

◎ 마이크로스코프: 탐사

참고 시트

다음 참고 시트는 여러분이 빨리 참조할 수 있는 규칙 요약본이지만, 항상 책에 나오는 완전한 설명을 따르세요.

이야기와 놀이 블로그 (blog.storygames.kr) 에서 플레이에 필요한 자료를 받을 수 있습니다.

Copyright © 2015 벤 로빈스

황금률

명확하고 완성된 아이디어 내놓기
 확대해서, 사람을 만들고, 이름을 붙이기
 공동 창작 금지
 모순되는 내용이 없도록
 허가/금지 재료표의 내용을 준수하기
 쓰기 전에 항상 말로 설명하기
 항상 분위기가 밝은지 어두운지 설명하기
 규칙을 준수하기
 친절하게 귀 기울이기

필 만들지 모르겠어요!

최근 차레에서 나온 내용 중 하나를 선택해서 어느 부분이 아직 명확히 밝혀지지 않았는지 생각해 보세요.

탄생: 시작 지점이나 만들어진 시점

승리:최고점. 승리나 성공의 순간(이후 실패하리라는 사실을 플레이어들이 이미 알더라도)

실패:최저점. 패배나 의혹의 순간(이후 성공하리라는 사실을 플레이어들이 이미 알더라도)

종결:죽음이나 파괴

아직 만들지 않은 부분을 선택해 설명하세요. 좀 더 많은 선택지가 필요한가요? 다음 세 가지를 추가로 사용하세요.

전조: 여러분이 만들 무언가의 탄생으로 이어지는 상황

성취: 여러분이 생각하는 바로 그 내용대로 되는 순간, 또는 정체성을 얻는 순간 (왕의 즉위, 번창하는 대도시로 성장한 마을 등)

유산:사라진 후 남은 기억이나 파급 효과

크로니클

게임 준비

- 1) 여러분의 연대기
- 2) 역사의 양쪽 끝
- 3) 재료표
- 4) 첫 바퀴

플레이

여러분이 만드는 모든 내용은 연대기와 관련이 있어야 합니다.

만약 어느 시대의 첫 번째 사건을 만들었으면, 기동 캐릭터도 만듭니다. 이 시대의 모든 일은 기동 캐릭터와 관련이 있어야 합니다.

유니온

게임 준비

- 1) 가계도
- 2) 영웅의 업적
- 3) 필요성
- 4) 영웅의 특성
- 5) 재료표 만들기
- 6) 첫 바퀴, 조상 만들기



플레이

- 1) 렌즈는 초점 카드를 정합니다
- 2) 역사 만들기: 빈칸(부모, 결합, 운명, 자식)을 채우거나, 이미 채워진 항목에서 장면을 만드세요
- 3) 렌즈는 초점을 마칩니다
- 4) 유산을 탐구합니다
- 5) 새로운 렌즈

에코

파벌 만들기

- 1) 목표
- 2) 적수의 목표
- 3) 역사를 어떤 수단으로 바꾸나요?
- 4) 파벌과 미래를 묘사합니다

역사 만들기

- 1) 큰 그림
- 2) 역사의 양쪽 끝
- 3) 재료표
- 4) 첫 바퀴
- 5) 둘째 바퀴

플레이

- 1) 렌즈는 초점 카드를 정합니다
- 2) 렌즈는 역사를 만듭니다.
- 3) 다른 플레이어들도 역사를 만듭니다.
- 4) 렌즈는 초점을 마칩니다
- 5) 시대 하나를 갱신합니다
- 6) 판단
- 7) 새로운 렌즈



간섭



반향