

로봇토미 세계관
팬 메이드 TRPG
마스터를 위한 녹빛 책



로보토미 세계관
팬 메이드 TRPG
마스터를 위한 녹빛 책

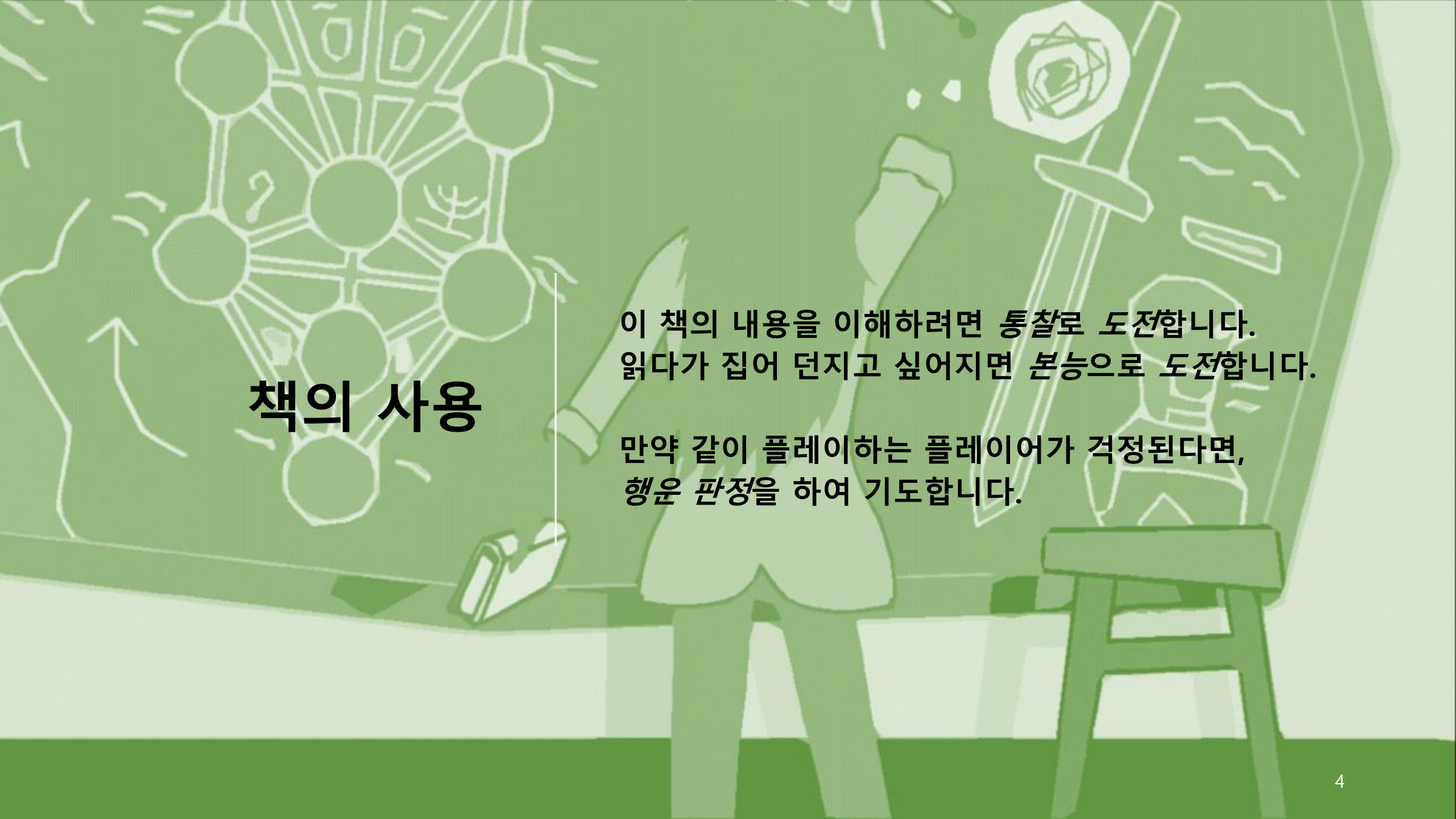
오타 등의 문제를 발견했을 때는
아래의 이메일로 연락바랍니다.

제작자 괴롭히기
helloing0119@naver.com

그것은 목차

• 꼬아아아아

• 으아아아아



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.

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 도전장 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

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

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.

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 쓰려고 했던 캐릭터예요.
이제 만족하시나요?

그것은 시나리오

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 플레이하게 할 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 것이고, 전투만 좋아하는 플레이어에게 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.

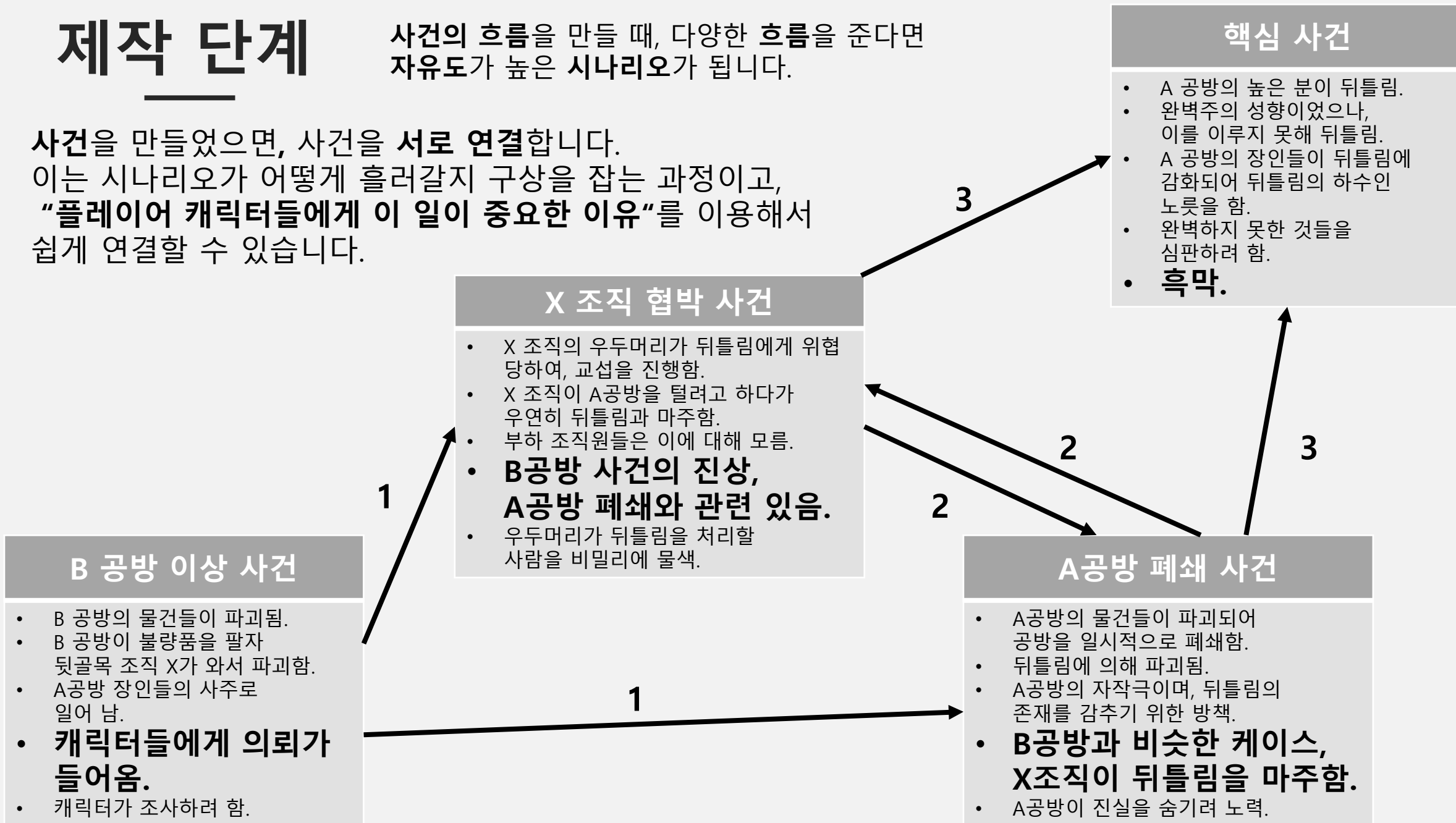
A공방 폐쇄 사건

- 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

A공방
저택

A공방

B공방

창고

캐릭터들의 사무소

X조직 거점

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
- 여백을 위한 공간.
- X조직 창고도 가능.
- A공방 창고도 가능.

○ 창고

○ A공방

- 탐문
 - 부자연스러움.
 - 사라진게 없음.
 - 외부 침입이 없음.
 - 계획적으로 부순 느낌.
- 트로틀
 - 뒤틀림과 만날 타미밍이 아니면 트로틀을 목격 가능.

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 쪼갠 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.

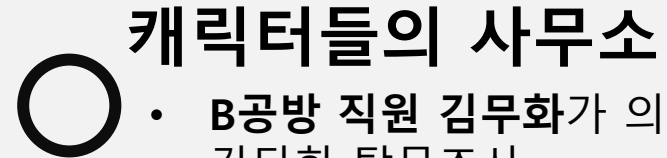
오른쪽 예시의 예상 시간

- 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

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



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. 받아들이다.
2. 난관의 난이도를 낮춘다. 적이라면 좀 더 멍청하게 만들거나, 역전의 기회를 주고, 도전이라면 새로운 기회를 제시한다.
3. 실패로 인한 손실을 메꿀 기회를 준다. 회복의 시간을 주거나, 새로운 인물을 등장시킬 수도 있다.

그것은 즉흥

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 세션

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 아이디어가 필요했을 뿐이지만요.

발상, 기획 단계

일단 저지르고,
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
기존에 만들었던 적이나,
기본 룰북을 이용하여 빠르게
필요한 것을 만들어낸다.

만약 힘들 것 같다면, 10분 정도
쉬자고 한 다음에 제작한다.

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 때의
플레이어의 표정을 상상해보자.



세션

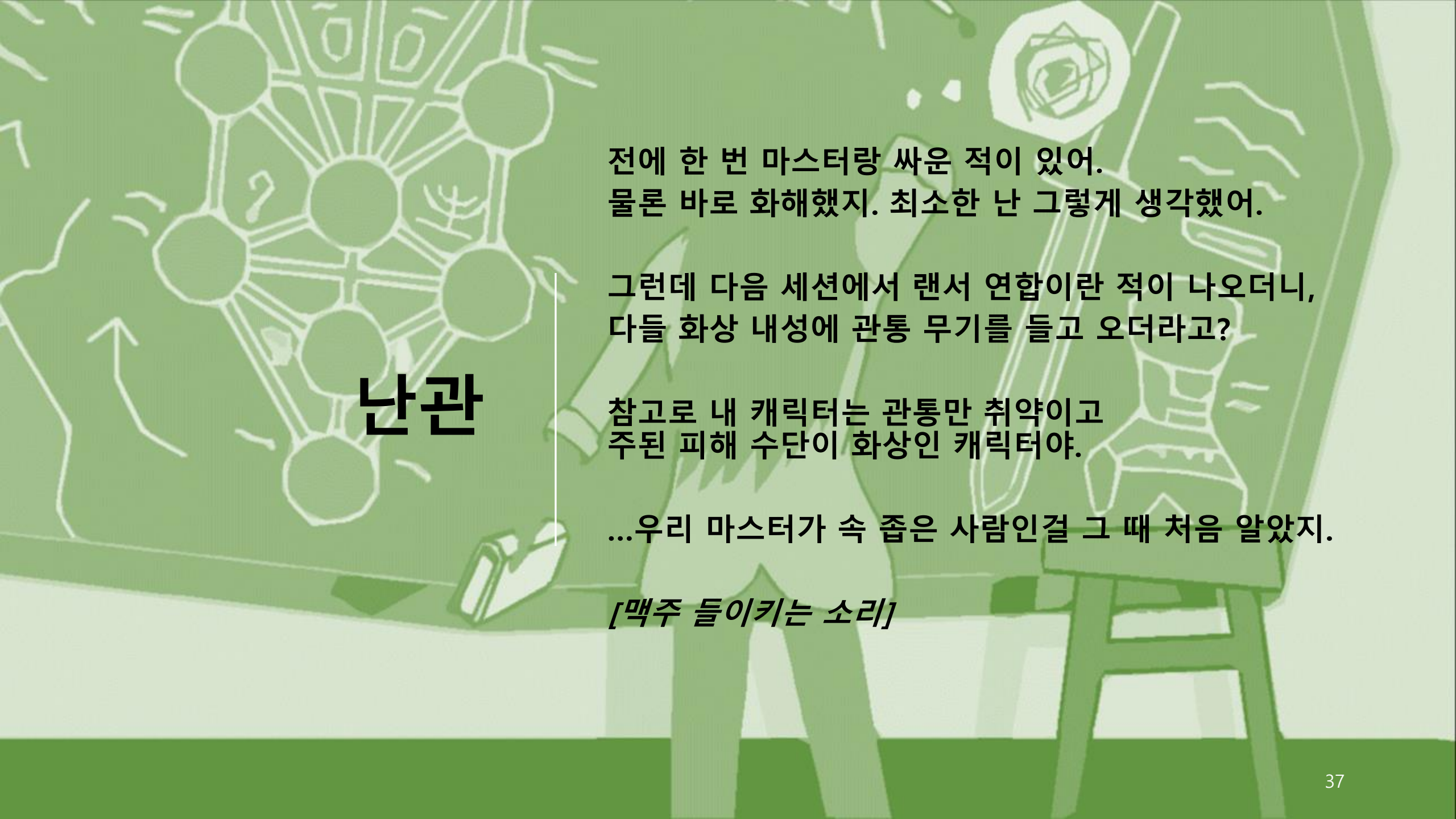
세션을 진행하는 것은 아주 흥미진진해.
플레이어가 세 명이라고 해볼까?

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.



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]



그 밖에

고등급 캐릭터로 시작하기
룰의 변형