

로봇토미 세계관  
팬 메이드 TRPG  
마스터를 위한 녹빛 책



로보토미 세계관  
팬 메이드 TRPG  
마스터를 위한 녹빛 책

오타 등의 문제를 발견했을 때는  
아래의 이메일로 연락바랍니다.

제작자 괴롭히기  
[helloing0119@naver.com](mailto:helloing0119@naver.com)

그것은 목차

• 꼬아아아아

• 으아아아아

# 책의 사용

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

만약 같이 플레이하는 플레이어가 걱정된다면,  
**행운 판정**을 하여 기도합니다.

그것은 마스터

끼아아아아아아으으으아아아



# 마스터

*도시의 어둠을 표현한다.  
캐릭터들의 삶을 모험으로 채운다.  
플레이를 해서 어떻게 되는지 알아낸다.*

여기에 있는 원칙들은 마스터가 모험을 더 재밌게 만들기 위해 기본적인 지켜야할 사항입니다. 물론 이는 권장사항일 뿐이고 결국 마스터의 판단에 따라서 모든 규칙과 원칙은 고쳐질 수 있습니다.

마스터의 액션들은 캐릭터가 실수나 실패를 한 상황이나, 캐릭터에게 새로운 모험적 상황을 줄 필요가 있을 때 마스터가 취할 행동에 대한 지침입니다.

지침서는 지침서일 뿐이지만, 그렇다고 지침서를 버릴 수는 없는 노릇이니깐요.

## 마스터의 원칙

- 도시를 구성하되 여백을 남긴다.
- 플레이어가 아니라 캐릭터와 대화한다.
- 모든 뒤틀림에게 이야기를 준다.
- 모든 등장인물에게 생동감을 준다.
- 플레이어 캐릭터들의 팬이 된다.
- 주저없이 파괴한다.
- 플레이어들의 생각을 받아들인다.
- 이야기로 시작해서 이야기로 끝낸다.

## 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 원칙

도시를 구성하되 여백을 남긴다.

많이 준비된 이야기가 항상 좋은 이야기는 아닙니다.  
도시와 모험에 적당한 여백을 남기세요.  
그리고 괜찮은 아이디어나 필요한 장소가 있다면,  
남겨뒀던 여백에 채워 넣으세요.

플레이어가 아니라 캐릭터와 대화한다.

TRPG를 처음해보거나 역할수행에 익숙하지 않다면,  
캐릭터로서 대화를 하는 것이 부끄러울 수도 있습니다.  
하지만, 캐릭터에게 직접 말을 걸음으로서 플레이어들이  
마스터가 준비한 세상에 좀 더 몰입할 수 있게 됩니다.

모든 뒤틀림에게 이야기를 준다.  
모든 등장인물에게 생동감을 준다.

**“뒤틀림이 나타났다! 당신의 공격은 강력했다! 승리했다!”**  
이야기가 없는 요소들은 그저 공격력 측정기일 뿐입니다.  
잊지 않게 주의하세요! 이 룰은 캐릭터들의 모험을 보고  
싶어서 하는 것이지, 전투만을 위해서 하는 것이 아닙니다.

플레이어 캐릭터들의 팬이 된다.

만약 당신이 캐릭터들이 정말 싫다면 이렇게 말하세요.  
**“이런! 지진이군요. 당신들은 모두 죽었습니다. 게임 끝.”**  
마스터는 캐릭터들의 적이 아닙니다. 캐릭터들이 멋진 모  
험을 할 수 있게 돕는게 당신의 역할입니다.

주저없이 파괴한다.

캐릭터가 다칠까 걱정됐다면, 애초부터 모험을 시작하지  
말았어야 합니다. 캐릭터들은 고난과 위험을 감수할 때야  
말로 더욱 더 빛나는 법입니다.

플레이어들의 생각을 받아들인다.

마스터는 중재자이기도 합니다. 당사자들의 말을 듣지 않  
는 중재자는 그저 독재자일 뿐입니다.  
멋진 의견이 있다면 받아들이고, 아까 준비한 여백에다가  
그 의견을 반영합시다.

이야기로 시작해서 이야기로 끝낸다.

이야기는 다른 이야기로 이어질 여지가 있어야 합니다.  
**“적을 무찔렀습니다. 어... 이제... 어찌죠...? 일단 끝!”**  
이런 식으로 이야기가 남지 않는 끝은 피합시다. 7

# 마스터의 액션

## 누군가를 곤경에 빠뜨린다

통찰이 필요한 행동을 통찰이 높은 사람만 하거나, 일부 캐릭터가 게임에서 소외되는 것은 흔히 있는 일입니다. 이럴 때는 그런 캐릭터를 곤경에 빠뜨려서 게임에 참여하도록 이끌고, 새로운 도전을 하도록 유도할 수 있습니다.

## 피해를 주고 받는다. (정신적으로도)

패닉이나 죽음은 캐릭터에게 치명적입니다. 그렇기에 피해를 주는 것만큼 캐릭터에게 스릴 넘치는 상황을 연출하는 것에 효과적인 것도 흔치 않을 것입니다. 물론 당신의 일은 캐릭터의 몰살이 아니라 그들이 얼마나 멋진지 지켜보는게 역할이니, 과하게 피해를 주지는 마세요.

## 대가를 수반한, 또는 대가가 없는 기회를 제시한다.

되돌릴 수 없는 실패의 반복은 플레이어들이 위축되게 만들고, 실패를 두려워해 행동하지 않게 합니다. 때로는 플레이어들에게 당신이 자비롭다는 것을 보여주세요. 불리함으로 다시 판정하게 해주거나, 새로운 상황으로 실패를 만회하게 해주면 실패는 더 이상 두려운 것이 아닙니다.

## 캐릭터의 액션을 역이용한다.

때로는 일이 꼬여가는 것도 모험의 묘미입니다. 가끔씩은 캐릭터가 하는 행동이 원하는 것과는 정반대의 결과로 나오게 하는 것도 나쁘지 않습니다. 만약 캐릭터가 너무 빨리 엔딩에 도달할 것 같으면, 일이 꼬이게 만들어 충분한 모험을 즐기게 할 수 있습니다.

## 결과를 제시하고 어떻게 할지 묻는다.

이야기는 이야기로 이어지고, 행동의 결과는 새로운 상황을 이끌어냅니다. 만약 캐릭터들이 숨어서 몰래 지나가는 것에 실패를 했다면, **“자, 여러분들은 들켰고 몇 명이 다가오고 있네요. 어떻게 하겠습니까?”**라고 물어보세요.

## 소지품을 망가뜨리거나 소모한다.

캐릭터들이 너무 좋은 도구를 많이 들고 있고 하루 종일 그 도구만 사용해서 모험이 재미가 없다고요? 그렇다면, 이렇게 말해보세요. **“저런, 반동으로 인해 당신은 넘어집니다. 허리춤에 차고있던 도구 하나가 고장났네요.”**

## 다가올 재난을 암시한다.

스포일러는 나쁜 것이지만 적절한 암시는 캐릭터가 앞으로의 모험에 대비할 수 있게 해주고, 세션에 긴장감을 더해줍니다. 때로는 다가오는 적이 얼마나 끔찍하고 강력한 존재인지 캐릭터들에게 알려주세요.



# 사건

사건은 모험의 기본이 되는 이야기의 단위입니다. 캐릭터들은 일어난 사건을 바탕으로 그 사건을 해결하거나, 아니면 이미 일어난 사건을 기회로 삼아 새로운 사건을 일으켜 이득을 챙길 수도 있습니다.

세션이나 하나의 이야기에서 다뤄지는 사건은 여러 개일 수도 있고, 아니면 여러가지 사건이 하나로 묶여 커다란 하나의 사건이 될 수도 있습니다. 예를 들자면,

- 만약 스티그마 공방 절도 사건이 발생했다면, 캐릭터들은 범인을 찾는 의뢰를 맡을 수도, 아니면 취약해진 스티그마 공방을 역으로 털어먹을 수도 있습니다.
- 5개의 강도, 살인 등의 사건은 한 명이 일으키는 연쇄범죄라는 커다란 사건으로 묶일 수도 있습니다.

## 무슨 일이 일어났는가?

사건의 기본 서술입니다. 누가, 언제, 어디서 무엇을 했고, 이것이 얼마나 위험한 일인지 정도의 설명이 필요합니다. 일어난 일의 피해 정도나 위험도에 따라서 사건의 등급을 정할 수 있습니다.

## 어째서 일어났는가?

사건의 이야기입니다. 모든 이야기는 이야기로 시작하여 이야기로 끝난다는 원칙에 대응할 때, 이야기가 시작되는 지점으로 세션에서 다룰 이야기가 어떻게 시작했는지 알 수 있게 해줍니다.

## 겉보기와 다른 것은 무엇인가?

사건의 반전성입니다. 모든 일은 알려진 정보와 실제로 일어난 일이 같을 수도 있지만, 때로는 다른 경우도 있습니다. 감춰진 정보는 캐릭터들이 알아가는 과정을 통해 모험을 좀 더 재미롭게 만들어줍니다.

## 플레이어 캐릭터들에게 이 일이 왜 중요한가?

사건과 캐릭터들의 연결점입니다. 도시에서는 수 많은 사건이 일어나지만, 모든 사건이 캐릭터들과 연관이 있는 것은 아닙니다. 이 항목은 캐릭터와 사건을 연결시켜, 캐릭터가 사건에 관여하게 될 계기를 마련합니다.

## 어떻게 변화하려 하는가?

사건의 흐름입니다. 사건은 이미 일어난 일로 끝나는 것이 아니라 새로운 사건이나 더 큰 사건으로 흘러가게 됩니다. 사건의 변화는 앞으로 캐릭터들에게 생길 일들의 초석이 되고, 하게 될 모험의 틀이 되기도 합니다.<sup>9</sup>

# 장소와 사람

사건의 배경이 될 장소와 사람들의 설계입니다. 사건과 연관된 장소와 사람들은 사건의 이야기와 맞물리는 자신만의 이야기를 갖고 있고, 캐릭터들은 이들을 통해 사건의 해결에 점점 다가가게 됩니다. 중요하지 않은 장소나 사람은, 단순히 만들어도 괜찮습니다.

## 이름은 무엇인가?

장소나 사람의 이름입니다. 모든 것에는 이름이 존재하고, 일일이 이름을 지어주는 것은 성가신 일일 수도 있겠지만 이름을 지어줌으로써 플레이어들이 해당 장소나 사람에 대해 기억하기 더 쉬워지고, 도시는 더욱 살아있는 장소가 되어 몰입하기에 좋아집니다.

## (유명하다면) 평판은 어떠한가?

유명한 장소나 사람의 경우 캐릭터들이나 다른 도시의 사람들이 이미 알고 있을 수도 있습니다. 이미 알려진 평판을 플레이어에게 알려주면 플레이어들은 그 장소나 사람을 이해하기가 더 쉬워집니다. 또한 이미 정해진 평판은 해당 장소나 사람에게 있던 이야기를 부여하여 도시의 일부로 녹아들게 해줍니다.

## 전체적인 분위기는 무엇인가?

외형, 소리, 몸짓, 향기 등의 정보는 장소나 사람의 분위기를 형성해줍니다. 이는 플레이어들이 해당 장소나 사람이 어떤 곳인지 상상할 수 있게 해주며, 도시의 머릿속에 그려 캐릭터들의 모험이 어떤 모습일지 상상할 수 있게 해줍니다. 때로는, 그림으로 직접 보여주는 것도 좋습니다.

## 겉보기와 다른 것은 무엇인가?

해당 장소나 사람의 반전성입니다. 모든 일은 알려진 정보와 실제로 일어난 일이 같을 수도 있지만, 때로는 다른 경우도 있습니다. 감춰진 정보는 캐릭터들이 알아가는 과정을 통해 모험을 좀 더 감미롭게 만들어줍니다.

## 무슨 일이 있었는가?

장소나 사건의 이야기입니다. 있었던 일은 여러 사건과 연관되어 있을 수도 있습니다. 있었던 일을 캐릭터들이 해당 장소나 사람으로부터 알아냄으로써 캐릭터들은 직접 경험하지 못한 일에 대해서 알 수 있게 됩니다.

## 무엇을 하려하는가? / 무엇이 일어나려 하는가?

모든 이야기는 끝나지 않고 새로운 이야기로 이어집니다. 가령 무슨 일이 있었는가?에 대한 대답이 "사무소에서 아침 밥을 먹었다" 수준의 단순한 일이라도 "만나기로 한 1급 해결사의 대접을 준비한다"라는 일로 이어지며 사건을 이끌어 나갈 수도 있습니다.

# 평범한 사람

모든 도시의 사람이 전투 능력이 있거나, 다뤄지는 사건과 관련이 있는 것은 아닙니다. 이들은 평범한 도시 사람들로 사건을 해결하는 것에 있어서 중요도가 떨어질 수도 있는 인물들입니다. 이런 인물들은 다음과 같이 만듭니다.

## 이름은 무엇인가?

거주구의 인물들과 비슷한 분위기로 이름을 지어줍니다. 아이디어가 없다면, 플레이어들에게 이 인물의 이름이 무엇인지 물어봐서 정합니다.

이름 예시 : 제임스, 토마스, 리사, 유우코, 김갑돌, 이사벨, 레임, 지미, 트린, 이현진, 푸른 장갑, 멀대, 거렁뱅이

## 전체적인 분위기는 무엇인가?

플레이어들이 해당 인물이 어떻게 생겼는지 알 수 있도록 간단한 외형 묘사와 분위기를 묘사해줍니다. 그림으로 보여줄 수 있다면, 그것도 나쁘지 않습니다.

분위기 예시 : 큰 키에 전신 코트, 담배냄새. 보라색 가죽으로 된 옷, 중년 여성, 매서움. 후드 티에 커피향, 짙은 다크 서클, 청년. 전신 의체, 몸에서 연기가 뿜어져 나옴, 명랑함.

## 평범한 사람에 대한 공격

만약 캐릭터들이 평범한 사람을 공격하려 한다면, 일단은 “**아마 범죄일텐데, 뒷감당 괜찮으신가요?**”라고 물어봅니다. 만약 그래도 공격을 감행한다고 한다면, 전투를 하지 않고 **난이도**가 보통인 **도전**으로 **판정**합니다. **판정**에 성공하면 대상은 죽거나 기절합니다.

## 사건과 관계 있는 평범한 사람

만약 전투 능력은 없으나 사건에 긴밀한 연관성을 갖고 있는 사람을 만들고 싶다면, 전 페이지의 **장소와 사람**을 바탕으로 인물을 제작합니다. 그 후 공격에 대한 **판정**을 위와 같이 처리합니다.

만약 해당 인물이 전투 능력은 있으나 캐릭터와 같이 능동적인 판정을 할 수 있는 인물이면, 그에 필요한 **능력치**를 별도 기입해줍니다.

그 밖에도 필요한 요소가 있으면 그 부분만 추가해서 처리합니다.

# 사건 만들기 예시

사건을 만들 때 가장 기본이 되는 것은, 발상입니다.  
어떤 이야기를 만들어볼까? 라는 질문에서 모든 것은 시작됩니다.

최근 범죄 스릴러 영화를 봤으니 개인의 범죄를 테마로  
만들어 보겠습니다. 또한 도시스럽게 만들어야 하니,  
사람을 납치해서 범죄를 저지르고 이를 촬영하여  
영화로 속여서 상영하려 하는 이야기로 정했습니다.

모처럼이니 뒤틀림과 상대할 일을 만들기 위해,  
주연이 될 범인은 마음이 뒤틀린 사람으로 하겠습니다.

## 무슨 일이 일어났는가?

3~4일 전, 근처 식당에서 일하고 있는 존스 씨는 뒷골목의  
밤이 되도록 딸이 돌아오지 않았음. 이는 범인이 딸을  
납치해서 일어난 일임. 존스 씨는 수소문 끝에, 해결사에게  
의뢰하기로 결정함.

## 어째서 일어났는가?

범인은 영화 흥행에 연속으로 실패해 돈이 필요했고,  
실제 범죄를 저지르고 촬영하여 최고의 영화를  
만들면 돈을 벌 수 있다고 생각해서 입니다.

## 겉보기와 다른 것은 무엇인가?

범인은 납치 중 만년필을 떨어뜨렸고, 상처를 입었습니다.  
또한, 범인은 뒤틀림을 발현할지도 모를 상황입니다.

## 플레이어 캐릭터들에게 이 일이 왜 중요한가?

존스 씨가 찾아온 해결사 사무소가 캐릭터들이 운영하는  
사무소였습니다. 월세를 내기 위해서는 7일 내로 한 두개  
의 의뢰는 해야 하고, 등급도 적당해 보이며,  
돈도 넉넉하게 주네요.

## 어떻게 변화하려 하는가?

범인은 3일 내로 피해자를 처리할 것이고, 그렇게 되면  
의뢰는 온전하게 성공하지 못하게 됩니다.

또한 범인은 언제 뒤틀림을 발현할지 모르겠네요.

# 장소 만들기 예시

대충 22구라고 정하고,  
22구는 원작에서 나온게 없었으니,  
대충 만들고 평행세계라고 하겠습니다.

이름은 무엇인가?

장소이름은 22구 4번째 거리라고 정하겠습니다.

(유명하다면) 평판은 어떠한가?

23구는 맛의 골목이니까  
여기는 영화의 거리로 알려졌다고 하겠습니다.

아마 큰 회사에서 영화 촬영을 오거나  
소규모 인원들이 영화 촬영을 하는 것으로 유명하고  
관광객들도 종종 있을 것입니다.

전체적인 분위기는 무엇인가?

영화의 거리라는 이름처럼, 배우로 보이는 사람들이  
돌아다니고 그에 따른 많은 구경꾼들로 북적입니다.  
종종 슬레이트 닫히는 소리, 감독이 호통치는 소리가  
들려오겠네요.

겉보기와 다른 것은 무엇인가?

하지만, 사실은 아까 만든 사건의 배경이 되는 곳이니  
종종 도시답게 실제로 사건을 일으켜서 찍고 그것을  
연출된 영화라고 파는 사람들이 많다고 하겠습니다.

무슨 일이 있었는가?

일어난 사건과 마찬가지로 최근에 정신이상자가 대충  
존스의 딸을 납치해서 스릴러를 만들려 했었고 그것 때문  
에 존스씨가 플레이어에게 의뢰를 했다는 식으로 이야기  
를 시작하겠습니다.

무엇을 하려하는가? / 무엇이 일어나려 하는가?

존스씨가 캐릭터들에게 의뢰를 하러 오고 있고  
대략 3일 뒤면 존스의 딸이 밀랍인형이 된다고 하겠습니  
다. 아마 곧 이 곳에서 캐릭터들이 분주하게 의뢰를  
해결하러 돌아다니겠네요.

# 사람 만들기 예시

이 사건의 주체가 될 정신이상자를  
만들어보도록 하겠습니다.

최근에 생활고에 시달리다가 범죄자로  
타락해버린 캐릭터가 나오는 것을 종종 봤으니  
이런 분위기로 만들어 보겠습니다.

이름은 무엇인가?

일단은 미스터 그레이트라고 정하겠습니다.

(유명하다면) 평판은 어떠한가?

유명해지려고 이런 사건을 벌였을 것이니 그리  
유명한 사람은 아닌 것으로 하겠습니다.

그래도 주변에서는 흥행에는 실패해도  
매번 성실하게 사는 사람으로 알려졌을 것입니다.

전체적인 분위기는 무엇인가?

어느 특색 해결사가 말하기를, 예의 바르고 웃으면서  
다가오는 사람은 보통 정신이상자라고 합니다.

그러므로 깔끔하나 코트, 차분한 머리, 몸에서 은은히 퍼지  
는 커피향, 예의 바른 말투와 밝은 표정이라 하겠습니다.

겉보기와 다른 것은 무엇인가?

겉보기와 다른 건, 사실 정신은 뒤틀릴만큼 뒤틀렸고,  
매일 영화제작을 위해 빌린 돈의 독촉을 받아서  
마지막 영화를 만들 기회만 남았으며 최고의 작품을  
만들기 위해 사건을 벌였다고 하겠습니다.

무슨 일이 있었는가?

뒷골목의 밤이 오기 전에 급하게 귀가하는 존스의 딸,  
레이라를 납치했습니다. 캐릭터들이 배후를 알기 쉽게,  
늘 앞주머니에 꽃고 다니는 만년필을 떨어뜨렸다고  
해두는 것도 좋겠네요.

무엇을 하려하는가? / 무엇이 일어나려 하는가?

레이라가 묶여 있는 통에 밀랍을 천천히 부으면서  
굳히고 있습니다. 낮에는 평소처럼 행동하지만  
매일 밤마다 이 행동을 반복할 것입니다.

또한 납치할 때 생긴 상처를 치유하고 있겠네요.

# 전투의 설계

도시에서 칼자루로 먹고사는 캐릭터들은 수 많은 전투를 치루게 될 것이고, 캐릭터들에게 도전할 만한 전투 경험을 주는 것은 마스터의 역할입니다.

특정 등급의 적은 특정 등급의 캐릭터와 동일한 과정으로 만들고, 신비 능력을 제거하여 만듭니다. 이 파트는 주로 인간이나 기계같이 도시에서 흔히 볼 수 있는 적을 상대할 때를 위주로 작성되었습니다. 만약 뒤틀림과의 전투를 설계하고 싶다면, 뒤틀림 파트를 참고해주시길 바랍니다.

만약 적의 난이도를 조정하고 싶으면, **기술**이나 **시술**의 수를 조정하고 **체력**과 **흐트러짐 저항**을 10이내에서 수정할 수 있습니다.

비교	하루의 평가	경험치 획득
~0.5배	안정적	0
0.5배~같음	모험적	1
같음~1.5배	위험했음	2
1.5배~2배	죽을 뻔함	4
2배~	기적	5

## 조우하는 적의 수준 계산

플레이어 캐릭터들의 평균 등급을 기준으로 했을 때, 마주하는 적의 **수준**은 다음과 같이 계산합니다.

등급	-2등급	-1등급	같음	+1등급	+2등급
점수	1	2	4	8	16

예를 들어 플레이어 캐릭터의 평균 **등급**이 **3등급**이었을 때, **2등급**의 적의 수준은 2입니다. 2등급보다 작은 적은 상대할 가치가 없는 적이고 2등급보다 큰 적은 너무 강해 피해야할 적입니다. 만약 대상이 뒤틀림이라면, **수준**에 캐릭터의 수를 곱합니다.

## 하루에 상대할 수 있는 적의 수

플레이어 캐릭터의 수 \* 4를 **수용량**이라고 칭할 때, 하루에 상대할 수 있는 적의 수는 다음과 같습니다.

1. 하루의 상대할 적의 **수준**을 모두 더한다.
2. **수준의 총합**이 수용량의 몇 배인지를 보고, 왼쪽의 표를 바탕으로 비교한다.

하루가 끝나면 상대한 적의 수준에 따라 경험치를 줍니다. 마스터는 재량에 따라 경험치를 추가적으로 1을 더 줄 수도 있습니다.



# 프로젝트와 진전시계

어떠한 목적을 이루려 할 때, 여러가지 과제를 달성해야 한다면 이를 **프로젝트**라고 부릅니다. 특정 **등급**의 프로젝트를 달성하기 위해서는 같은 **등급**의 난이도를 갖는 과제를 **등급**개만큼 해결해야 합니다.

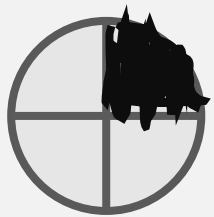
프로젝트 수준은 아니지만 여러 단계로 나뉘어져 있는 일들은 **진전시계**를 이용해서 나타낼 수 있습니다. **진전시계**는 단계의 수만큼의 칸으로 나뉘어진 원으로, 각 단계가 진행될 때마다 한 칸 씩 차오르게 되고, 다 채워질 시 일이 완료됩니다.

하나의 일에 **진전시계**는 여러 개 존재할 수 있으며, 서로 대립되는 일의 **진전시계**가 존재할 경우, 먼저 채워지는 쪽이 일어나게 됩니다.

## 대립되는 진전시계의 예시



탈출



건물이  
붕괴되어  
감힘

붕괴되고 있는 4층 건물에서 탈출하고 있다면, 건물의 붕괴되어 감히는 것과 탈출의 진행을 진전시계를 만들 수 있습니다. 먼저 채워지는 일이 일어납니다.

## 프로젝트의 예시

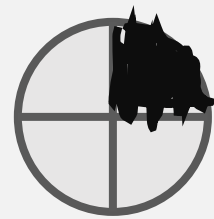
4등급 수준의 조직의 궤멸 -> 4등급 수준의 과제 4개 해결.

- 조직의 힘을 약하게 하기
  - 과도한 양의 임무를 의뢰하여, 지치게 만듦.
- 조직의 핵심 지부 제거
  - 지친 상태의 핵심 지부가 위험한 일을 하게 만듦.
- 조직의 리더 제거
  - 조직의 힘이 약해졌을 때, 뒷골목 조직을 이용해 조직의 리더를 처리
- 뒤처리
  - 남은 조직원들을 처리하여 입막음

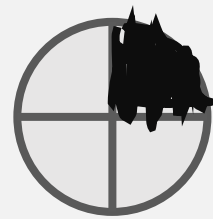
## 복합적인 진전시계의 예시



클리포트 카운터



직원 사망



작업 진행도

직원이 많이 죽거나 카운터가 0이 되면 탈출하는 환상체를 관리하는 것은 위와 같이 표현될 수 있습니다. 작업의 진전시계가 다 차면, 카운터의 진전시계를 한 칸 지우는 식으로도 활용할 수 있습니다.

프로젝트와 진전시계는 편의를 위한 룰입니다. 만약 복잡하다면 사용하지 않아도 좋습니다.

# 뒤틀림이 나오는 세션

**뒤틀림**은 작업을 진행할 때 잘못하면 죽음을 마주할 수도 있는 위험한 존재입니다. 그렇다고 해서 전투로만 뒤틀림을 제압하는 것은 뒤틀림을 지루하고 매력이 없는 존재로 만들어 버립니다.

L사의 지부였다면 다른 직원들을 갈아 넣어서 해당 뒤틀림에 대해 차근차근 조사할 수 있겠지만, 도시의 거리에서는 그렇게 하기 힘들지도 모릅니다. 그렇기에, 뒤틀림이 나오는 세션은 추리물의 성격을 일부 가지도록 만드는 것이 좋습니다.

탐색을 통해 뒤틀림에 대해 조사하고, 캐릭터들이 뒤틀림에 대한 충분한 정보를 얻게 하는 것은 캐릭터들이 뒤틀림과 마주할 때 효율이 좋을 작업과 효과적인 교섭의 내용에 대해 생각할 수 있게 해줍니다.

탐색을 좀 더 흥미진진하게 하는 방법은 다음과 같습니다.

- 정신력이 소모될 상황을 만들어 긴장감을 준다.
- 뒤틀림에 대해 조사할 때, 조사를 방해하려는 세력을 만들어 전투를 유발한다.
- 탐색을 하는 과정에서 해당 뒤틀림과 여러 번 마주치게 만들고 그 때마다 캐릭터들이 넘어야 할 난관을 부여한다.
- 그 밖에 재밌을 것 같은 아이디어를 활용.

## 뒤틀림과 금기

**흔치 않은 금기**는, 상식적으로 보통 하지 않는 행동입니다. 만약 캐릭터들이 흔치 않은 금기에 해당하는 행동을 하려 한다면, 불길한 느낌이 든다거나 하는 암시를 줍니다.

**평범한 금기**는, 상식적으로 할 법한 행동이지만 필수적으로 해야 하는 행동은 아닌 행동입니다. 다음날 점심을 먹거나, 고기를 구워 먹거나, 다른 뒤틀림의 작업을 한다거나 하는 행동이 이에 해당합니다. 마스터는 캐릭터가 금기를 어기지 않도록 충분한 정보를 주는 것이 좋습니다. 만약 금기를 피하기 위해 상당한 노력을 해야 한다면 사소한 금기로 취급합니다.

**사소한 금기**는, 거의 무조건 할 법한 행동이고 이를 피하기 위해서는 상당한 노력을 해야 하는 행동입니다. 본능으로 도전을 하거나, 제압을 위해 공격하거나, 10초 내로 말을 하거나 하는 행동이 이에 해당합니다. 마스터는 캐릭터가 금기를 어기지 않도록 충분한 정보를 주고, 만약 그 행동을 하려한다면 불길한 느낌이 든다거나 하는 암시를 주는 것이 좋습니다.

금기를 어길 시에는 즉사 수준의 피해를 준다고 되었지만, 마스터의 판단에 따라 진짜로 죽이거나, 적당한 양의 피해만을 주는 것도 충분히 허용됩니다.

# 가장 중요한 규칙

이 룰북에 적혀 있는 모든 규칙들은 마스터와 플레이어가 하고 싶은 행위를 하면서도, 흐름이 망가지거나 밸런스가 무너지지 않게 하기 위해서 만들어진 것입니다.

그렇기에 규칙을 따르는 행위이더라도 그 행위가 세션의 분위기나 흐름을 망친다면 그 행위를 금지시킬 수도 있고, 특정 규칙을 적용해야 하는 행위를 하더라도, 더 재밌거나 흐름을 좀 더 원활하기 위해서 적용하지 않을 수도 있습니다.

즉, 이 게임의 가장 중요한 규칙은 상황에 따라서 마스터가 규칙을 수정하거나 생략할 수 있다는 사실입니다.