



I WANT YOU
TO JOIN OUR
TRPG SESSION
 NEAREST UPNL MEMBERS



- 찰스 (CharleSE) | 박찬수, OB, 13학번
- 하라는 게임개발은 안 하고 ML(a.k.a 미신)하는 사람
- 10년째 UPnL에 와서 뭔가를 하는 늑은이
- 제 프로필 사진은 과방에서 한 로그호라이즌 TRPG 세션을 통해 생성되었습니다



- **TRPG란** *What is TRPG?*
- **TRPG를 위한 준비물** *What we should prepare for TRPG?*
 - 룰북, 시나리오, 소도구, 그리고...
- **TRPG in media**
 - 리플레이, D&D 영화, TRPG 리플레이 유튜브 영상들
- **UPnL에서의 TRPG** *TRPG-related examples in UPnL*

TRPG란?

Table-Talk, Table-Top RPG



- Table-top/Table-talk Role Playing Game
 - 테이블 등의 공간에 모여
 - 서로간의 대화를 통해 자신이 맡은 캐릭터의 **역할을 연기**하여
 - 규칙에 따른 플레이를 통해
 - 게임 마스터가 진행하는 이야기(시나리오)에 참가하는 게임

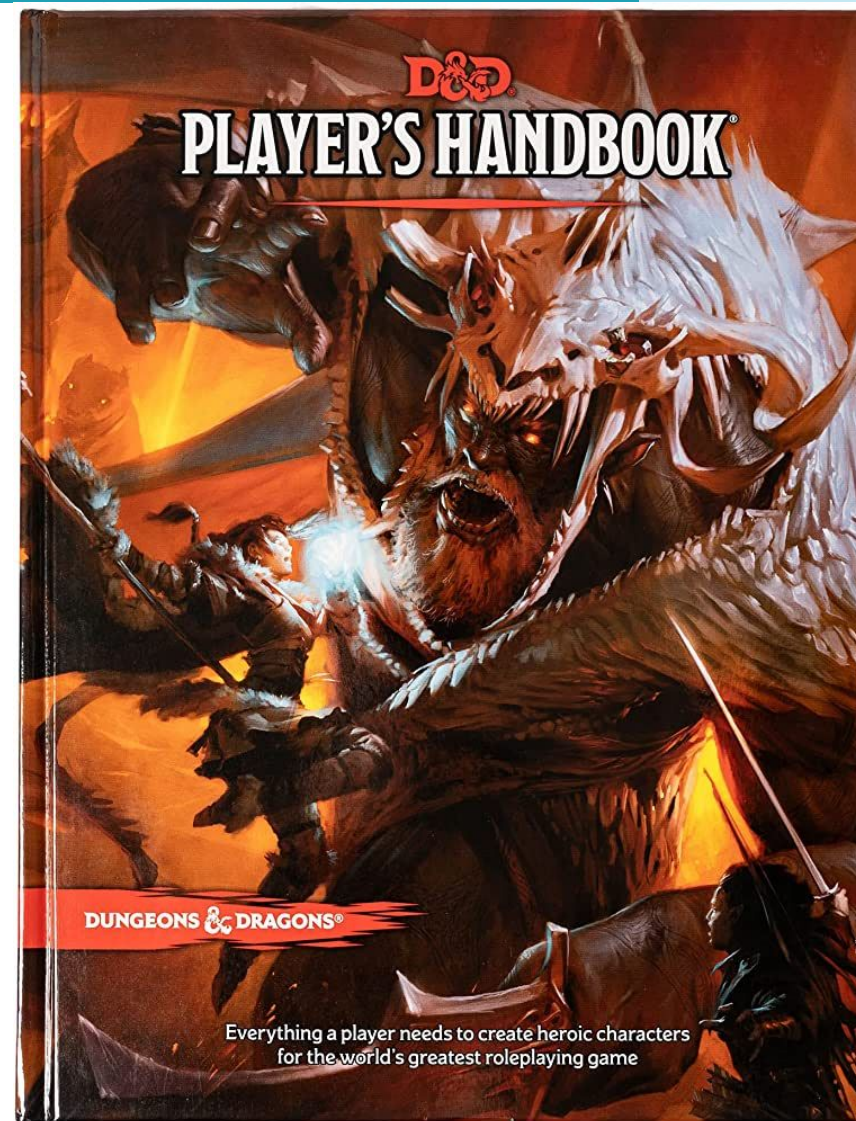
- RPG

- 레벨업, 장비 세팅 (~~집행권~~), 순위 경쟁 (보스 첫 클리어 등) 등의 게임적인 요소가 즐길거리가 됨

- TRPG

- 게임적인 요소들은 플레이어가 시나리오에 이입하는 방법을 표준화해주는 도구로서 사용됨
 - 레벨, 스탯, 스킬 등은 전투/비전투 상황의 묘사를 표준화하기 위해 + 성공/실패를 판가름하여 시나리오에 변주를 주기 위해 사용함

- 던전 앤 드래곤
 - 통칭 D&D. 첫 발매 후 40년 이상 흐름
 - RPG라는 개념의 시초가 된 작품
 - 캐릭터가 경험을 쌓고 레벨업하여 강해진다는 개념이 여기에서 생김
 - 가장 널리 알려진 TRPG



- 크툴루의 부름

- 크툴루 신화 기반의 호러 계열 TRPG
- 탐사자들이 모여 우연히 접하게 된 신화적 존재들의 흔적들을 추적하는 컨셉
- 전투가 매우 어려워서 회피할 것을 공식적으로 권장
- 공포, 비상식적인 현상, 신화적 진실을 접하며 캐릭터들이 미쳐감

■ SAN치 핀치!



- Sandcastle

- 일본 국립 천문대(!!)에서 제작한 TRPG
- COVID-19로 인해 견학, 출장 등의 오프라인 교육이 불가능해짐
- 온라인으로 교육하기 위한 방법으로 TRPG를 선택함
 - 예전에 다른 gamification 성공 사례가 있었음
 - 룰의 품질을 높이기 위해 과학적 지식 함유



TRPG를 위한 준비물

룰북, 시나리오, 소도구, 그리고...



편견 & 드레곤



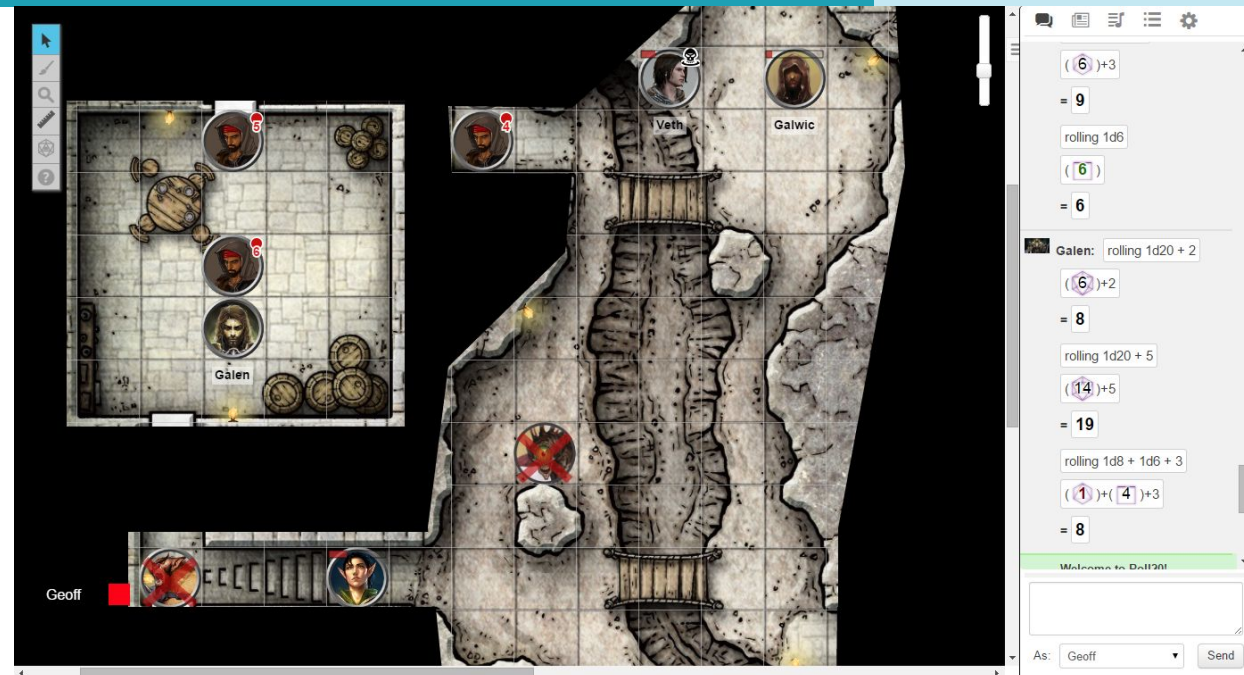
일정 & 조절

- 여러 명의 사람들이 모여 끊임없는 대화를 통해 공동의 목표를 이뤄야 함
 - 시간을 아주 여유롭게 잡아야 함 - 누군가 중간에 이탈하면 진행 불가
 - 캐릭터 뒤에는 사람이 있음
- 일정에 대한 합의를 빠르게 하고
- 대화할 때 서로를 존중하여야
 - 특히 캐릭터 간의 갈등이 플레이어간의 불화로 이어지지 않도록
- 다음에도 같이 할 마음을 가지고 꾸준히 모이게 됩니다

- TRPG를 플레이하기 위해 사람들이 모여서 시나리오 진행을 위한 준비, 혹은 진행하는 행위를 '세션을 진행한다'고 일컬음
 - Ex) 캐릭터 메이킹 세션, 단편 세션, 장편 시나리오 세션 #n
 - 캐릭터 메이킹 세션: 캐릭터 메이킹을 하는 시간 (뒤에서 다룸)
 - 단편 세션: 에피소드 1개를 진행하는 세션
 - 장편 시나리오: 에피소드 n개가 모여 하나의 시나리오가 된 것. n번째 모임을 n번째 세션이라고 칭한다. 때때로 장편 세션이라고도 부름.
- 어떤 룰을 사용하느냐만큼 세션을 언제 열지 정하는 것이 중요

- ORPG (Online Tabletop)

- 물리적 제약 (공간 부재, 거리 제약)에서 벗어나 온라인에서 TRPG를 플레이하는 것
- 맵/스프라이트 등을 준비하기 쉽고 모이기 쉬우며, 리플레이 기록에 용이
- 그러나 오프라인으로 만나서 하는 것 보다 진행이 쉽게 더뎠다
 - 텍스트 입력 속도의 문제
 - 오프라인에서 토큰 다루는 게 더 빠름
- Roll20, Tabletop Simulator 등의 ORPG 툴들을 사용



- 그래서 뭘 해야 하나요?
 - 재료를 준비하고 (주사위 등의 소도구. **ORPG**는 이들을 툴 안에 준비)
 - 누가 이야기를 이끌지, 누가 이야기에 참가할지 정하고 (**GM**, 플레이어)
 - 어떤 걸 (룰북, 시나리오)
 - 어떤 역할로 하고 놀지 정해야 함 (캐릭터 메이킹)

1) 소도구

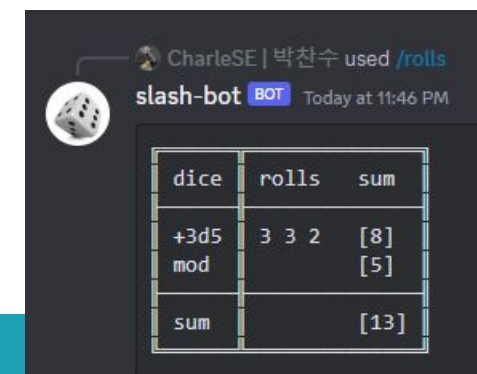


- 공통 소도구
 - 주사위
 - 토큰
- 룰에 따라 필요한 소도구
 - 전투/비 전투 상황 시트
 - 적군 데이터 시트, 플레이어별 상태 관리 시트

1) 소도구 - 주사위



- 캐릭터가 행동할 때 성공/실패를 판가름하는 판정을 하게 됨
 - "제 캐릭터는 순간적인 기지를 발휘하여 회피에 성공했습니다" 같은 서술을 매번 용인하면 먼치킨이 되기 때문에 재미를 반감시킴
- 이 판정에 적당한 수준의 랜덤 요소를 넣는 데에 사용하는 가장 대표적인 장치로 주사위를 사용
 - ~~잘못된~~ 예시: 회피 판정 (10) 굴려주세요! -> $3d + 5$ 굴리겠습니다 -> 펌블! (1, 1, 1) + 5
 - 당신은 발을 헛디더 뒤로 넘어졌고, 코뼈가 부러졌습니다
 - 예시: 설득 시도하겠습니다 (세뇌 내성 18) -> d20 굴려주세요 -> 20
 - 당신의 설득에, 고블린 킹은 갑자기 다른 부하들을 짓밟기 시작했습니다

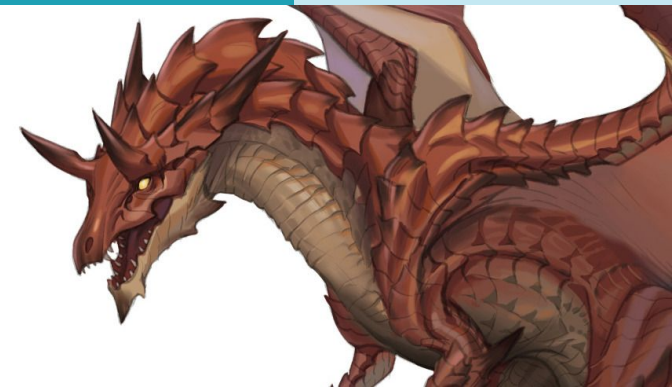


1) 소도구 - 토큰



- 1) 표현 간소화

- 보스 몬스터는 적당한 이미지/피규어로 나타낼 수 있음
- 하지만 공격 2-3번에 사망할 많은 수의 적들을 모두 이미지로 배치하기에는 귀찮은 경우가 많다



- 2) 전투 / 비전투 상황 묘사

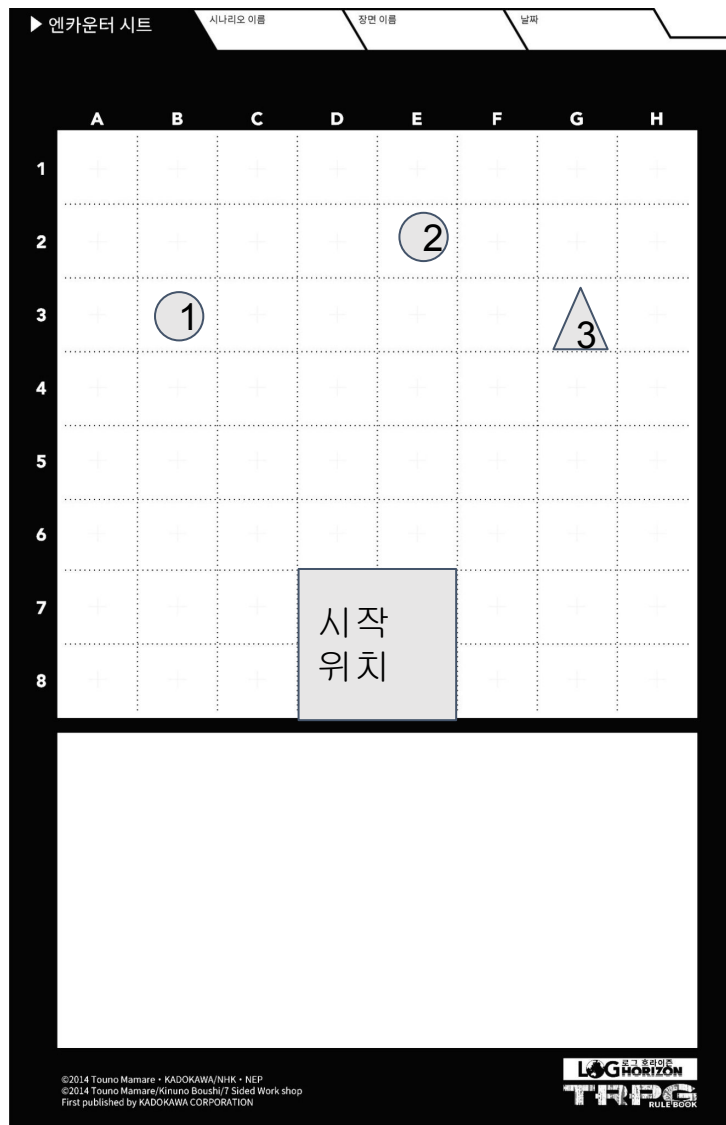
- 적이 10m 앞에 있습니다 라는 묘사만으로는 부족한 경우가 있음
 - 캐릭터가 많고 서로 다른 위치에 있다면 더더욱
- 이 때 캐릭터와, **NPC** / 몬스터들의 위치를 표시해주는 역할을 하게 됨
- 때로는 자원, 지형지물/함정을 나타내는 데에도 사용



1) 소도구 - 전투/비전투 맵 시트



- 각 토큰을
오른쪽 맵에
배치하여
전투 시
위치를
나타냄



				작은 점룡			
						작은 점룡	
	작은 점룡				작은 점룡		
			PC 시작	PC 시작			
	작은 점룡		PC 시작	PC 시작			
			작은 점룡			작은 점룡	
		작은 점룡					

해류의 벽 PR4 [벽] [전면]
탐지: 7 | 해석: 자동 | 해제: 15
이 프롤이 설치된 벽은 지나갈 수 없다. 이 프롤은 파괴할 수 있다. [HP] 54, [방어력] 15.
[자신: 어부, 제독, 해적]이 프롤으로 대상으로 하는 공격의 [명중치]에 +3, 대미지 굴림에 +20.
[자신: 생활자, 아크로바트]이 프롤을 무시하고 지나갈 수 있다. 시나리오 1회 사용 가능.

강한 해류 PR4 [장면 이펙트] [전면]
탐지: 자동 | 해석: 자동 | 해제: 불가
장면 내에 있는 [수생] 태그가 없는 캐릭터는 【이동력】에 -1한다.

미션형
맵에는
왼쪽과 같이
함정을
헤쳐나가는
타입, 혹은
순서도를
따르는
타입이 있음

1) 소도구 - 플레이어 스킬/능력치치 시트, 적 시트



▶행 동

태그 효과 SR.

타이밍 판정

대상 사정거리

코스트 제한

LOG HORIZON TRPG 플레이어 이름

PC이름 CR.

종족 성별

아키 직업

메인 직업 Lv.

서브 직업

STATUS

▶가이딩 크리드 초기인과력

크리드 이름 인물 태그

신념

참조

GUIDING CREED

▶능력치·기능치

[STR]	능력치	능력치	운동치	+	D	내구치	+	D
[DEX]	능력치	능력치	해제치	+	D	조작치	+	D
[POW]	능력치	능력치	지각치	+	D	교섭치	+	D
[INT]	능력치	능력치	지식치	+	D	해석치	+	D

FOUNDATION STATUS

▶장비·소지품

손	손	방어구	가방	슬롯
보조장비1	보조장비2	보조장비3	소지금	G

ITEM

▶커넥션·유니온

--	--	--	--

CONNECTION UNION

©2014 Yoono Mamare・KADOKAWA/NEP・NEP
©2014 Yoono Mamare・Mimuro Souda/7 sided Work shop
First published by KADOKAWA CORPORATION

▶행 동

태그 효과 SR.

타이밍 판정

대상 사정거리

코스트 제한

몬스터 이름

스킬 1 / 스킬 속성 / 타이밍 / 판정 / 스킬 효과
스킬 2 / 스킬 속성 / 타이밍 / 판정 / 스킬 효과

...

처치 시 얻는 아이템
- 주사위 결과에 따라 달라짐

플레이버 텍스트

- GM이란
 - Game Master; 게임의 관리자
 - (자신이 / 다른 누군가가) 준비한 시나리오에 플레이어들을 초대하여
 - 룰북에 나와있는 규칙에 맞게
 - 때때로 규칙에 없는 행동을 할 때 분위기에 맞는 융통성을 발휘해
 - 시나리오를 진행하는 역할
- GM은 정말로 귀합니다
 - 감사하십시오

- GM의 역할 (인게임)

- 나레이션 (묘사해야 하는 상황을 플레이어들에게 전달)
- **NPC** 연기를 통한 캐릭터들과의 상호작용
- 적군의 행동 순서, 시트 관리
 - 플레이어들 뿐만 아니라 적들도 순서에 따라 행동하기 때문
- 판정 관리
 - 어떤 스탯을 사용해야 하는지 안내하고, 성공 / 실패 여부를 전달
- 시나리오 진행 결과 요약 및 기록
- .. 이외에 다수

- 시나리오에 참가하는 주체
 - 캐릭터를 만들어 시나리오에서 어떤 역할을 할지 정해야 함
 - '역할'의 범위는 상당히 넓다
 - 직업 - 소서러, 클레릭, 가디언, 무투가, ...
 - 종족 - 엘프, 드워프, 수인, 인간, ...
 - 성격 - 진중함, 활발함, 차가움, ...
 - 스타일 - 한 방을 노림, 지속 데미지, 회피 특화, ...
 - 캐릭터 배경 - 천애고아, 유랑, 귀족 집안, ...
 - 이외에도 많은 것들이 있습니다

- 역할을 정할 때 세밀하게 할 수록 게임에 이입하기 좋다
 - 내 캐릭터라면 이 때 어떤 발언 / 어떤 공격 / ... 을 할까?
- **Ground Rule: 협력**
 - 앞에서 언급했듯이 서로 재미있는 추억을 만드는 것이 중요
 - 롤 플레이에 이입하겠다는 이유로 아래와 같은 행동을 지속하면 본인에게도, 다른 이들에게도 재미를 주지 못함
 - 내 캐릭터는 차가운 성격이니까 전술회의에 참여하지 않는다
 - 독선적인 역할을 내보이기 위해 캐릭터의 모습으로 상대 플레이어에게 화를 낸다

- 많은 TRPG 룰들이 룰북을 플레이 중 적극적으로 사용하도록 유도함
 - 세계관을 소개
 - 키워드들을 설명 (장벽: 데미지 차단 / 비행 상태: 근접공격 맞지 않음, ...)
 - (전투가 정형화되어 있다면) 전투 순서, 데미지 계산 규칙 등을 설명
 - 어떤 상황에 어떤 판정을 해야 하는지 규정
 - 기타 할 수 있는 것, 할 수 없는 것을 규정
 - ... 이 모든 내용들은 헛갈리기 쉽고 방대하기 때문에 룰북을 수시로 확인할 수밖에 없다

- 룰북을 기반으로 작성한 스토리
 - ex) 고블린 소굴을 토벌하기 위해 모인 모험가들의 여정
 - 1) 모험가 길드에서 정보를 수집
 - 2) 매복한 고블린과 마주침
 - 3) 동굴에 들어가 미로를 헤쳐나가며 각종 함정을 돌파
 - 4) 보스전
 - 위의 요소를 치밀한 설정과 함께 살을 붙여서 완성한다
 - 각 **step**에, 그리고 **step** 사이사이에 나레이션을 넣고, **NPC** 등의 화자를 넣고,
 - 전투 / 비전투 상황에 맞는 맵과 도전과제를 설정함
 - 위 모든 과정에서 캐릭터들간의 대화를 유도

- 시나리오는 진행될 때마다 밝혀져야 한다
 - 앞에서 제시한 **step**들은 플레이어들이 알지 못해야 하며, 각 장면에 돌입 시 알게 되는 정보
- 그러나 플레이어들에게 어떤 식으로 진행될지, 분위기는 어떤지 알려줘야 플레이어들이 롤플레잉에 이입하기 쉽다
- 이를 위해, **GM**은 시나리오 핸드아웃을 작성하여 이번 시나리오의 줄거리와 주의사항을 미리 전달하는 것이 좋다

- 『지하호수에 잠든 보석』 시나리오 핸드아웃

<그랑델>의 보석 세공사 워부펫의 의뢰를 받고 이스탈 북부 코오리마 거리 근처에 위치한 고대유적을 향하게 된 모험자들. 유적 지하의 호수 밑바닥에 숨겨진 찬란한 빛의 보석을 찾기위해 **뮤턴트 은어인간들을 뚫고** **알브족의 기계장치를 조작하며** 앞으로 나아간다.

지하호수에 감춰진 비밀은 무엇이며 워부펫이 그토록 갈구하는 빛의 보석이란 무엇인가?

로그 호라이즌 **TRPG** 『지하호수에 잠든 보석』

영혼의 날개를 가진 <모험자>들이여, 지평선 너머에 새로운 기록을 새겨라!

3) 시나리오를 처음부터 만들기 어렵다면..



- 룰마다 샘플 시나리오들이 웹에 퍼져있음
 - 처음부터 모두가 완전한 시나리오를 만들 수 없기에
 - "Hello, world" -> stack calculator -> dijkstra -> ... 로 단계별 학습을 할 때 도움을 주기 위한 샘플 코드와 같은 역할을 한다고 생각하면 편합니다
- 예시: [로그 호라이즌 TRPG 자료실](#)

- 플레이어가 역할을 정하고 나서, 해당 역할이 게임에서 어떤 방식으로 드러나는지를 정하는 행위
 - 직업과 종족: 캐릭터의 외형 (이미지)으로 나타남, 스킬/능력치에 보정 발생
 - 캐릭터 배경: 자신이 어떤 캐릭터인지를 이해하기 위한 설명문
 - 성격과 스타일: 캐릭터의 스킬 및 능력치로 나타남
- 스킬을 사용한 룰 플레이 및 역할 분배
 - 능력치의 과함/부족으로 인한 판정의 유불리, 이로 인한 룰 플레이 및 역할 분배

4) 캐릭터 메이킹 예시



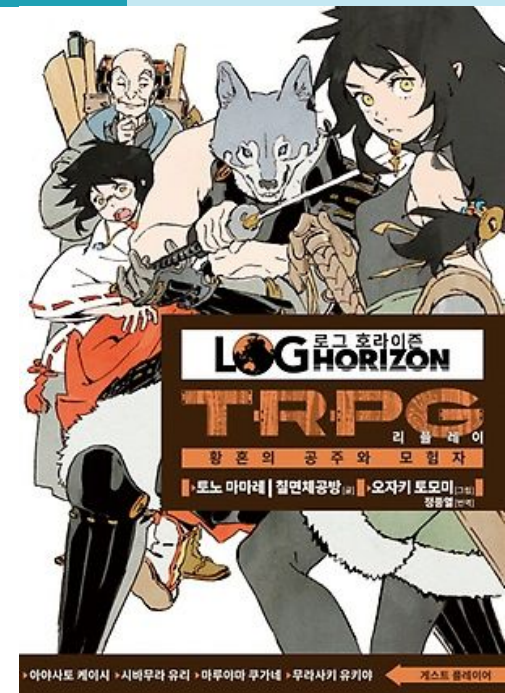
- 이름: 리네스 (~~메이플스토리 DS 메인 빌런 이름~~)
 - 직업과 종족: 메이지 (서브직업 닌자) / 엘프
 - 캐릭터 배경:
 - 어둠의 일족인 부모님을 도와 첩보 활동을 진행하던 그는, 패리스 동맹의 도시인 카난의 역사 속에 숨겨진 비밀의 실마리를 잡고, 그 길로 뛰쳐나와 비밀을 탐구하고 있었다.
 - 혼자서는 힘에 부쳐 헤매던 중, 자신을 알지 못하는 그랑펠덴에서 알지 못하는 사람들을 만나 함께 다니며 비밀 추적을 진행하고 있다.
 - 성격과 스타일: 탐구심이 강함, 비밀이 많음 / 물 속성 마법에 독을 섞은 딜러.
마술과 적 식별에 능함



TRPG in Media

리플레이, D&D 영화, TRPG 리플레이 유튜브 영상들

- [Link](#)
- 로그 호라이즌 TRPG 룰을 기반으로 한 시나리오를 플레이한 로그. 아래와 같은 내용을 읽기에 좋습니다
 - 캐릭터 메이킹 과정
 - 전투 상황 묘사, 판정
 - 플레이어가 캐릭터를 둘러싼 상황을 묘사하는 방식
 - 장면 종료 후 결산할 때 일어나는 일들
- 넬방 책장에 있습니다



- D&D 5판에 있는 Forgotten Realm 지역 기반 영상화
- TRPG스러운 상황 묘사가 많이 묻어남
 - 각 등장인물의 배경을 설명할 때 TRPG에서처럼 자신을 소개하는 1인칭 시점으로 진행
 - 주인공 팀에 주인공이 싫어하는 종족의 NPC가 들어와서 특정 맵 탐사에 중요한 역할을 함
 - 해당 NPC가 떠날 때 "다음에 어떻게 해야 한다"라는 설명을 속사포로 쏟아냄



- 트위치 스트리머 '왈도쿤'이 진행한 던전 월드 세계관의 TRPG 플레이를 영상화한 [시리즈](#)
 - 내가 TRPG에 참가하면서 묘사하는 상황들을 머릿 속으로 상상하면 저런 그림이 그려지겠구나 하는 영감을 얻을 수 있습니다
 - ex) 악마 때려잡고 다니는 천사(물리)



UPnL에서의 TRPG

UPnL에서 진행되었던 TRPG의 역사

- 때는 바야흐로 2015년 가을.. [링크](#)

로그 호라이즌 TRPG 멤버를 구합니다 원더보드

7년 전



오용석

TRPG (Table Role Playing Game) 이 뭔지 전혀 모른다! 라는 분들은 나무위키 같은곳에 검색해서 간단하게 알아보시고 오면 됩니다!

로그 호라이즌을 전혀 모르시면 세계관 설명해드리면서 하면 되지만 애니메이션 재밌어요 라노베도 재미있고. 무엇보다 진행 중 라이트노벨 내용 스포일러가 약간 있을 수 있습니다.

마스터링은 제가 합니다. 곧 룰북이 올테니 (올해안에 오기는 힘들 것 같지만 1월 초에는 올거예요) 도착하면 바로 캐릭터 메이킹에 들어가게 됩니다.

게임 진행은 파티 단위로 진행되며 한번 하고 마는게 아니라 꾸준히 진행될거예요 아마도.

관심 있으시면 댓글로 참가의사 밝혀주세요.

+ 근딜/탱커/원딜/마법공격직 네 종류의 직업이 있습니다. 최대 5인이 한 파티가 되어서 진행되는데 최소한 1/1/1/1 의 4인파티 정석이니 하고싶은 직업 댓글에 같이 적어주세요

- 로그 호라이즌 뽕이 빠지지 않고 있었는데 게임이 나온다?
 - 각이다
 - 바로 참여함
- 5인 파티
 - 몽크(본인) - 너클, 회피탱, 몸 학살자
 - 어쌔신 - 활, 원거리 폭딜
 - 스워시버클러 - 한손검/방패, 서브탱, 추가타로 폭딜
 - 서머너 - 서브 힐러, 무기 공격하는 마법딜러
 - 칸나기 - 장벽(데미지 차단) 이라 쓰고 개사기라 읽는다

- 첫 세션 후:
 - 몽크가 너무 세요
 - 왜 탱이 적들 다 잡고 다니죠
 - 한 방 맞으면 빈사 상태 되는데 안 맞아요
- 다만 세션을 거듭할 수록 적들의 스펙이 더 빠르게 오르고, 탱킹 스킬 올리느라 딜 지분은 줄어듦



- 파티의 특징

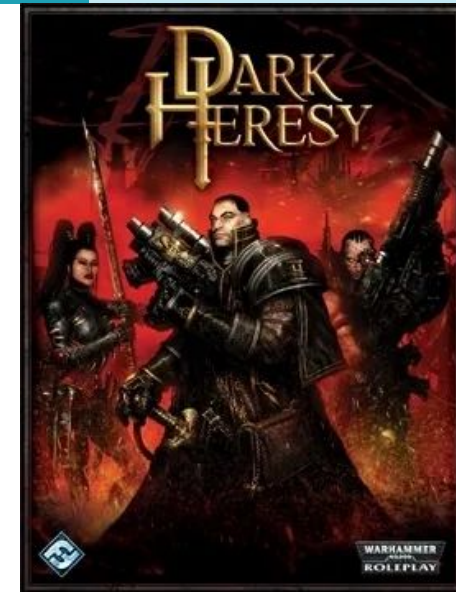
- 룰 플레이를 빠르게 하지는 않았다
- 대신 전투/미니게임 때 충분한 토론을 통해 전략을 세우고 돌진
 - 실패하고 다시 도전하는 것보다 다음 내용을 보는 것에 더 집중했다고 생각함
- 폭딜 아니면 죽음
 - 회피탕은 방어력이 낮고 헤이트 (높을수록 추가 데미지 많이 받음)를 빨리 쌓음
 - 딜러들 역시 한방딜 넣느라 덩달아 헤이트가 올라감
 - 전투가 길어질수록 더욱 불안정해지는 구조
 - 실드 믿고 닥돌



- 플레이 기록

- 2016년 초에 시작하여 2년에 걸친 모임 끝에 랭크 1에서 10까지 도달
 - (확실하지는 않지만) 15회 이상의 세션을 가짐
 - 절반 이상의 밤샘
- 다시 한 번 **GM**께 감사드립니다
 - 매 회 커스텀 에피소드를 작성하여 "한국 서버"의 느낌을 잘 살림
 - NPC를 찰지게 소화함

- 이 모임이 끼친 영향
 - 로그 호라이즌 TRPG 단편 세션이 2-3종류 추가로 열림
 - [페이트 코어 TRPG](#), Warhammer 40k 기반의 [Dark Herskey](#) 등 다른 TRPG 세션이 활발하게 이뤄짐
 - 개인적인 영향도 컸다
 - 자캐 이미지
 - [아리안로드 RPG](#) 등 다른 TRPG 룰, 세션에 관심을 가지게 됨, 단편 세션 몇 번 플레이
- 기타 Reference: [스누씨 TRPG 게시판](#), [캐릭터 소개](#)



Ads

???

- 로그 호라이즌 **TRPG**에 참가할 분들을 모집합니다.
 - 캐릭터 메이킹 세션을 가지려고 합니다. (시나리오 시작은 추후 논의)
 - 룰북에 오류가 몇몇 있고, 확장 룰에 기반한 추가 스킬 아이템이 없습니다.
별도로 전달 예정
 - **5월 5일 (금) 오후 1시부터** 진행할 예정입니다.
 - 관심있는 분들께서는 디스코드에서 저를 찾아주세요
 - 이미 3명 정도 관심있는 것으로 보임

- 감사합니다