

로봇토미 세계관
팬 메이드 TRPG
마스터를 위한 녹빛 책



로봇토미 세계관
팬 메이드 TRPG
마스터를 위한 녹빛 책

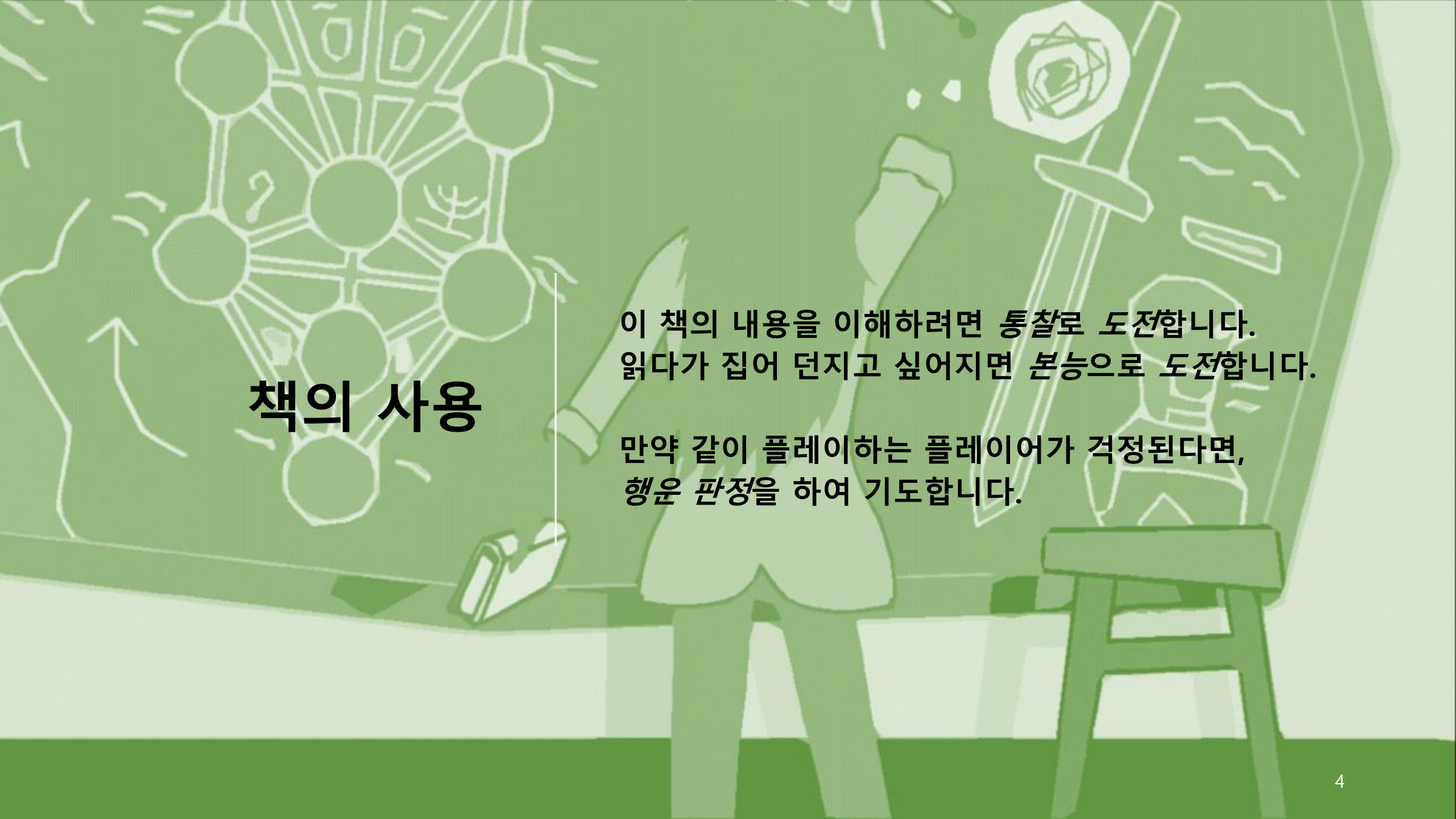
오타 등의 문제를 발견했을 때는
아래의 이메일로 연락바랍니다.

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 챕터에서는 제작 과정에 따라 시나리오를 만드는 방법에 대해서 서술합니다.

기획 단계

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

발상 단계

기획 단계에서는 플레이할 사람 수,