, 신화 속 이야기, 옛날 이야기... 뭐든지 좋습니다.

잔뜩 생각해보고 그 중에서 **시나리오의 아이디어**를 뽑아냅니다.

발상 단계에서는 이야기의 큰 틀을 정합니다.

영화 존 윅은 어떤 이야기일까요? 싹 다 죽이는 이야기입니다. 영화 해리포터는 어떤 이야기일까요? 악역이 부활하기 위해 해리포터의 학교 생활에 엮이면서 음모가 드러나고, 해리포터가 악역과 맞서 싸우는 이야기입니다. 반지의 제왕은 반지 원정대가 모험을 떠나며 여러 사건을 겪는 내용입니다. 라이브러리 오브 루이나는 롤랑이 도서관에 갔다가 직원이 되어 손님들을 상대하는 내용이고요.

이렇듯 모든 이야기는 **하나의 큰 틀로 요약**될 수 있습니다. 만들 이야기가 어떠한 **흐름**을 가질지 발상 단계에서 정합니다.

좋은 예시

혈귀 – 사람들 속에 숨어사는 혈귀가 일으킨 사건을 좇으면서 혈귀를 잡는 시나리오.

섬멸전 – 뒷골목 조직을 섬멸하기 위해, 조직의 뒤를 캐고 차근차근 공격하는 시나리오.

기업 – 기업의 발전을 위해, 다른 기업의 기술을 훔쳐내고 새로운 기술을 만들어내는 시나리오.

퇴치 – 가출한 니모가 너무 강해져서 뒤틀림이 되었고, 이를 퇴치하는 단편 시나리오

나쁜 예시

추리물 – 범인 찾기 (너무 막연함)

우주전쟁 – 대함선을 이끌고, 외계 세력과 싸우는 시나리오 (가능은 하나, **룰에 알맞지 않음**)

두부 – 엄마 심부름으로 두부를 사오는 단편 시나리오 (**모험이 없음**)

제작 단계

제작 단계에서는 본격적으로 플레이를 설계합니다.
먼저, 대략적으로 다룰 일들을 적습니다.

제작 단계의 시작부터 디테일을 잡아가며 작업하면, 다른 요소와 충돌하거나 수정할 때 서로 충돌하는 일이 쉽게 일어납니다.
처음에는 **대략적**으로 제작하면서 시작합니다.

일단 다음과 같이 합니다.

1. 가장 먼저 시나리오를 관통하는 **핵심 사건**을 만듭니다.
2. 필요하다면, 그 사건에서 **파생된 사건**들을 만듭니다.

핵심 사건

- A 공방의 높은 분이 뒤틀림.
- 완벽주의 성향이었으나, 이를 이루지 못해 뒤틀림.
- A 공방의 장인들이 뒤틀림에 감화되어 뒤틀림의 하수인 노릇을 함.
- 완벽하지 못한 것들을 심판하려 함.

B 공방 폐쇄 사건

- B 공방의 물건들이 파괴됨.
- B 공방이 불량품을 팔자 뒷골목 조직 X가 와서 파괴함.
- A공방 장인들의 협박으로 일어 남.
- 왜 중요한가?
- 캐릭터가 조사하려 함.

X 조직 협박 사건

- X 조직의 우두머리가 뒤틀림에게 위협당하여, 교섭을 진행함.
- X 조직이 A공방을 털려고 하다가 우연히 뒤틀림과 마주함.
- 부하 조직원들은 이에 대해 모름.
- 왜 중요한가?
- 우두머리가 뒤틀림을 처리할 사람을 비밀리에 물색.

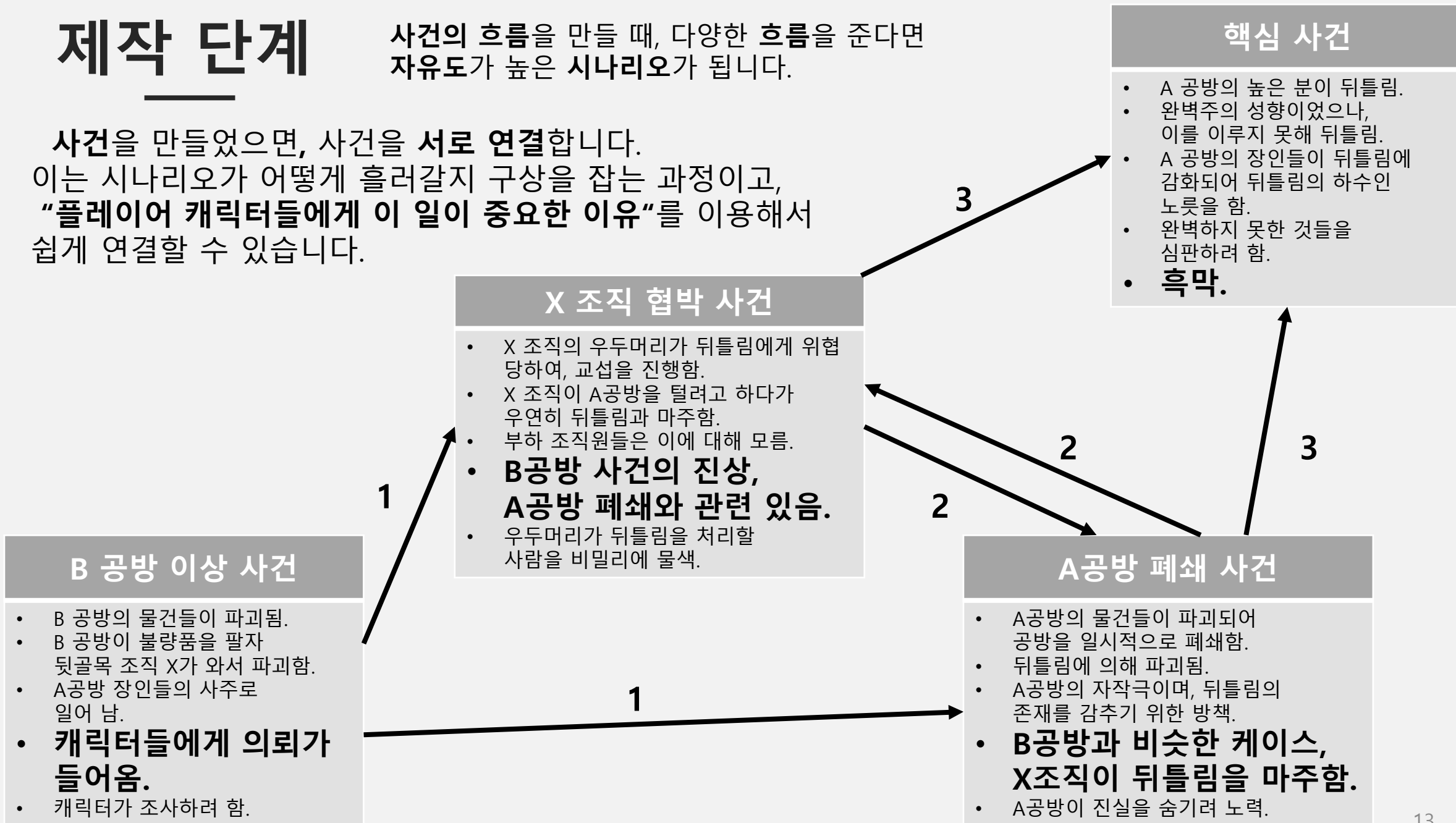
A공방 폐쇄 사건

- A공방의 물건들이 파괴되어 공방을 일시적으로 폐쇄함.
- 뒤틀림에 의해 파괴됨.
- A공방의 자작극이며, 뒤틀림의 존재를 감추기 위한 방책.
- 왜 중요한가?
- A공방이 진실을 숨기려 노력.

제작 단계

사건의 흐름을 만들 때, 다양한 흐름을 준다면
자유도가 높은 시나리오가 됩니다.

사건을 만들었으면, 사건을 서로 연결합니다.
이는 시나리오가 어떻게 흘러갈지 구상을 잡는 과정이고,
“플레이어 캐릭터들에게 이 일이 중요한 이유”를 이용해서
쉽게 연결할 수 있습니다.



제작 단계

사건의 흐름이 만들어지면, 본격적인 무대를 준비합니다.
장소를 만들 때는 **핵심 장소**만 만듭니다.

17구, 공방의 거리



사건이 연결되어 **흐름**이 생기면, 이제 사건을 구체적으로 만들 시간입니다. 먼저 배경이 될 **장소**부터 준비합니다.
예시를 위해, 평양의 지도를 이용해서 간단히 지도를 만들겠습니다.

제작 단계

사건의 흐름이 만들어지면, 본격적인 무대를 준비합니다.
사람을 만들 때는 **핵심 인물**만 만듭니다.

사건이 등장 인물이 될, **사람들**을 만들어 나갑니다.
이 때, 사건과 어떠한 연관이 있는지 위주로 작성합니다.

X 조직	A 공방	B 공방	기타 인물
<ul style="list-style-type: none"> • 미룬미룬 우두머리, 협박당함, 아군 물색 중. • 드룬드룬 미룬미룬의 동생, 진상을 숨기기 위해 노력 중. • 요루룬 수행원 1, A공방 습격 시 같이 있었으나 입막음 당함. • 릭키 수행원 2, 요루룬의 친구, 입막음 사실을 모르나 요루룬이 이상해서 걱정 중. 	<ul style="list-style-type: none"> • 칼론 A공방 공방장, 뒤틀림, 완벽주의 성향, 흑막. 저택에서 숨어 지냄. • 버릭 직원 1, 그룬그룬을 협박함. 칼론을 숨기는 중. • 토른 직원 2, A공방 관리직. 폐쇄를 결정한 사람. 	<ul style="list-style-type: none"> • 김갑산 B공방 공방장, 의뢰인. 물건이 파괴되어 화남. • 박을천 B공방 장인, 불량품을 숨겨서 팔은 사람. 들키는 것을 걱정 중. • 이병해 B공방 장인, 습격 당시 가게에 있었으며, 범인을 보지는 못함. 대충 단서는 갖고 있음. 	<ul style="list-style-type: none"> • 최정지 동네 기자, B공방 취재. 플레이어가 막히면 A공방 단서를 주는 역할. • 트로롤 전 X 조직원, 미룬미룬의 이상한 낌새를 조사하다 쫓겨남. 지금은 목숨걸고 도피 생활 중. 막힐 때 X공방 단서를 주는 역할.

제작 단계

대략적인 구상이 끝났으니, 이제 디테일을 채울 시간입니다.

세부 설정을 채우는 방법은 다양합니다. 인물 관계도를 만들거나 장소 시트를 만들 수도 있고, 아니면 텍스트를 나열해도 됩니다. 편의상 여기서는 텍스트를 나열하는 방식으로 설명합니다.

칼론 (기울어진 미다스의 꿈)

완벽주의를 추구하는 뒤틀림.
자신이 추구하는 완벽의 기준에 맞는 것은 좋아함.
완벽이란 거짓이 없으며, 오로지 최상의 결과를 추구한 것.
커다란 두 개의 손과, 결과를 바라볼 하나의 커다란 눈.
왼손에는 망치, 오른손에는 저울을 들고 있음.
완벽을 추구하는 노력을 존중하고 사랑하지만
거짓과 편법, 속임수를 증옴.
완벽하지 못한 것들을 제거하고 싶어함.

B공방

싸늘한 분위기의 정지된 공방. 최근의 사건으로 공방 안이 난장판이고 피해 상황을 아직도 조사 중임. 몰락해가는 공방으로, 불량품을 판다는 소문에 손님이 끊겨 감. 강도의 소행처럼 보이나, 이는 X조직이 한 일임.
캐릭터가 와서 조사할 예정이며, 단서를 찾지 못 할 경우 최정지 기자가 취재를 올 예정이며, 단서를 흘리고 갈 예정.

미른미른

X조직의 우두머리. 2등급 조직의 우두머리지만 본인은 1등급 수준밖에 되지 않음.
타고난 달변가로, 우두머리는 이끄는 자이지 강한자가 아니라는 것이 좌우명.
최근에 뒤틀린 칼론을 목격했다가 버릭에게 협박당했으며, 이를 숨기고 있음.
남들 몰래 기울어진 미다스의 꿈을 토벌할 사람을 찾고 있는 중임.

제작 단계

세부 설정을 다 만들었으면, 대략적인 동선과 일어날 사건들을 구상합니다.
탐문 조사를 할 상황인 경우, 얻을 수 있는 정보를 나열합니다.

○ B공방

- 탐문조사.
 - 부서진 무기들.
 - 흠쳐간게 없음.
 - 폭발흔.
 - 라일라향 (X조직 폭탄 특징)
- 이병해
 - B공방의 소문
 - B공방의 상황
 - 습격 당시 상황
- 박을천
 - 무언가를 숨김
 - 불량품을 팔음.

○ X조직 거점

- 전투 가능
 - 2등급 (2명)
 - 1등급 (1명)
- 미룬미룬
 - 강함을 증명하면 A공방 조사 의뢰.
 - 무언가를 숨김.
 - 의뢰의 이유를 숨김.

○ A공방 저택

- 전투 가능
 - 뒤틀림과 제자들.
- 여러 함정들.

○ 캐릭터들의 사무소

- B공방 직원 김무화가 의뢰를 들고 옴.
- 간단한 탐문조사.
 - B공방 습격사건, 자세히 x
 - B공방의 소문
 - 의뢰 비용, 목적 등

○ 창고

- 여백을 위한 공간.
- X조직 창고도 가능.
- A공방 창고도 가능.
 - 트로롤
 - 뒤틀림과 만날 타이밍이 아니면, 트로롤을 목격 가능.

○ A공방

- 탐문
 - 부자연스러움.
 - 사라진게 없음.
 - 외부 침입이 없음.
 - 계획적으로 부순 느낌.

제작 단계

디테일이 채워졌으니 **마무리**를 해줍니다.

등장하는 **적**, 획득할 **보상**, 마주할 **뒤틀림**을 제작하고 그 밖에 얻게 될 **정보**들을 정리하면, **제작 단계**는 끝납니다. 필요에 따라 등장하는 장소, 인물, 뒤틀림, 장비들의 **그림**을 준비하거나 플레이시에 재생할 **배경음악** 등을 준비하는 것도 좋습니다.

제작 단계 팁

- 기존에 있는 이야기를 적절히 변형하면 빠름.
- 사건부터 만드는 것이 힘들면, 인물이나 장소를 만든 뒤 해당 인물이 저질렀을 법한 일이나 해당 장소에서 일어날 법한 사건을 만들어도 좋음.
- 이름 짓는 것이 힘들면, 구글에 미국 이름이나 영어 이름 등 특정 나라의 이름을 검색하면 많이 나옴.
- 전체적인 컨셉 정하기가 힘들면, 나라나 작품 하나 지정해서 해당 나라나 작품의 이미지로 제작하면 빠르게 제작 가능.
- 지도를 만들 때, 북한 지도를 이용하면 편함.
북한 특성상 지도에 지명이 표시가 되지 않음.

단편 시나리오라면

- 사건을 큼직하게 한 두 개만 만든다.
- 핵심 인물은 2~3명만 만든다.
- 핵심 장소는 1~2곳만 만든다.

장편 시나리오라면

- 핵심 사건을 두 세 개 만든다.
- 핵심 사건의 핵심 사건을 만든다.
- 미리 다 만들 필요는 없음.
파생된 사건은 2~3세션 분량만
- 만들어도 괜찮음.

조정 단계

조정 단계는 만들어진 시나리오를 세션에 맞게 수정하는 과정입니다.
소요 시간, 난이도 등을 고려하며 수정합니다.

시나리오를 세션 단위로 쪼갤 때, 세션 내의 밸런스가 중요합니다.

첫 두 세션은 탐문 조사만 하고, 마지막 세션은 전투만 계속한다면 밸런스가 어긋날 수도 있습니다.
플레이 시간에 맞게 시나리오를 세션 단위로 쪼개 뒤, 각 세션 간의 밸런스를 고려하여 일어날 일들을 조정합니다.

대략적인 시간 계산법

- 한 장소에서 마주하는 인물 당 10분 정도가 소모됨.
- 조사할 수 있는 요소마다 5분 정도가 소모됨.
- 전투는 20~30분 정도가 소모됨.
- 한 사건은 보통 1시간~2시간 정도 소모됨.
- 세션에는 보통 10분 정도는 쉴 시간이 필요함.
- 텍스트 플레이일 경우, 1.5배에서 2배 정도 더 걸림.

오른쪽 예시의 예상 시간

- 사무소에서 20~30분. (인물 1, 요소 3 + 인트로 5분)
- B공방 탐문에 20~30분. (요소 4)
- B공방 인물조사에서 20~30분 (인물 2)
- 휴식이나 해매는 시간 30분 정도
- > 예상시간 1시간 30분~2시간

○ B공방

- 탐문조사.
 - 부서진 무기들.
 - 흠쳐간게 없음.
 - 폭발흔.
 - 라일라향 (X조직 폭탄 특징)
- 이병해
 - B공방의 소문
 - B공방의 상황
 - 습격 당시 상황
- 박을천
 - 무언가를 숨김
 - 불량품을 팔음.

○ 캐릭터들의 사무소

- B공방 직원 김무화가 의뢰를 들고 옴.
- 간단한 탐문조사.
 - B공방 습격사건, 자세히 x
 - B공방의 소문
 - 의뢰 비용, 목적 등

사후 단계

사후 단계는 다듬어진 시나리오를 실제 플레이할 때의 단계입니다.

다들 그럴싸한 계획이 있었습니다. 플레이어들이 예상 밖의 행동을 하기 전까지는 말이죠. 훌륭한 시나리오 제작자라면 플레이어들의 행동을 충분히 예상하고, **기행**에 대한 안전장치나 있을 법한 행동에 대해 대처하는 방법을 준비하는 법입니다.

하지만 언제나 플레이어는 우리들의 예상을 뛰어넘는 법이기에, 이에 대처하는 방법을 설명합니다.

Case 1. 죽었어? 어? 왜 죽었지?

왜인지는 모르지만, 플레이어들 중 손에 무기가 있으면 일단 휘두르고 보는 사람들이 있습니다. 이로 인해 중요한 정보를 가진 사람이 죽는 경우는 흔합니다.

이럴 경우, 다음 행선지로 안내해줄 가이드 인물이나 비슷한 역할을 해줄 수 있는 인물을 즉흥적으로 만들어냅니다.

해당 캐릭터가 일지를 들고 있었거나 원래는 말로 전달할 단서가 될 내용을 담은 물건을 갖고 있었다고 하는 것도 괜찮습니다.

Case 2. 파티였었지만 이제는 터져버린 것

이 정도는 충분히 해결할 것이라고 생각했던 난관을 넘기지 못하는 경우가 있습니다. 이 경우 다음과 같이 할 수 있습니다.

1. 배드 엔딩도 엔딩이다. **받아들인다.**
2. 난관의 난이도를 낮춘다. 적이라면 좀 더 멍청하게 만들거나, **역전의 기회**를 주고, 도전이라면 **새로운 기회**를 제시한다.
3. 실패로 인한 손실을 메꿀 기회를 준다. 회복의 시간을 주거나, 새로운 인물을 등장시킬 수도 있다.

즉흥 시나리오

그것은

TRPG를 하기 위해서는 시나리오의 준비가 필요하다고
생각하기 쉽습니다. 물론, 시나리오를 항상 준비할 필요는
없습니다.

마스터의 원칙에서 언급되듯 시나리오에 여백이 있다는 것은
그만큼 상황에 따른 이야기를 채워 넣는 것을 의미합니다.

그렇다면, 애초부터 여백으로부터 시작하면 어떨까요?
빈 도화지에 캐릭터들의 행동에 따른 이야기가 채워져 나가고
마침내 하나뿐인 이야기가 탄생할 것입니다.

이 파트에서는 준비없이 플레이에 따라 즉흥 시나리오를
다루는 방법에 대해서 서술합니다.

즉흥 시나리오

계획된 시나리오를 진행할 때도 일부 요소는 즉흥으로 해도 좋고,
즉흥으로 하다가 다음 세션은 계획된 시나리오로 진행해도 좋습니다.

즉흥으로 세션을 진행할 때는 **모든 단계를 일단 플레이를 하면서 진행합니다.**
중요한 것은 일단 시작하는 것입니다. 캐릭터 메이킹을 같이 하면서 아이디어를 얻거나,
일상에 흔히 있을 법한 일을 통해서 캐릭터들이 행동하게 만들고 앞으로 무슨 일이 일어날지를 생각합니다.

즉흥 세션의 장점은 플레이어의 의견을 반영하기 쉽다는 것입니다. 플레이어의 의견이 실제로 반영되면 플레이어들은 플레이에 몰입하기 쉬워집니다. 물론, 마스터는 단순히 아이디어를 활용했을 뿐이지만요.

발상, 기획 단계

일단 저지른다.

- 그럼 이제 어떻게 될까?라는 질문을 스스로에게 던진다.
- 그리고 일어날 만한 일에 이야기를 붙여가면서 사건으로 만든다.
- 사건에 필요한 장소와 인물을 플레이어의 의견을 받아가며 만든다.

제작 단계

제작은 시간을 먹는다.

- 쪽빛 책을 이용하여 빠르게 필요한 것들을 만들어낸다.
- 만약 빠르게 만드는 것이 힘들 것 같다면, 10분 정도 쉬자고 한 다음 그 시간을 이용해 제작한다.
- 아니면 핏빛 책에서 바로 들고 온다.
- 즉흥 세션이라면 시간이 걸려도 플레이어들이 이해해 줄 것이다.

조정, 사후 단계

자연스러움이 중요하다.

- 만약 플레이어에게 난관이나 휴식 같은 것이 필요하다면 적절한 상황을 제시한다.
- 그런 상황을 만들 때, 이미 등장했던 요소를 이용하는 것이 좋다.
- 아까 골목에서 마주쳤던 사람이 **“더 이상은 안됩니다.”**라고 말하면서 정체를 들어냈을 때 플레이어의 표정을 상상해보자.

시작하기

일단 저지르고, 그 다음에 생각합니다.

시나리오를 계획적으로 디자인할 때, 수 많은 요소와 예시들을 통해서 괜찮은 아이디어를 뽑아내는 것이 보통일 것입니다. 하지만, 즉흥적으로 플레이하는 세션에서는 생각할 시간이 부족하게 됩니다. 그렇기 때문에, 일단 저지르고 행동하는 것이 좋습니다.

플레이어의 캐릭터와 조직은 좋은 소재이다

플레이어들의 캐릭터와 조직은 이야기의 시작이 되어줄 훌륭한 소재입니다. 캐릭터와 조직을 살펴보고, 어떤 일이 일어나야 이 캐릭터들의 매력이 빛날지 생각해봅시다.

괜찮은 아이디어가 있다면, 바로 사건으로 만들어낸 뒤 어떻게 해야 캐릭터와 조직을 그 사건에 끌어들이 수 있을지 고민해봅시다.

Ex) 8급 해결사, 부유, 적이 많음, 부정부패
-> 후환이 남아있는 조직으로부터 기습을 당한다. 캐릭터들이 사무소에 모여 있는 장면에서 시작하여, 적대 조직의 기습을 눈치채는 사건부터 해결한다.

이야기가 아니라 장면을 본다

모든 것은 결국 하나의 커다란 사건으로 이어지겠지만, 처음부터 핵심이 되어줄 사건을 정하고 진행하는 것은 어렵습니다.

그럴 때는, 일단 현재 처한 상황에서는 무슨 일이 일어날지를 생각합니다. 당장 일어나는 일을 좀 더 극적으로 만드는 것에 집중한 뒤, 무슨 일이 일어날지 지켜봅니다.

여러 장면들을 진행하면서 끊임없이 장면들을 이어줄 이야기가 무엇일지 상상합니다.

핵심적인 사건이 정해졌으면, 살을 붙여 나갑니다.

실제 예시

이 페이지에서는 실제로 진행할 때의 예시를 다룹니다.

검은 글씨는 일어난 일이나 사건, **진한 녹색 글씨**는 마스터의 판단입니다.

사무소

○ 글러먹은 캐릭터들이
글러먹은 조직에서
부정 부패를 저질러 왔다!

아마 적이 많을 것 같은데?
어제 매트릭스를 봤으니
정장입고 선글라스 낀
사람들이 찾아왔다고 해보자

사건 : 기습

○ 조직, 미스터 스미스가
캐릭터들의 사무소를 습격
캐릭터들이 미스터 스미스의
요원을 제압하고, 배후를 물음

뭐라고 둘러대지? 그냥 가면을 쓴
사람이 선금이랑 의뢰내용만 주고
갔다고 일단 말해두자.
이유는 아직 생각 못했지만, 일단
캐릭터들에게 이대로 있으면 위험
하다는 말과 함께 배후를 찾도록
만들면 되겠지

탐문조사

○ 미스터 스미스의 은신처에
남아있을 정보를 찾으려 감.

미스터 스미스는 작은 빌딩
하나에 거점을 잡아놔고, 기업인
척 속이고 있다고 둘러대자.
고객 목록에 배후가 있다고 하고
일단 찾게 하면서 생각해보자.

탐문조사 (2)

○ 여러 도전을 하고, 결국 고객
목록을 찾아냄.

사건의 스케일을 키워볼까?
이런 식으로 사무소를 없애달라는
의뢰가 여러 개 있었다고 말하고,
그 중 하나가 우리 사무소라고
말하자. 그리고 도전을 통해서
모든 의뢰인이 사실은 같은
사람일지도 모른다고 해두자.

왜 여러 사무소를 제거해달라는 의뢰를 넣었을까?
경쟁자 제거? 사무소 박멸? 경쟁자 제거 쪽이 더
재미있을 것 같다. 이름 좀 있는 사무소가 규모를
키우기 위해서 경쟁자 제거를 하고 있었다고 하자.
캐릭터들이 빌런스러우니깐 가만히 있진 않겠지?
10분간 쉬자고 한 뒤 이 쪽으로 사건을 생각해보자.

이어나가기

관람은 아이디어를 뽑아냈으면, 살을 붙여 나갑니다.

몇 개의 장면을 통해서 하나의 이야기를 만들었다면, 다음과 같이 합니다.

앞으로 어떻게 될지 생각한다

그 사건에 관련된 일들이 또 뭐가 있었을지 생각해봅니다. 한 세션 분량의 이야기가 만들어졌다면, 더 많은 일을 벌이기보다는 어떻게 해야 더 흥미롭게 이야기를 전달할 수 있을지 고민합니다.

적절한 난관을 생각한다

사건을 해결할 때, 아무런 난관도 없이 해결할 수 있다면 그것은 적절한 모험이 아닐 것 입니다. 생각해둔 사건을 해결할 때, 캐릭터들이 어떤 난관을 마주하고, 어떻게 해결할 수 있을지 상상해 나가며 캐릭터의 모험이 흥미진진하게 만들어줄 준비를 합니다.

더 큰 사건을 생각한다

세션이 하나 끝날 때 즈음에는 즉흥적으로 떠올린 사건 하나 정도는 해결한 상태일 수도 있습니다. 만약 해당 시나리오를 더 길게 이어 나가고 싶다면 해결한 사건에서 이어지는 더 커다란 사건을 준비하여 계획된 시나리오로 전환하거나, 단순히 생각만 해둔 뒤 다음 즉흥 세션에 써먹을 아이디어로 메모합니다.

과감하게 물어본다

TRPG를 하다 보면 마스터가 플레이어를 즐겁게 해주기 위해 모든 것을 준비해야 한다는 생각을 가진 사람을 만나기 쉽습니다.

하지만, 이 룰은 그런 룰이 아닙니다. 모든 플레이어들이 적극적으로 서사의 흐름에 참여할 때 빛을 바라는 룰이기 때문에 아이디어가 충분하지 않을 때는 과감하게 플레이어들에게 물어보는 것도 좋습니다.

만약 흑막이 캐릭터들이 한참 조사 중인 뒷골목에서 무엇을 하고 갔을 지 모르겠다면 “나쁜 놈이라면 보통 이곳에서 무엇을 하죠?”라고 물어본 뒤, 생각해둔 이야기에 맞게 적절히 변형합니다.

만약 모든 것이 계획되어 있었다는 인상을 주고 싶다면, 과감하게 물어본 뒤 능청맞게 대답합니다.

“맞아요! 보통은 그렇겠죠. 이 곳에서 일어난 일도 그것과 비슷한 케이스입니다.”처럼요.

잊지 마세요, 묘사는 마스터가 가진 최고의 무기입니다.



세션

세션을 진행하는 것은 아주 흥미진진해.
플레이어가 세 명이라고 해볼까?

아마 한 명은 시작부터 끝까지 본능으로만 도전할거야.
보이는 모든 것을 파괴할 것이고, 걷는 길은 피로
가득할 것이 분명해.

다른 한 명은 온갖 기괴한 아이디어를 들고 온 다음에
너에게 묻겠지. "이렇게 하고싶은데 가능한가요?"

마지막 녀석이 가장 나쁜 녀석이야. 이 녀석은 캐릭터를
만들어 오라고 하니 다리 사이에 총을 달아 왔어.

그런데 슬프게도 말야, 그 사람들을 데리고서도 세션이
굴러가게 하는게 내 일이더라고.

그것은 첫 세션

TRPG 플레이의 기본 단위는 **세션**입니다.
마스터가 준비한 시나리오, 혹은 즉흥적으로 만들 모험은
세션을 통해서 플레이어들이 체험을 하게 됩니다.

다시 말해, 시나리오가 기획과 준비의 단계였다면
세션의 진행은 준비된 것들을 실제로 플레이하는 단계입니다.

이 챕터에서는 첫 세션을 진행할 때 도움이 될 만한 내용을
다룹니다.

첫 세션

첫 세션은 서로를 알아가고 이야기를 시작하는 시간입니다.
시나리오의 첫 세션을 진행하기 위해서는 여러가지를 준비해야 합니다.

첫 세션의 준비

- 룰을 숙지하고 숙지 시킨다.
- 시나리오를 준비하거나 플레이할 내용을 준비한다.
- 사람을 모은다.
- 사람들과 함께 캐릭터를 만들고 조직을 만든다.

시나리오를 준비하거나 플레이할 내용을 준비한다

시나리오를 준비하는 경우는 두 가지가 있습니다.

- 플레이어를 모으거나 예상하고 시나리오를 준비하는 경우.
- 시나리오를 준비하고 플레이어를 모으는 경우.

첫 번째 상황일 경우, 시나리오 챕터에서 설명했듯이, 사람의 수와 기호를 고려하면서 시나리오를 준비합니다. 또한 플레이어들의 성향상 할 법한 일을 철저하게 대비합니다.

두 번째일 경우, 원하는 시나리오를 작성한 뒤 조건에 맞는 사람을 모읍니다.

룰을 숙지하고 숙지 시킨다

마스터는 게임의 진행자이기 때문에 룰에 어느정도 익숙할 필요가 있습니다. 플레이어가 룰을 모를 경우, 마스터가 어떻게 해야 하는지 알려줄 수 있지만, 마스터가 모를 경우 플레이가 진행이 안되기 때문입니다.

그렇지만 룰을 모르는 플레이어가 있을 때 마스터는 원활한 플레이를 위해서 플레이어가 기초적인 룰을 알게 할 필요가 있습니다. 친절하게 설명해주거나, 공부해오라고 합니다.

사람을 모은다

사람을 모을 때는 그 사람들의 플레이 성향이나 룰 숙지 정도, TRPG 경험 등을 확인하고 자신의 진행 성향과 잘 맞는지, 진행할 때 곤란할 일이 있을지 등을 고려합니다.

또한 시나리오가 준비되어 있다면 사람을 모을 때 시나리오의 분위기나 호나 불호가 있을 요소에 대해서 설명해 줍니다. 잔인한 것을 싫어하는 사람에게 피로 가득한 묘사를 할 수는 없으니까요.

캐릭터와 조직을 만든다.

캐릭터를 만드는 것은 온전히 자기 취향이지만, TRPG는 사회적 게임입니다. 남에게 불쾌감을 주거나 진행에 지장이 있을 법한, 예를 들어 고간포나 배신자 성향이 강한 캐릭터라면 적절한 제제를 합니다.

캐릭터가 준비되었다면, 다같이 모여 캐릭터 소개를 하고 캐릭터에 대해 적절하게 질문해 가면서 서로의 캐릭터를 이해하는 시간을 갖습니다.

그것은 묘사

TRPG를 할 때, 많은 마스터들이 인물과 장소, 장면을 위한 그림이나 사진을 준비하고는 합니다. 하지만, 모든 것에 대한 그림이나 사진을 준비하는 것은 현실적으로 어렵기 때문에, 플레이어들은 마스터가 말이나 텍스트로 묘사하는 내용을 통해서 일어나고 있는 것들과 등장요소들의 모습을 상상하게 됩니다.

이 파트에서는 묘사를 하는 방법들과 예시를 통해서 세션을 진행할 때 플레이어들에게 효과적으로 세계의 모습을 묘사하는 방법을 소개합니다. 만약 묘사에 자신이 있는 마스터라면, 이 파트를 가볍게 읽고 넘어가도 좋습니다.

묘사

세션을 진행할 때 마스터가 하는 묘사들은 분위기에 영향을 줍니다.

TRPG는 목소리나 글자로 세상을 묘사하는 것이 기본이 됩니다. 그렇기 때문에 묘사를 잘 하지 못하면 플레이어들이 일어나는 일들에 대해 제대로 상상하지 못하게 됩니다. 경우가 많습니다. 묘사를 한 뒤에는 캐릭터들에게 **어떻게 할지 물어봐서** 캐릭터들이 **행동하도록 유도**합니다.

시각적 묘사

인물

- 눈에 보이는 것을 나열한다.
- 색을 표현한다.
- 어떤 인상을 주는지 표현한다.
- 행동을 묘사한다.

장소

- 가까운 곳에서 먼 곳으로 설명한다.
- 눈에 띄는 것부터 시작하여 사소한 것으로 끝낸다.
- 플레이어들의 경험을 이용한다.
- 일어나고 있는 일을 묘사한다.

비시각적 묘사

인물

- 향기를 묘사한다.
- 소리를 묘사한다.
- 촉감을 묘사한다.
- 기분을 묘사한다.

장소

- 향기를 묘사한다.
- 소리를 묘사한다.
- 촉감을 묘사한다.
- 기분을 묘사한다.

서사적 묘사

인물

- 일어난 일을 암시한다.
- 일어날 일을 암시한다.
- 해답을 제시한다.
- 의문점을 제시한다.

장소

- 일어난 일을 암시한다.
- 일어날 일을 암시한다.
- 해답을 제시한다.
- 의문점을 제시한다.

시각적 묘사

시각적 묘사는 플레이어들이 묘사의 대상의 모습을 상상하는데 도움을 주는 방식의 묘사입니다.

인물

- **눈에 보이는 것을 나열한다.**
 - 여러분의 눈 앞에 코트를 입은 남자가 나타났습니다. 몸집이 작지만 등에는 거대한 검은 메고 있네요.
 - 릴리는 키가 작은 여성이었습니다. 어려 보이는 외모, 나들이 갈 때 입을 법한 화사한 원피스, 손에 있는 양산이 눈에 띕니다.
- **색을 표현한다.**
 - 여러분들은 골목 끝에서 제임스를 발견했습니다. 어째서인지 그가 들고 있는 검은 피가 흐르고 있었습니다. 하지만, 피라고 하기에는 지나칠 정도로 검은 빛을 띄고 있네요.
- **어떤 인상을 주는지 표현한다.**
 - 제임스가 들고 있는 검은, 어째서인지 기분 나쁜 느낌이 듭니다. 마치 살아있는 모든 것을 죽이고 싶어하는 듯한 불길한 느낌이 드네요.
- **행동을 묘사한다.**
 - 여러분은 의뢰인을 찾아 식당으로 향했습니다. 의뢰인처럼 보이는 남자가, 초조하다는 듯이 다리를 떨면서 손가락을 물어뜯고 있습니다.

장소

- **가까운 곳에서 먼 곳으로 설명한다.**
 - 방에 들어가자 무언가를 발로 차게 됩니다. 문 바로 앞에는 축구공이 놓여져 있고, 옆에는 침대만이 놓여져 있습니다. 건너편 벽에 창문이 있지만 빛이 들어오지는 않는지 방은 어두컴컴합니다.
- **눈에 띄는 것부터 시작하여 사소한 것으로 끝낸다.**
 - 열차에서 내리자 커다란 시계탑이 보입니다. 신사의 거리라는 이름에 맞게 거리에 양복점이 가득 들어서 있고, 정장을 입은 사람들이 걸어 다닙니다. 자세히 둘러보면, 구석에 후줄근한 옷을 입은 월턴이 어째서인지 당근을 흔들고 있습니다.
- **플레이어들의 경험을 이용한다.**
 - 사무소의 문을 열고 들어가자, 먼지 냄새와 천장에서 세는 빗물이 반겨줍니다. 마치, 여러분의 은신처와 같이 가난한 인상을 주는 장소이네요.
 - 63빌딩 아시죠? 그렇게 생긴 건물입니다.
 - 그 뒤틀림은 피카츄랑 똑같이 생겼습니다.
- **일어나고 있는 일을 묘사한다.**
 - 옆 방으로 들어가자, 별 다른 것은 없지만 특이하게도 늙은 여자가 훈련을 하고 있습니다.

비시각적 묘사

비시각적 묘사는 시각을 제외한 **감각적인 묘사**입니다.
비시각적 묘사는 시각적 묘사와 함께 쓰여 **분위기를 형성**해줍니다.

인물

- **향기를 묘사한다.**
 - 의체로 된 머리임에도 불구하고, 말을 할 때마다 입이 같이 움직입니다. 그 때마다 싸구려 윤활제라도 바른 것인지 역한 기름냄새가 몰려옵니다.
 - 그는 별 것 아니었다는 듯이 샤워를 하고 왔지만, 여전히 물에 젖은 행주 같은 냄새가 납니다.
- **소리를 묘사한다.**
 - 월턴은 여러분들이 말을 걸어오자, 낮고 조용하게 "자네들은 누구지?"라고 말하기 시작합니다. 그 말을 한 뒤 라이터로 '탈각'하고 입에 물고있던 담배에 불을 붙입니다.
- **촉감을 묘사한다.**
 - 등 뒤에서 인기척이 느껴져 돌아보니, 칼을 들고 있는 남성이 서있습니다. 당장 베일 것 같은 날카로운 칼날에서 뜨거운 불길이 일어납니다.
- **기분을 묘사한다.**
 - 뒤틀림은 멀끔한 정장에 중절모를 쓴 중년 남성처럼 보이나 보석으로 되어있는 눈과 균열이 있는 피부가 괴리감을 줍니다. 알 수 없는 친근감이 들지만, 어째서인지 절대로 먼저 말을 걸면 안되겠다는 기분이 듭니다.

장소

- **향기를 묘사한다.**
 - 그를 쫓아 골목에 들어서자, 향긋한 빵냄새가 납니다. 카레 냄새, 고기 굽는 냄새 등 다양한 냄새를 통해 거주구역의 저녁시간이라는 것이 느껴집니다.
- **소리를 묘사한다.**
 - 월턴을 돕기 위해 약속 장소에 들어서자, 쇠가 서로 부딪히는 소리가 들려옵니다. 누구인지 모를 비명이 들려오다가, 월턴의 비명이 들리기 시작하네요.
- **촉감을 묘사한다.**
 - 밖에서 봤을 때는 최근에 지어진 깔끔한 건물처럼 보였지만, 안에 들어오니 상당히 난잡하게 지어진 건물입니다. 난방이 안되는지 공기가 매우 차갑게 느껴졌고, 벽은 무슨 재질로 만들었는지 거칠고 마찬가지로 매우 차갑습니다.
- **기분을 묘사한다.**
 - 매우 큰 거리에 빌딩들이 서 있습니다. 사람이 많이 다니는 거리라고 들었는데 어째서인지 여러분들을 제외하고는 아무도 없습니다. 알 수 없는 중압감과 당장이라도 도망쳐야 한다는 생각이 들기 시작하자, 저 멀리서 뭔가 다가오는 것이 보입니다.

서사적 묘사

서사적 묘사는 이야기를 들어내는 묘사입니다.

다른 방식의 묘사가 상상을 돕는다면, 서사적 묘사는 사건의 해결을 도와줍니다.

인물

- **일어난 일을 암시한다.**
 - 시체들 사이에 월턴이 앉아서 담배를 피고 있습니다. 칼자국 하나 없이 쓰러진 시체들과 피가 잔뜩 묻은 월턴의 메이스, 너덜너덜해진 코트 사이에 보이는 상처들이 싸움이 얼마나 치열했는지 보여줍니다.
- **일어날 일을 암시한다.**
 - 문신을 한 괴한들은 너클을 끼면서 여러분들에게 다가옵니다. 아마 이대로 가면 전투를 하게 될지도 모릅니다.
 - 릴리가 여러분들에게 방금 구운 쿠키를 들고 오기 시작합니다. 해맑게 웃는 표정과 다르게, 여러분을 훑어보듯이 조사하기 시작하네요. 아마 여러분들을 사건의 범인으로 의심하는 것 같습니다.
- **해답을 제시한다.**
 - 누가 범인인가?라는 질문은 손쉽게 풀릴 것입니다. 제임스의 입가에 빵가루가 잔뜩 묻어 있는 것을 보니 제임스가 범인이겠네요.
- **의문점을 제시한다.**
 - 그렇게 말을 하는 제임스지만, 불안한 눈빛으로 여러분들과 눈을 마주치지 않으려고 합니다. 마치, 무언가를 숨기고 있는 것 같네요.

장소

- **일어난 일을 암시한다.**
 - 바닥에는 상자가 끌린 듯한 흔적이 남아있습니다. 아마 눈 앞에 있는 상자는 누군가 최근에 옮긴 것 같네요.
- **일어날 일을 암시한다.**
 - 건물이 무너져 내리는 것은 괜찮지만, 건물의 파편이 여러분에게 떨어지고 있는 것은 전혀 괜찮아 보이지 않네요! 당장이라도 여러분에게 떨어질 것 입니다!
- **해답을 제시한다.**
 - 너저분한 침구, 방금 끌인 커피, 화장실에서 들려오는 누군가 샤워하는 소리, 책상에 놓여진 제임스의 칼. 이 곳이 아마 여러분들이 찾던 제임스의 은신처가 맞는 것 같습니다.
- **의문점을 제시한다.**
 - 벽에 오랫동안 걸려있던 액자를 치우면, 그 뒤만 벽지가 깨끗해서 눈에 띄는 것을 아시나요? 그것이 여러분이 보고 있는 벽의 상태입니다. 누구인지는 모르겠지만, 벽에 있던 그림을 최근에 치운 것 같네요.

묘사의 활용

능력과 장비가 캐릭터가 가진 무기라면, 묘사는 마스터가 가진 무기입니다.
묘사를 통해 마스터는 게임의 흐름을 조절할 수 있습니다.

묘사는 마스터가 가진 **최고의 무기**입니다. 묘사를 통해 평범한 사람도 괴물처럼 표현할 수 있고, 캐릭터가 얻을 정보와 하게 될 행동, 더 나아가서 사건의 진행조차 조절할 수 있는 것이 묘사입니다. 플레이어는 정보 수집을 묘사에 의존하고 있고, 알지 못하는 것에 대해서는 행동할 수 없기 때문입니다.

오해하게 만든다.

만약 근처에서 도난 사건이 일어났다면, 캐릭터들은 보통 범인을 찾으려 합니다. 이 때 만약 누군가 무언가를 천으로 싸서 성급하게 뛰어간다면 어떨까요? 사실이 어쨌든, 여기서는 그 사람이 범인이라고 생각할 것 입니다.

행동을 유도한다.

“어...? 지금 상자를 열면 안되는데!”같은 일은 흔히 일어납니다. 이럴 때는 상자를 열면 **위험하다는 것을 암시**하던가 누군가 말을 걸어왔다는 식으로 **주의를 돌리던가**, 상자를 별볼일 없는 물건이라는 식으로 최대한 간단히 묘사하여 **관심이 안 가도록** 만들거나 하는 방법을 통해 **행동을 유도**할 수 있습니다.

캐릭터를 띄워준다.

룰의 기반이 된 AWE의 룰북에서 나오는 말 중에는 이런 말이 있습니다.

**“도대체 이 룰을 왜 플레이 하는거냐고?
개쩌는 캐릭터들이 개쩌는 모험을 하는
것을 보기 위해서지”**

캐릭터가 활약을 해낸다면, 묘사에 힘을 줘서 캐릭터를 띄워주세요. 그럼 플레이어는 자신이 활약했다는 것을 느끼면서 자신이 플레이에 깊게 관여하고 있다는 것을 느낄 수 있습니다.

예를 들자면, **“적을 베어서 쓰러트렸다”** 보다는 **“당신이 거대한 검을 휘두르자,
적은 피하려고 합니다. 하지만, 이미 너무
늦었습니다. 당신의 기습은 완벽했고,
휘두른 검은 적을 두 조각으로 쪼갬니다”**가 훨씬 멋진 것입니다.

강조하거나, 반대로 숨긴다.

플레이어들이 알아야 하거나 해줬으면 하는 행동이 있으면, 강조해서 말해줍니다.

예를 들어, 눈 앞에 상자를 매우 수상한 점을 강조한다면 궁금해서라도 열어볼 것입니다.

반대로 하지 말아야 하거나 탐색을 통해 알게 하고 싶은 정보는 적절히 숨깁니다.

서류더미를 묘사할 때 그곳에 범인이 남긴 일지를 놓거나, 캐릭터의 근처에 기습을 위해 적이 숨어있도록 만든 뒤에 **“서류더미가 있네요 ”나
“불길한 기분이 듭니다”**정도만 말해줍니다.

묘사의 예시

종합적으로 말하자면, 묘사는 대충 이렇게 합니다.

열차를 타는데 누군가 다가오는 예시

좋습니다. 여러분은 열차를 타고 K사의 동지로 향했습니다. 열차는 깔끔하고 좋은 향기가 났지만, 그래도 싸구려 좌석이 다 그렇듯이 의자에서 뒤척일 때마다 삐걱거리는 듯한 소리가 나고, 자세히 보면 페인트가 벗겨진 곳이 보입니다.

여러분들이 좌석에서 이런 저런 이야기를 하고 있자, 누군가 다가오는 소리가 들립니다. 어떻게 하시겠습니까?

(플레이어가 누가 오는지 몰래 확인해보겠다고 한다면) 그것은 쉽게 이루어질 것입니다. K사의 로고가 박힌 가방을 든 사람이 주변을 둘러 보면서 오고 있습니다. 중절모에 깨끗한 정장, 검은 코트를 걸치고 있지만 이상하게도 회색의 아무 문양도 없는 가면을 얼굴에 쓰고 있습니다. 자신을 지켜보고 있다는 것을 눈치챈 것 같지는 않지만, 어째서인지 그 사람은 여러분들을 발견하더니 다가오기 시작하네요. 다가오면서 그는 "아, 여기에 계셨군요. 이 열차를 타고 있다고 해서 찾고 있었습니다" 라고 말하네요. 어떻게 하시겠습니까?

말도 안되는 행동을 하겠다고 했을 때의 예시

그러니깐... 다리 사이에 있는 크고 아름다운 총을 꺼내서 축포를 쏘면서 저기 있는 여성을 꼬시겠다고요? 음... 상식적으로 봤을 때 불가능 할 것 같은데요. 다리 사이에서 총을 쏘면 정신 이상자라 생각하고 도망치지 않을까요?

(플레이어가 강행하겠다고 했다면) 후... 좋습니다. 일단 그것은 쉽게 이루어질 것입니다. 당신은 지퍼를 내리고 전신 의체의, 그러니깐 이름이 뭐였죠? 아... "고간포"를 꺼내서 축포를 쏘기 시작했습니다. 총소리가 난 다음에 들리는 소리는 비명소리일 것입니다. 주변에 있던 사람들이 마틴이 쏘는 총소리를 듣고 도망치기 시작합니다! 당신이 꼬시려고 했던 여성은 사실 고위 해결사였는지 품에서 알라스 공방의 고급 단검을 꺼내서 정신이상자를 해치우기 위해 뛰어옵니다. 어떻게 하시겠습니까?

잘못된 묘사의 예시

여러분은 방에 들어갔습니다. 사람이 있네요. 어떻게 생겼냐고요? 그냥 평범하게 생겼어요. 어디 보자... 여기서 전투가 있다고 쓰여져 있네요. 전투를 시작하겠습니다. 다들 속도 굴려주세요.

그것은 룰의 활용

이 룰의 내용은 크게 네 가지로 나눌 수 있습니다.

1. 캐릭터가 하는 행동과 결과를 알아보는 것.
2. 전투를 진행하고 성장하는 것.
3. 캐릭터나 적, 능력과 장비, 뒤틀림을 제작하는 것.
4. 마스터의 재량

이 파트에서는 캐릭터가 행동을 할 때 룰을 활용하는 방법과 전투를 진행하는 방법, 그리고 룰을 변형하는 방법에 대해 설명합니다.

제작에 관한 내용은 다음 챕터인 '난관'에서 자세하게 다뤄집니다.

캐릭터의 행동

모든 이야기는 이야기로 시작해 이야기로 끝납니다. **캐릭터의 행동**들은 이야기의 흐름에 크게 관여하여 이야기가 어떻게 끝날지 결정합니다.

마스터가 캐릭터들이 어떻게 할 것이냐고 물어본다면 누군가는 어떻게 할지 대답할 것입니다. 플레이어의 대답을 통해 캐릭터가 어떻게 할지 정해졌으면, 다음과 같이 합니다.

도전하게 만든다.

캐릭터가 하는 행동이 어느정도 난이도가 있을 법하면, 그 행동이 쉽게 이루어질 행동이 아닌란 것을 설명해준 뒤, 어떤 방식으로 도전할 것인지 물어봅니다.

도전을 시킬 때는 다음과 같이 합니다.

- 도전할 때 사용할 능력치를 정해줍니다.
- 도전의 난이도를 정해줍니다.
- 판정하게 합니다.
- 판정의 결과에 따라 일어날 일을 생각한 뒤, 이를 플레이어들에게 묘사해줍니다.

요약하자면, **"본능으로 도전하면 난이도는 자랑거리입니다. 판정해주세요."** 또는 **"본능이고, 보정치는 -4입니다. 판정해주세요 "** 처럼 말한 뒤, 결과를 묘사합니다.

만약 특정 캐릭터가 참여를 잘 안한다면, 그 캐릭터에게 **도전**을 하도록 유도합니다.

알겠다고 한 뒤 묘사한다.

너무 간단한 일이거나, 캐릭터에 비해 난이도가 너무 쉬워서 **도전의 의미가 없을** 때는, 판정하지 않고 행동을 성공했다고 말해줍니다.

예를 들자면,

"좋습니다. 당신은 통찰이 EX등급인 특색 해결사인데 2등급 수준의 적이 숨어있는 것을 못 찾을 이유가 없죠. 당신은 손쉽게 적을 찾아냈습니다"와 같이 말합니다.

반대로, **터무니없는 일**일 경우. "알겠습니다. 당신이 이상한 사람인 것을 말이죠"라고 말한 뒤 **그 행동을 못하게** 해도 됩니다.

유리함, 불리함, 난이도는 이렇게 정한다.

도전할 때는 **상황, 적의 수준, 행동 자체의 난이도**를 고려합니다.

- **n등급 인물**에 대한 행동은 **-n의 보정치**를 받게 한다.
- **몇 등급의 인물** 정도는 되어야 이것을 할 수 있을지 생각해본다. Ex) 1등급 수준 -> 난이도는 성가심(-1)
- **크게 도움**이 되거나 **방해**가 될 만한 일이 있으면 각각 **유리함**과 **불리함**을 준다.
- **소소하게 도움**이 되거나 **방해**가 될 만한 일이 있으면 **난이도를 한 두 단계** 올리거나 내린다.

전투

전투는 뒷골목의 조직원이나 해결사로 먹고사는 캐릭터들이라면, 언젠가는 하게 되는 피할 수 없는 요소 중 하나입니다.

TRPG의 전투와 비디오 게임에서의 전투의 다른 점은 TRPG에서의 전투는 사람이 직접 계산하고 전투의 모습을 말을 통해서 묘사한다는 점입니다. 전투를 진행할 때는 다음과 같이 합니다.

체력의 감소가 부상을 입는다는 것은 아니다.

비디오 게임에서의 공격은 보통 캐릭터의 공격이 적에게 적중하는 것으로 묘사됩니다. 하지만 현실에서 칼을 10번 맞고도 살아남으면, “도대체 어떻게 살아있는거야?”라는 생각이 들 것입니다.

체력은 상대방의 공격을 버틸 수 있는 능력을 수치화 시킨 것입니다. 체력이 낮다는 것은 단순히 힘들어서 공격을 견디기 힘들어지거나, 실제로 부상을 입어서 죽을 수도 있는 상태일 수도 있습니다. 그러므로, 공격은 다음처럼 묘사합니다.

- 상대는 방어했으나 충격은 전달되었다.
- 상대는 피했으나 불길에 휩싸였다.
- 공격은 스치는데 불과했으나, 출혈을 일으켰다.
- 아니면 그냥 체력에 5의 피해를 입었다.

최적화를 통한 라운드의 적절히 빠른 진행

TRPG의 전투는 오래 걸립니다. 늘어지는 전투는 지루하게 느끼는 경우가 많으니 다음과 같이 합니다.

- **적의 행동 패턴을 미리 정한다.**
해당 적이 특정 상황에 취할 행동을 미리 정한다면, 마스터가 고민할 시간이 줄어듭니다.
- **상태이상 상황목록을 만든다.**
예를 들어, “**월 화상5, 빌 출혈 1 (다음)월 화상4**”와 같이 쓴 뒤, 라운드가 넘어갈 때 “~~월 화상5, 빌 출혈 1 (다음)~~ **월 화상4**”와 같이 이번 라운드의 내용을 지우고 다음 라운드의 내용만을 남깁니다. 이를 반복하면 상태이상의 정리가 빨라집니다.
- **무기나 기술에 실제로 판정할 내용을 요약해서 덧붙인다.**
예를 들어, 공격 보정치가 +2, 무기의 위력 주사위가 D6, 무기의 효과로 위력이 +1, 합 승리 시 화상 3 부여라면 그 무기에 “**요약 : D6+3, 승리 화3**”이라고 씁니다. 플레이어에게도 같은 일을 시키면 판정을 어떻게 하는지 고민하는 시간을 최소화 시킬 수 있습니다.
- **그 밖에 편리하다고 생각되는 아이디어를 활용한다.**

룰의 변형

이 파트에서는 마스터의 재량에 따라 룰을 변형하는 예시를 설명합니다.
*룰의 전체적인 틀을 깰 정도의 변형은 차라리 다른 룰을 플레이하는 것이 좋습니다.

특정한 공략법이 있는 적.

전투를 할 때, 뒤틀림이나 적대적인 인물에게 특수한 공략법을 통해서만 이길 수 있게 만들 수도 있습니다. 이를 구현하기 위해 **프로젝트**와 **진전 시계**를 사용할 수 있습니다.

프로젝트 : 3등급의 거대 기계를 공략한다.

- 기계의 연료 공급통로를 파괴한다.
- 기계의 보호막 장치를 무력화한다.
- 기계의 탄환 공급 수단을 제거한다.

이 경우, 기계를 5등급의 뒤틀림처럼 만든 뒤 전투에서 캐릭터들이 액션으로 행동을 사용해 프로젝트를 진행하도록 만들 수 있습니다.

프로젝트를 완료하면 기계를 2등급 수준의 뒤틀림과 비슷한 성능을 갖게 만든 뒤 전투를 치루게 할 수도 있습니다.

아니면 전투 능력이 없고 공격할 수도 없는 적을 만든 뒤, 특정한 조건하에서 프로젝트를 완수하게 만들고 완수 시 승리도 가능합니다.

추가적인 자원과 그에 따른 추가 규칙 제작.

뒤틀림을 모아 놓고 그들을 연구하는 연구소를 만든다면, **"작업할당치"**라는 자원을 만들 수도 있습니다.

캐릭터들이 뒤틀림에게 작업을 하도록 만들고, 작업을 성공할 때마다 해당 뒤틀림의 등급만큼 작업할당치가 오르게 합니다. 작업을 충분히 성공시키고, 폭주한 뒤틀림은 제압하는 것이 캐릭터들의 업무가 될 것입니다.

Ex) 1등급 뒤틀림 작업 성공 -> 1포인트 획득, (작업할당치 1/10)
폭주관련 단어를 전부 탈출이라고 바꿔서 부르기.

신비를 발현하지 못한 캐릭터.

룰 상으로는 캐릭터 제작 시에 캐릭터의 등급에 해당하는 신비를 발현한 상태로 시작하지만, 신비가 없는 캐릭터를 만들게 할 수도 있습니다.

이 경우 상시발현형 신비 장비를 캐릭터들이 획득하게 만들고, 해당 신비 장비를 장착함으로써 해당 신비의 힘을 얻도록 만들 수도 있습니다.



난관

전에 한 번 마스터랑 싸운 적이 있어.
물론 바로 화해했지. 최소한 난 그렇게 생각했어.

그런데 다음 세션에서 랜서 연합이란 적이 나오더니,
다들 화상 내성에 관통 무기를 들고 오더라고?

참고로 내 캐릭터는 관통만 취약이고
주된 피해 수단이 화상인 캐릭터야.

...우리 마스터가 속 좁은 사람인걸 그 때 처음 알았지.

[맥주 들이키는 소리]

그것은 도전

캐릭터가 난관에 봉착했을 때, 사건의 배후가 나타나서 서로 일렬로 서서 싸울 수 있기를 기도하는 것은 어리석은 행동일 것입니다.

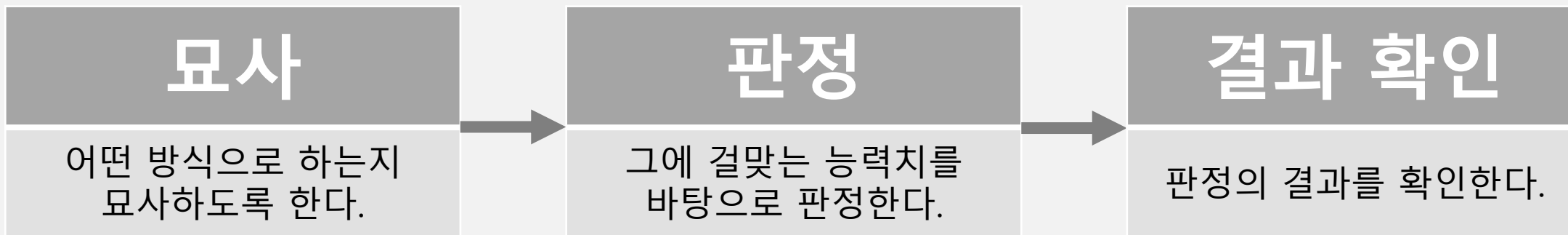
캐릭터들은 난관을 극복하여 사건의 배후를 찾아내고, 전투나 다른 수단을 이용하여 사건을 해결할 것입니다.

캐릭터가 난관에 봉착하여 어떠한 행동을 하고, 행동의 결과가 어떻게 될지 알아보는 것을 이 룰에서는 도전이라고 부릅니다.

이 파트에서는 마스터가 도전을 다루는 방법을 다룹니다.

도전

캐릭터들이 난관에 마주쳤고 이에 대해 도전하게 하고 싶다면 다음과 같이 합니다.



모든 난관의 해결은 도전으로 표현할 수 있습니다. 잠긴 문을 여는 것, 설득하는 것, 기습하는 것 등 도전에는 다양한 방식이 존재합니다. 마스터는 충분한 묘사를 통해 플레이어들이 처한 상황이 어떤 상황인지 이해시키고, 도전을 하도록 유도합니다.

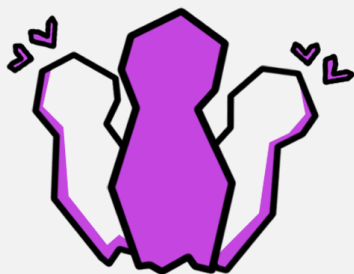
도전을 할 때는 룰에 맞춰 캐릭터들이 행동하는 것이 아니라 캐릭터들의 행동에 맞춰 룰을 적용합니다. 예를 들어 잠긴 문과 마주쳤을 때, 본능으로 도전하라고 한 뒤 어떻게 부숴는지 묘사하는 것이 아니라 캐릭터가 잠긴 문을 부셔서 들어간다고 말 했다면 본능으로 도전하라고 말하는 방식입니다.

묘사와 판정

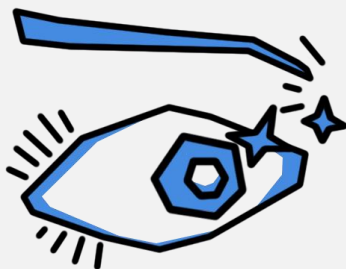
캐릭터들이 도전을 할 때는 다음과 같이 합니다.



본능



매력



통찰



본능



매력



통찰

상황을 묘사한 뒤, 어떻게 할지 묻는다.

캐릭터들이 처한 상황을 충분히 묘사해준 뒤, 어떻게 행동할 것인지 물어봅니다. 만약 아무도 대답하지 않거나 일부만 계속 행동해왔다면, 특정한 캐릭터를 향해서 물어보도록 합니다.

대답을 듣고 능력치를 정한다.

캐릭터가 할 행동이 성공할 수도 있고, 실패할 수도 있다고 생각한다면 도전이 필요할 것이라고 말합니다. 그 후, 행동에 필요한 능력치가 무엇인지 설명하고, 다른 행동을 취할 것인지 물어봅니다.

만약 플레이어가 능력치를 이용해서 도전하겠다는 방식으로 말을 했다면, 도전이 필요한지, 그 능력치가 적절한지 판단한 후 받아들이거나 수정해줍니다.

유리함, 불리함, 난이도를 정한다.

캐릭터가 할 행동이 얼마나 효과적인지, 하는 일이 얼마나 어려울지를 고려하여 유리함, 불리함, 난이도를 정해줍니다. 난이도를 정할 때는 "몇 등급 캐릭터가 해낼 수 있는 일인가?"를 바탕으로 정합니다. 3등급 캐릭터가 해낼 일이면, -3으로 합니다.

판정한다.

결과 확인

도전의 결과를 확인할 때는 다음과 같이 합니다.

캐릭터가 도전에 성공했다면 최대한 캐릭터가 의도했던 일이 일어나도록 해줍니다.

만약 실패했거나 부분적인 성공만을 해냈다면, **마스터의 액션**을 사용할 시간이 온 것입니다.

마스터의 액션

- 누군가를 곤경에 빠뜨린다.
- 피해를 주고 받는다. (정신적으로도)
- 대가를 수반한, 또는 대가가 없는 기회를 제시한다.
- 캐릭터의 액션을 역이용한다.
- 결과를 제시하고 어떻게 할지 묻는다.
- 소지품을 망가뜨리거나 소모한다.
- 다가올 재난을 암시한다.

마스터의 액션은...

캐릭터들이 마주할 새로운 기회이다.

캐릭터들이 실패에 빠져 있게 해서는 안됩니다. 만약 캐릭터가 실패자인 상황으로 끝내게 된다면, 우리의 멋진 캐릭터들의 활약을 볼 수 없게 됩니다. 캐릭터에게 새로운 기회를 주고, 실패를 만회하게 해줍니다.

시나리오를 이끌 수단이다.

캐릭터들이 헤매고 있거나, 마스터가 준비한 내용이 있는데 캐릭터들이 몰라주고 있다면, 캐릭터의 실패를 통해 시나리오를 이끌 수 있습니다. 바닥이 무너지는 상황에서 빠져나오지 못했지만, 덕분에 목적지에 도달하는 것은 영화에서도 자주 쓰이는 트릭입니다.

긴장감을 부여할 수단이다.

캐릭터들이 모험을 하도록 하고 싶은데 사건의 해결이 너무 순조롭다면, 이 기회에 긴장감을 부여합니다. 정신력에 피해를 줘 패닉의 위기에 처하게 하거나, 유용한 도구를 고장내 곤란하게 할 수도 있습니다.

그것은 적

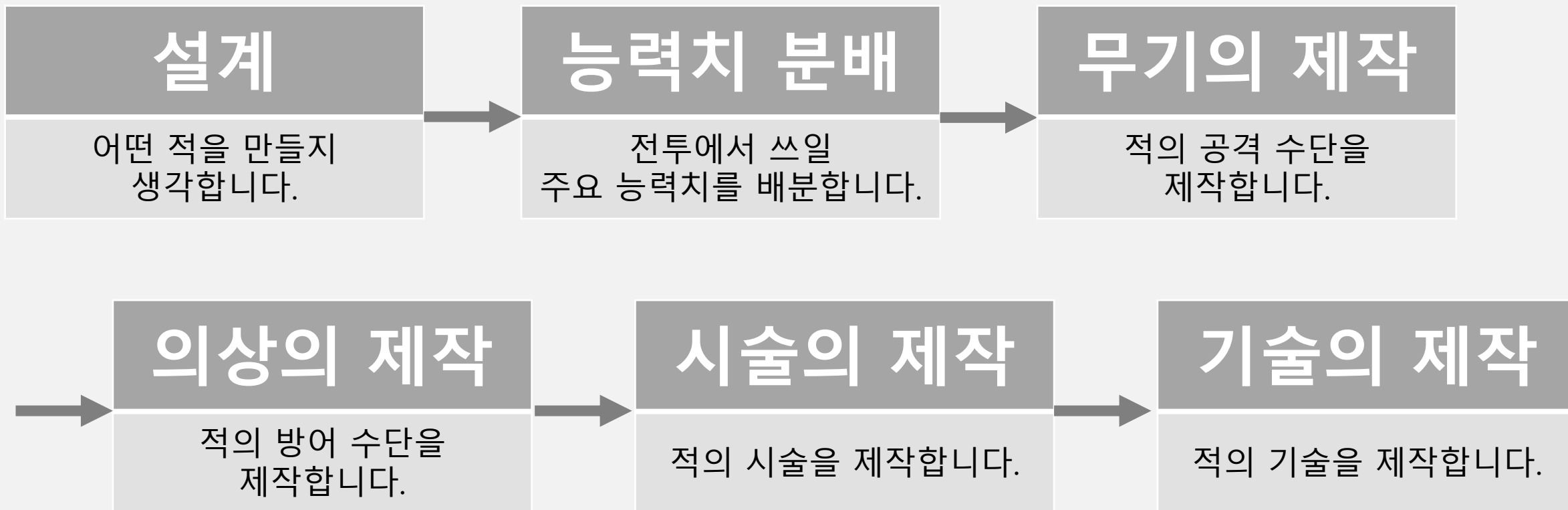
캐릭터가 하루에 상대할 수 있는 적의 숫자는 적의 수준을 바탕으로 정할 수 있지만, 이는 단순히 머릿수와 등급만을 고려하여 정하는 것일 뿐입니다.

적의 전략과 능력에 따라서 같은 수준의 적이라도 더욱 강한 적으로 느껴질 수도 있고, 반대로 수준에 비해 약한 적이 될 수도 있습니다.

이 파트에서는 적과 뒤틀림을 만드는 방법에 대해 설명합니다.

적의 제작

등장하는 적을 제작할 때는 다음과 같이 합니다.



적의 제작이 끝나면, 합치기 파트를 참고하여 표로 만들어 관리하는 것을 권장합니다.

적의 설계

등장하는 적을 설계할 때는 다음과 같은 내용을 고려합니다.

- 등급은 어느 정도로 할 것인가?
- 적의 분위기는 어떤 느낌인가?
 - 통일된 능력과 장비를 바탕으로 조직의 특색을 표현할 수 있다.
 - 개성이 있는 능력과 장비로 적의 캐릭터성을 표현할 수 있다.
- 공격 / 방어 / 회피 / 상태이상 중 뭐가 주력인가?
 - 4개 중 1~2개를 골라 적 파티에서 해당 적의 전략적 역할을 정할 수 있다.
 - Ex) 공격 / 상태이상 -> 높은 위력을 바탕으로 합 승리 시 출혈을 거는 딜러
 - Ex) 방어 / 상태이상 -> 보호를 바탕으로 상태이상을 거는 탱커
 - Ex) 방어 / 상태이상 -> 방어로 피해를 줄이고 합 패배로 아군에게 버프를 주는 서포터
 - Ex) 공격 -> 모든 것을 포기하고 일격으로 적을 빠르게 해치우는 지정사수
- 상성은 어떻게 되는가?
 - 상태이상 위주 -> 위력에 투자하지 못해 위력이 낮음.
 - 위력 위주 -> 상태이상 피해를 노리지 못해 방어가 강한 적을 쓰러뜨리기 힘들.
 - 공격에만 투자 / 회피에만 투자-> 안정성이 크게 떨어짐.
- 서로의 상성을 어떻게 보완할 것인가?
 - Ex) 공격에만 투자한 적과 방어 위주의 적을 같이 등장하게 하여 상호보완.
 - Ex) 적 파티 전원을 공격에만 투자하여 플레이어 파티의 체력을 최대한 줄이는 것을 목적으로 함.

능력치 분배

전투와 관련된 내용만 고려하여 적의 능력치를 빠르게 분배합니다.

항목	능력치 분배
체력	$30 + 6 \times A + 6 \times \text{등급}$
히트러집	$20 + 4 \times B + 4 \times \text{등급}$
빛	등급+2
공격 보정치	A
방어 보정치	C
회피 보정치	D
속도	E

등급	능력치 분배
-1	-2, -2, -1, 0, 0
0	-1, -1, 0, 1, 1
1	0, 0, 1, 2, 2
2	1, 1, 2, 3, 3
3	2, 2, 3, 4, 4
4	3, 3, 4, 5, 5
5	4, 4, 5, 6, 6
EX	5, 5, 6, 7, 7

캐릭터들의 능력치와 적의 능력치는 차이가 있습니다. 캐릭터들은 능력치를 이용해 여러 난관을 이겨내지만, 적들은 능력치를 이용해 전투만을 합니다. 그렇기 때문에 전투에 쓰이는 능력치만 고려하여 빠르게 제작할 수 있습니다.

왼쪽에 있는 표의 숫자들을 각각 A~E에 배치하여 적의 기본 능력치를 계산합니다.

A는 본능, B는 매력, C는 절제, D는 통찰, 그리고 E는 정의에 대응됩니다.

무기의 제작

무기를 제작할 때는 무기의 공격 속성을 정한 뒤,
등급*2의 초기포인트를 이용해 다음과 같이 변경합니다.

위력 변경과 효과의 추가

위력	기타 사항
기본 위력 주사위 D6 위력 1증가 4포인트 상대 위력 1감소 4포인트 최댓값 1증가 2포인트	피해나 충전 1포인트 연타 1당 위력 -2, 8포인트 추가 공격속성 6포인트

상태이상	
합 승리/패배 화상, 연기, 마비, 출혈, 취약	화상 제외 다음 라운드, 취약은 3, 나머지는 2포인트

무기를 제작할 때 고려사항

	위력 1 증가	위력 1 감소
최댓값 2 증가	강해진다.	안정성이 떨어진다. 범위가 넓어진다.
최댓값 2 감소	안정성이 높아진다. 범위가 좁아진다.	약해진다.

	합 승리 조건	합 패배 조건
장점, 단점	위력이 높아야 한다. 성공이 어렵다. 피해를 주게 된다.	위력이 낮아야 한다. 성공이 쉽다. 피해를 입게 된다.

*무기의 위력과 효과를 설정할 때, 자신에게 상태이상을 추가하고 위력을 높이거나, 위력을 낮추고 상태이상을 추가하는 것도 가능합니다. 자신에게 상태이상을 추가할 때는 의상에서 해당하는 내성을 추가하는 것도 좋습니다.

의상의 제작

적이 장비할 의상을 만들 때는, 방어 내성을 정한 뒤
등급*2의 초기포인트를 이용해 효과를 추가합니다.

위력 변경과 효과의 추가

방어/회피 위력
기본 위력 주사위 D6 위력 1증가 4포인트 상대 위력 1감소 4포인트 최댓값 1증가 2포인트
피해 감소(내성)
화상, 출혈 2포인트 모든 피해 4포인트

방어 전용
체력/히트러짐 피해 2포인트 상대 위력 감소 4포인트 추가 리액션 (불리함, 위력 -2) 4포인트

방어내성

아래의 표에서 해당하는 등급의 내성을 고르고,
같은 행에 있는 내성의 위치를 서로 바꿔줍니다.
체력에서 한 개를 낮추고, 체력이나 히트러짐에서 한 개를 올리거나
히트러짐에서 한 개를 낮추고, 히트러짐에서 한 개를 올릴 수 있습니다.

-1등급	참격	관통	타격
체력	취약	약점	보통
히트러짐	취약	약점	보통
0등급	참격	관통	타격
체력	취약	보통	보통
히트러짐	취약	약점	보통
1등급	참격	관통	타격
체력	약점	보통	보통
히트러짐	취약	약점	보통
2등급	참격	관통	타격
체력	약점	보통	보통
히트러짐	약점	보통	보통

3등급	참격	관통	타격
체력	보통	보통	보통
히트러짐	보통	보통	보통
4등급	참격	관통	타격
체력	견딜	보통	보통
히트러짐	보통	보통	보통
5등급	참격	관통	타격
체력	견딜	보통	보통
히트러짐	견딜	보통	보통
EX등급	참격	관통	타격
체력	내성	견딜	보통
히트러짐	견딜	보통	보통

시술의 제작

적이 받은 시술을 만들 때는, **등급*4**의 초기포인트를 이용해 효과를 추가합니다.
좀 더 약한 적을 만들고 싶으면, 포인트를 다 쓰지 않고 남겨도 좋습니다.

시술을 제작할 때 고려사항

- **키워드**
 - 상대에게 상태이상 있을 때 위력 증가면 이용
 - 자신에게 상태이상 있을 때 힘 획득이면 활용
 - 상태이상이나 피해를 줄이면 내성
 - 상태이상을 주면 부여
 - 그 밖에 특수한 것들
- **공격 / 방어 / 회피 / 상태이상 중 뭐가 주력인가?**
 - 해당 하는 것을 강화하는 형태로 시술을 제작한다.
 - 부족한 것을 보완하는 형태로 시술을 제작한다.
- **자신에게 부여하는 상태이상이 있는가?**
 - 활용을 추가하여 더 강해지게 만든다.
 - 내성을 추가하여 해당 상태이상의 피해를 줄인다.
- **상대에게 부여하는 상태이상이 있는가?**
 - 이용을 추가하여 전략적으로 이용한다.
 - 부여를 추가하여 더 많은 상태이상을 부여한다.

용사의 미덕

용사파티는 마왕을 쓰러뜨리고 세상을 구하고는 합니다. 용사는 어떻게 강력한 마왕을 쓰러뜨릴 수 있었을까요?

답은 더 많은 머릿수입니다. 마왕보다 약하더라도 다같이 협력해서 때리면, 아무리 강한 마왕이라도 쓰러지는 법이죠.

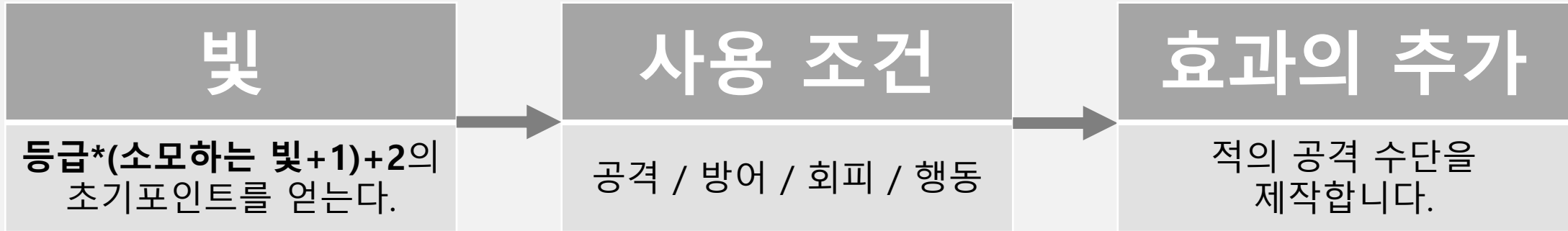
TRPG의 파티들도 마찬가지입니다. 적들은 서로 파티를 짜서 덤벼올 것이고, 그렇기 때문에 서로의 능력을 이용하고 협력할 수도 있습니다.

다시 말해, 다른 적들이 할 수 있는 것도 고려하여 시술을 제작하면 더욱 까다로운 적이 될 것입니다.

Ex)자신은 화상 부여를 못하나, 아군이 화상 부여를 한다면 화상 이용 시술 추가

기술의 제작

적이 사용하는 기술을 만들 때는 다음과 같이 합니다.



위의 과정을 통해 기술을 2개~3개 추가합니다. 1등급 이하의 적은 기술을 2개만 갖게 합니다. 기술을 추가할 때는 시술과 같은 사항을 고려하고, 이름을 무엇으로 할지 생각해봅니다. 전투를 위해 등장하는 적이 쓰는 기술의 이름은 해당 적의 캐릭터성을 나타내는 가장 좋은 수단입니다. 예를 들어, 일하기 싫어하는 성격의 적이라면 기술 이름을 '퇴근을 위해', '조기 퇴근 수단'으로 정할 수도 있습니다.

빛을 정할 때는, 전투가 보통 다섯 라운드 정도는 이어진다는 것을 고려해서 정합니다. 빛을 많이 쓰는 기술은 강력하지만 한 번 쓰고 나면 앞으로의 라운드 동안이 힘들어집니다.

합치기

각 요소의 제작이 완료되었으면, 합쳐줍니다.

1등급	적의 이름			그 밖의 요소
정보	체력	흐트러짐	빛	<ul style="list-style-type: none">• 뒤틀림 기술 (하루 한 번) 기술 이름 : 왜 나를 괴롭히죠?! (공격, 충전 12소모) 광역, 타격, D6+4, 합 패배 시 다음 라운드에 자신에게 취약 4부여, 합 승리 시 충전 4 획득• 기술 1 (빛 1 소모) 기술 이름 : 친구로 만들어 드리죠! (공격) 타격, D6+1, 합 승리 시 상대에게 흐트러짐 피해 2 부여, 그 후 충전 4 획득• 기술 2 (빛 1 소모) 기술 이름 : 저 친구가 절 괴롭혀요! (회피) D6+2, 서로 위력무시• 시술 및 뒤틀림 능력 (패시브) 첫 인상은 중요한 법이죠! -첫 라운드에 모든 위력 +3
	36	20	6	
체력 내성	참격	관통	타격	
	보통	취약	보통	
흐트러짐 내성	참격	관통	타격	
	약점	취약	보통	
공격	타격, D6+1, 합 승리 시 충전 4획득			
방어	D6+1			
회피	D6+2			

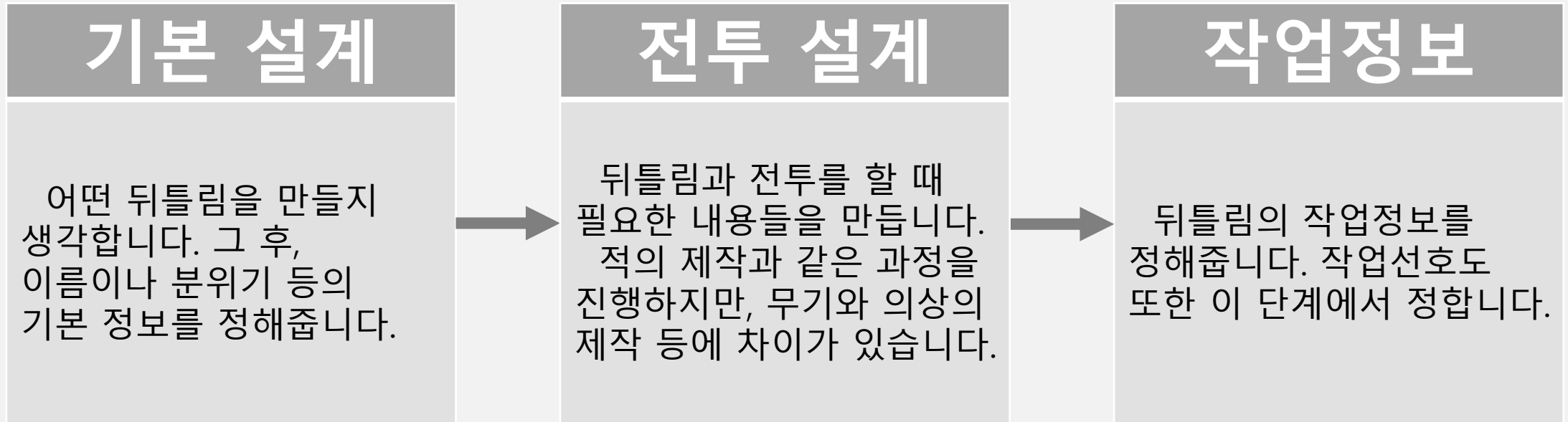
진행하기 편하도록
종합적으로 합칩니다.

합칠 때는 각 액션마다
판정할 때 굴릴 주사위와
효과를 모두 적습니다.

예를 들어, 사용조건이
공격인 기술의 경우
해당 기술을 사용할 때
사용할 무기의 효과와
기술 자체의 효과를
모두 합쳐서 기입합니다.

뒤틀림의 제작

등장하는 뒤틀림을 제작할 때는 다음과 같이 합니다.



뒤틀림을 설계하는 과정은 시나리오 제작의 발상 단계와 비슷합니다. 뒤틀림의 핵심은 그 뒤틀림이 갖고 있는 생각과 이야기이기 때문에 이를 기준점삼아 뒤틀림을 만들어 나갑니다.

뒤틀림의 설계

등장하는 뒤틀림을 설계할 때는 다음과 같이 합니다.

기본 설계

기본 정보

- 이름은 무엇인가?
- 전체적인 분위기는 어떠한가?
- 외적인 특징은 무엇인가?

이야기

- 무슨 일이 일어났는가?
- 뒤틀림의 근원이 된 생각은 무엇인가?
- 무엇을 원하는가?
- 무엇을 싫어하는가?
- 무엇을 하려하는가?

특수 장비일 경우

- 무슨 일이 일어났는가?
- 뒤틀림의 근원은 무엇인가?
- 어떤 이로움을 주는가?
- 어떤 대가를 요구하는가?
- 사용시 주의사항은 무엇인가?

전투 설계

뒤틀림의 전투 능력을 제작할 때는 일반적인 적을 만들 때와 똑같이 하지만, 다음과 같은 차이가 있습니다.

- 무기의 초기포인트가 $\text{등급} \times 3 + 2$ 이다.
- 의상의 초기포인트가 $\text{등급} \times 3 + 2$ 이다.
- 무기와 의상의 효과를 추가할 때, 기술 효과표와 시술 효과표에서도 추가할 수 있다.
(이 경우 참격/관통/타격공격, 방어, 회피, 행동 중 하나를 골라 적용한다.)
- 체력과 히트러짐 저항을 (캐릭터의 수 - 1)배 한다.
- $(\text{등급} + 1) \times 4$ 포인트의 효과를 가진 기술을 한 개 추가하거나 $(\text{등급} + 1) \times 2 + 4$, $\text{등급} \times 2 + 4$ 포인트의 효과를 가진 기술을 각각 한 개씩 추가한다.
- 이렇게 추가한 기술은 각각 하루에 한 번씩만 사용할 수 있다.

작업 정보

뒤틀림의 작업정보를 정할 때는 다음과 같이 합니다.

작업정보

- 등급 만큼의 초기포인트를 갖는다.
- 포인트를 이용하여, 다음 항목들을 작업정보에 추가한다.
 - 가장 먼저, 작업선호도
 - 지켜야할 사항
 - 카운터의 변화
 - 작업 조건
 - 폭주와 제압 조건

작업 정보를 정할 때는, 각 요소들이 서로에게 어떤 영향을 줄지 고려합니다.

예를 들어 '제압하려면 특정 조건을 충족시켜야 함'과 '제압 시 금기를 어기면 즉사 수준 피해'를 추가했다면, 조건을 충족시킬 때 금기 사항을 어기지 않게 조심하도록 만들어 제압이 더욱 까다로운 뒤틀림을 만들어 낼 수도 있습니다.

작업선호도

뒤틀림의 선호도를 정할 때는 모든 선호도를 아래의 표에 해당하는 값으로1 정해줍니다. 그 후 선호도 한 개를 n낮추고 다른 한 개를 n올리는 것을 반복합니다.

작업 선호도	0등급
높음	1
보통	0
낮음	-1

작업 선호도	1등급
높음	0
보통	-1
낮음	-2

작업 선호도	n등급
높음	-n+1
보통	-n
낮음	-n-1

예를 들어, 작업선호도가 '높음'인 뒤틀림을 만들 때는 다음과 같이 합니다.

2등급, 높음	본능	매력	통찰	지혜	정의	절제
초기	-1	-1	-1	-1	-1	-1
본능 +2 매력 -2	+1	-3	-1	-1	-1	-1
통찰 +3 지혜 -3	+1	-3	+2	-4	-1	-1

그것은 이야기

모든 적과 뒤틀림은 시나리오에서 등장하는 요소입니다. 그렇기 때문에 그들은 시나리오의 흐름과 엮이면서 각자의 이야기와 역할을 맡게 됩니다.

적과 뒤틀림을 만들 때는 다음과 같은 내용을 고려합니다.

- 어떻게 행동할까? 무엇을 중요시 여길까?
- 무엇을 좋아할까? 무엇을 싫어할까?
- 시나리오에서 역할은 무엇일까? 캐릭터들에게 어떤 영향을 끼치게 될까?

적이 체력을 깎고 도망치는 것이 역할이라면, 3라운드 동안 모든 것을 쏟아붓고 도망치도록 만들 수도 있고, 시간을 끄는 것이 역할이라면 방어 위주의 전투를 하다가 지원군이 올 수도 있습니다.

그저 쓰러뜨려야 할 상대일 뿐인 적은 재미없는 적입니다. 시나리오와 엮이면서 이야기를 만들어내는 적은 시나리오의 완성도를 높여주고는 합니다.

그 밖에

던전 앤 드래곤 5판을 플레이해본 적 있나요?
플레이어 핸드북, 마스터 가이드, 몬스터 매뉴얼.
이 세가지의 책을 삼신기라고 부르는데,
그 중 마스터 가이드에 대해 말해볼까 해요.

총 세 파트로 되어있는데... 장장 70페이지에 걸쳐서
세계와 우주를 만드는 법들에 대해 설명하더라고요.

또, 크툴루 브리태니커 런던은 세 권으로 이루어졌는데
런던을 바탕으로 크툴루를 하는 방법을 설명한답시고
책 한 권을 통째로 1920년대 영국문화의 설명으로
채워 넣었더라고요...

TRPG 만드는 사람들은 하나같이 설정 덕후인가봐요.

그것은 세계관

이 책의 첫 번째 챕터는 도시의 구조와 사람들, 세계의 분위기와 문화 등을 설명하는 내용으로 채워져야 했습니다.

하지만 팬메이드 TRPG이기 때문에 저작권의 문제와 공개된 내용이 적다는 문제로 인해 그런 내용을 쓸 수가 없었습니다.

로보토미 세계관 팬메이드 TRPG는 로보토미 코퍼레이션, 라이브러리 오브 루이나, 원더랩, 뒤틀린 탐정, 개발 회사에서 했던 QnA 등을 바탕으로 만들어졌습니다. 세계관에 대해 더 자세하게 알고 싶다면, 프로젝트 문 사의 게임들을 구매하여 플레이하는 것과 원더랩, 뒤틀린 탐정을 읽어 보는 것을 권장합니다.

룰 알려주기 (1)

이건 뭐하는 룰인가요?

- 도시를 살아가는 캐릭터를 만듭니다.
- 마스터가 묘사를 통해 상황을 알려주면, 캐릭터가 그 상황에서 어떻게 할지 답합니다.
- 이걸 반복하면서 마스터가 준비한 사건을 해결하는 모험을 즐깁니다.

굳이 이 룰을 왜 해야하나요?

- 프로젝트 문사에서 만든 세계관이 환상적이고 멋지기 때문입니다.
- 도시에서 모험을 즐길 당신의 캐릭터가 아주 멋있다는 것을 확인하기 위해서 입니다.
- 행동에 대한 결과를 확인할 때, 일단 2D6만 굴리면 해결되기 때문입니다.
- 커스터마이징의 자유도가 높기 때문입니다.
- 전투가 단순하면서 전략성을 요구하기 때문입니다.

가장 먼저 뭘 해야하나요?

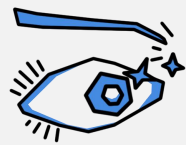
쪽빛 책의 첫 부분을 참고하여 도시를 모험할 캐릭터를 만듭니다. 가장 먼저 캐릭터의 기본적인 능력을 알려주는 6개의 능력치가 무엇인지부터 알려줍니다.



본능
육체적인 힘
체력



매력
대인관계
흐트러짐



통찰
분석과 탐구
회피



지혜
이해와 공감
정신력



정의
강한 의지
속도



절제
정밀 작업, 인내
방어

그 다음, 각 능력치에 관련된 행동을 해서 결과를 알아볼 때의 행동을 **도전**이라고 칭한다는 것을 알려줍니다.

도전이 무엇인지 물어본다면, 2D6을 굴린 뒤 능력치와 난이도를 더한 뒤에 6이하면 실패, 7~9이면 부분 실패, 10이상이면 성공이라고 말합니다.

그래도 모르겠다고 말한다면, “**본능이 2이면, 본능 도전은 2D6+2를 통해서 결과가 정해지고, 그 결과는 마스터가 말해줄거야**”라고 알려줍니다.

룰 알려주기 (2)

무기? 의상? 기술? 시술?

- 무기 : 적을 때릴 때 휘두를 만한 것
- 의상 : 적이 때릴 때 덜 아프게 맞기 위한 것
- 도구 : 사용 아이템, 돈 들어가는 것
- 기술 : 스킬, 행동을 강화할 때 쓰는 것
- 시술 : 패시브, 캐릭터가 항상 강하게 해주는 것
- 신비 : 특별한 힘, 원작의 E.G.O.

- 무기 + 의상 + 도구 = 장비
- 기술 + 시술 + 신비 = 능력

캐릭터에게 어떻게 추가하죠?

- 쪽빛 책의 능력과 장비 챕터를 참고해서 만들어서 넣어줍니다.
- 귀찮으면 핏빛 책의 예시 중에서 고른 뒤, 그대로 캐릭터에게 추가해줍니다.
- 그것도 귀찮으면, 쪽빛 책 맨 마지막에 있는 예시에서 그대로 들고 옵니다.

그래서 어떻게 만드나요?

쪽빛 책의 효과 챕터를 참고하며 만듭니다. 방법은 다음과 같습니다.



돈으로 물건을 사서, 장바구니에 담는다.
=초기 포인트로 효과를 정하고, 능력과 장비에 추가한다.

1. 각 능력과 장비마다 효과를 살 수 있는 돈이 주어지는데 이 돈을 초기 포인트라고 말한다.
2. 초기 포인트를 얼마나 받는지는 쪽빛 책의 해당 파트에 쓰여있다.
3. 초기 포인트를 이용해서 효과표에서 쇼핑을 즐긴다.
4. 구매한 효과들을 만들고 있던 능력이나 장비에 집어넣어준다.

초기 포인트가 너무 적어요

효과표에 n이라고 적혀 있으면, n을 -1로 정하고 추가합니다.
가격이 마이너스가 되죠? 그만큼 초기 포인트가 늘어납니다.
이 방법으로 초기 포인트를 최대 두 배로 만들 수 있습니다.

룰 알려주기 (3)

저 녀석들을 패고 싶어요

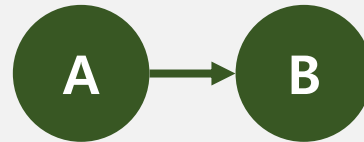
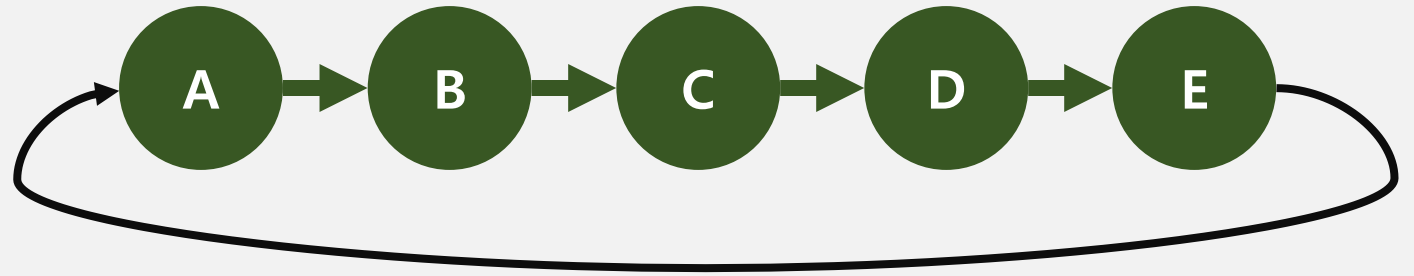
- 그럴 때는 일단 다음과 같은 내용을 스스로에게 물어봅니다.
 - 도덕적인가? 합리적인가? 상식적인가?
 - 무모하지 않은가? 그래도 되겠는가?
- 만약 위의 질문을 스스로와 모두에게 물어봤는데도 괜찮다 싶으면, 싸워도 됩니다.

싸우는 것도 도전인가요?

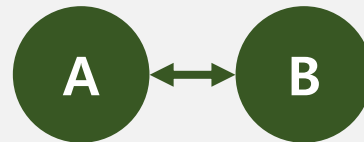
- 행동을 할 때 결과를 알아보는 것은 도전이지만, 싸우는 것은 그렇지 않습니다.
- 싸워서 누가 이기는지 확인하는 것은 **전투**라고 합니다.
- 아주 가끔 마스터가 전투 말고 도전이라고 말한다면, 그것은 당신이 전투 능력도 없는 일반인을 죽이려 하고 있다는 뜻입니다.
- 그러니까 다시 한 번 생각해봅니다.

전투는 어떻게 하나요?

일단 D6+정의를 굴립니다. 결과를 속도라고 말하고, 이 순서대로 돌아가면서 한 번씩 행동하게 됩니다.



행동을 가하면 액션



액션을 받아치면 리액션

- 자신이 행동할 수 있는 차례를 **턴**이라고 합니다.
- 턴이 한 바퀴 돌면, **라운드**라고 합니다.
- 자신의 턴 때 하는 행동은 **액션**이라고 합니다.
- 다른 사람이 자신에게 **액션**을 쓰면, 대응해서 **액션**을 쓸 수 있습니다.
 - 대응해서 쓰는 액션은 **리액션**이라고 합니다.
- 한 라운드에는 기본적으로 **액션 1번**과 **리액션 2번**까지 가능합니다.

룰 알려주기 (4)

액션으로 뭘 할 수 있죠?

- 교전 - 적에게 합이나 일방공격.
- 행동 - 대충 한 턴 동안 할 수 있는 행동을 함.
- 이동 - 충분히 가까운 거리로 이동.
- 보호 - 액션의 대상을 자신으로 바꾸게 함.

리액션으로 뭘 할 수 있죠?

- 액션이랑 똑같습니다.
- 보호를 못하는 점만 빼면요.

합과 일방공격은 뭐죠?

- 합은 자신이 교전 액션을 했는데, 상대가 교전 리액션으로 받아치는 경우입니다.
- 일방공격은 자신이 교전 액션을 했는데, 상대가 교전 리액션을 안쓰는 경우입니다.

상태이상은 뭐죠?

캐릭터가 받고 있는 이롭거나 해로운 효과입니다. 쪽빛 책의 상태이상 표를 확인합니다.

교전? 합???

교전으로는 공격, 방어, 회피를 할 수 있습니다. 이에 대한 내용은 쪽빛 책을 보고 옵니다. 쪽빛 책에서는 전투와 피해 챕터에서 다뤄집니다. 마찬가지로 합을 진행하는 방법은 “라이브러리 오브 루이나”를 플레이 해보거나 쪽빛 책을 보고 옵니다.

보고 왔어요, 이제 된거죠?

쪽빛 책 7페이지에서 읽으라고 한 내용은 읽고 옵니다.

읽고 왔어요, 이제 된거죠?

일단은 됐습니다. 다른 플레이어들과 대화하면서 서로의 캐릭터에 대해 파악하고 조직을 같이 만드는 시간을 갖습니다.