

관련 링크

NPC : 📖 No.01 시나리오 NPC

적대 캐릭터 : 📖 No.01 시나리오 적대 캐릭터

맵 : 🗺️ No.01 시나리오 맵

사진 드라이브 : 🖼️ No.01 시나리오

메인 카드군 : 총혹마

배경 : 베이스, 포레스트 월드(곤충족 / 식물족 / 파충류족)

지역 구분(해당 시나리오에 등장하는 지역만 기재) : 총혹의 동산, 숲

작성자의 말 : 본 시나리오는 **PL**들의 선택지를 추천하고는 있으나, 강요하고 있지는 않습니다.
시나리오 내 텍스트는 참고용으로 사용하시되, 중간중간에 **GM** 재량으로 **RP**를 추가해주세요.

====[커스텀 시나리오]====

[총혹의 숲]

GM :

플레이 인원 수 : ?~?

상정 플레이 시간 : ?~?시간

리타이어 난이도 : 2~3

태그 : #개쩌는_보상, #전투, #많은_전투, #더_많은_전투

(목표): (M사의 퀘스트 클리어)

====[커스텀 시나리오]====

사용 자원 : 『M사』정보, 『총혹마』정보, 『마계발 현세행 데스가이드』호감도, 『세라의 총혹마』
신뢰도, 『비틀트루퍼』정보

사용 상태 : ‘M사의 손님’, ‘기생충’, ‘만용하는 모험가(하드 모드)’, ‘세라의 보험’, ‘경계’

각주 : 페어리의 모든 아이템은 리타이어 시 무조건 드랍. 드랍하지 않는 것은 따로 명시.
아이템 : 시나리오 내에 표기된 것은 최대 소지 개수 해당 수치로 취급, 이외는 괄호 내의
수치로 사용.

- ‘키티질 조각(10)’
- ‘잘린 독침(5)’
- ‘메뚜기 다리(10)’

특수문자 :

- 「」: 전투 진입, 정보 획득, 호감도 증감 등 시스템적인 소유품 변화를 표기
- 『』: 페어리 이름, 혹은 NPC 이름의 표기
- {} : 주사위 굴림, 혹은 내성 굴림을 표기
- [] : 주사위 굴림 시 대실패 / 실패 / 성공 / 대성공 나눔 표기
- () : 호감도 수치, 정보 수치 등이나, 혹은 고른 선택지 분기를 표기

- 혹은, 장면 이동(scene #n-n-n으로 이동)의 표기
- %d, %n : 호칭, 개수의 표기

Scene 표기(F-S-T) :

- F(첫 번째 숫자) : 크게 나눈 스토리(막)
 - ch.1 - 식당에서 들은 흥미로운 이야기(프롤로그)
 - ch.2 - 의뢰 수주, 그리고 포레스트 월드(기)
 - ch.3 - 위험한 초록빛 머리카락의 그녀(승)
 - ch.4 - 격돌, 비틀트루퍼!(전)
 - ch.5 - 다시, 집으로.(결)
- S(두 번째 숫자) : 막의 세부 스토리(장)
- T(세 번째 숫자) : 장의 세부 선택지

==== scene #0 ====

==== scene #1 ====

(배경 : 베이스의 어떤 식당 ~과거 회상~)

어느 때와 같이 식당에서 맛있는 식사를 하던 여러분들은, 갑자기 옆에서 들려오는 어떤 잡담 소리를 들었습니다.

덩치 큰 남자 : “그 소문 들었어?”

마른 남자 : “어떤 소문?”

덩치 큰 남자 : “M사에서 퀘스트를 내놓았다고 하더라고. 듣기로는 보수도 아주 짭짤하다던데?”

마른 남자 : “...그래?”

덩치 큰 남자 : “그렇다니까! 내 말 못 믿어?”

마른 남자는 술잔을 집어 들고 벌컥벌컥 들이켰었습니다.


그 이후로는 어떻게 되었었죠?

(scene #1-1로 이동)  No.01 시나리오


==== scene #1-1 ====

{모든 플레이어가 1d100으로 주사위 굴림.}(성공 판정 수치는 gm재량으로)


[대실패]

- 좌아악!
- 아, 그래요.
- 그때의 당신은 식당을 나가다가 처참하게 넘어졌었어요.
- 한 아이 : “엄마! 저 %d 넘어졌어!”
- 사람들의 시선이 몰리는 게 느껴졌고, 애써 부끄러움을 참으며 황급히 식당을 나섰었습니다.
- (scene #2로 이동)  No.01 시나리오


[실패]

- 아, 그렇죠.
- 그때 당신은 그 대화에서 별다른 이상한 점을 느끼지 못했습니다.
- 그렇기 때문에 그대로 가게 밖으로 나갔습니다.
- (scene #2로 이동)  No.01 시나리오

[성공]

- 아, 그렇죠.
- 그때 당신은 간단한 의문을 떠올렸었습니다.
- ‘그렇게 좋은 퀘스트면 왜 저 사람은 안 하는 거지?’
- 하지만 어디까지나 간단한 궁금증일 뿐이었기에 그냥 넘어갔었죠.
- (scene #2로 이동)  No.01 시나리오

[대성공]

- 아! 그때 당신은 뛰어난 두뇌로 모순되는 점이 있다는 것을 확연하게 눈치챘었습니다.
- ‘어째서 그렇게 보수가 좋은 퀘스트를 모두가 다 들을 수 있게 떠벌리는 걸까.’
- ‘마치 다른 사람들이 그것을 들었으면 한다는 것처럼.’
- 그렇기 때문에 당신은 그것을 일행에게 설명해, 조금만 더 대화를 들어보기로 했었습니다.
- (대성공 한 명이라도 존재 시, scene #1-2로 이동)  No.01 시나리오

(* %d : 플레이어가

- 어린 남자 캐릭터 1명일 경우 ‘오빠’
- 어린 여자 캐릭터 1명일 경우 ‘언니’
- 중년 남자 캐릭터 1명일 경우 ‘아저씨’
- 중년 여자 캐릭터 1명일 경우 ‘아줌마’
- 노년 남자 캐릭터 1명일 경우 ‘할아버지’
- 노년 여자 캐릭터 1명일 경우 ‘할머니’)

==== scene #1-2 ====

아니나다를까, 그들의 대화는 계속되었습니다.

마른 남자 : “그런데 말이야. 그렇게 좋은 퀘스트라면 자네는 왜 빨리 받으러 가지 않는 건가?
누가 선수를 쳐서 빼앗아 갈수도 있지 않나.”

덩치 큰 남자 : “그게 말이지....”

덩치 큰 남자는 말을 멈추고 주위를 둘러봤습니다.

덩치 큰 남자 : “크흠, 크흠.”

그리고 헛기침을 하고는 작은 남자의 귀에 속삭였죠.

덩치 큰 남자 : “자네도 알잖아. 뒤편에서는 M사의 소문이 그다지 좋지 않다는 것을. 듣기로는 이 퀘스트도 몇 번 지명했다가 실패했다고 하더라고.”

마른 남자 : “그렇다면, 왜——”

덩치 큰 남자 : “에헤이! 알 만한 사람이 왜 이러나? 나도 더 이상은 말 못해줌세.”

그 말을 마지막으로 그들의 대화는 끝났습니다.

그들은 그저 술만 훌쩍일 뿐, 더이상 아무런 대화도 나누지 않았습니다.

- 『M사』정보(*주) +1

석연치 않은 대화를 들은 것 같기는 하지만, 여러분은 그럼에도 M사의 퀘스트를 받고자 하여 지금 이곳까지 왔습니다.

그도 그럴 것이, 대화의 사실여부도 알 수 없을 뿐더러, 그런 미심쩍은 부분 때문에 거르기에는 보상이 상당히 매력적이었거든요.

(대략적인 보상에 대해 물어볼 경우)

- 듣기로는, 기본적인 보상은 인당 **150G** 정도인 것 같습니다.
- 탐사 결과에 따라서 추가로 더 받을 수도 있다는 것 같고요.
- 그만큼 어려울 것이지만, 그만큼 또 매력적이죠.

(scene #2로 이동)  No.01 시나리오


(*주 : 세션이 끝나도 사라지지 않는 캐릭터 귀속 정보)

==== scene #2 ====

다시 지금으로 돌아와서, 현재 여러분은 M사의 워프 터미널 앞에 도착한 상태입니다.

그 이유는 당연하게도, 방금의 과거 회상에서 들었었던 쏠쏠한 퀘스트가 존재한다는 소문 때문이었죠.

(이후 이동하며 role-playing)

(scene #2-1로 이동)  No.01 시나리오

==== scene #2-1 ====

~풍경 서술~

터미널에 들어가니 가장 먼저 보이는 건 끝이 보이지 않는 높은 천장입니다. 중심부의 거대한 회랑과, 그에 연결된, 여러분이 들어온 곳을 포함한 열 세 갈래의 갈림길이 일행의 눈길을 사로잡습니다.

회랑의 중심에는 동그란 모양의 카운터가 존재하고 있으며, 그곳에 있는 수많은 직원들이 그보다 훨씬 많은 여행자들의 워프 재가 심사를 처리하고 있습니다.

심사를 끝마친 여행자들은 귀여운 분홍색 안내 로봇(*주)들의 안내를 받으며 각 워프 게이트가 존재하는 갈림길로 향하고 있네요.

(scene #2-2로 이동)  No.01 시나리오



(*주 : 전환기과 컨센트를)

==== scene #2-2 ====

일행으로부터 멀지 않은 곳에 안내원 복장을 한 여성(*주)이 있습니다.

여러분은 그녀를 향해 다가갑니다.

??? : “어떤 차원이든 여행할 수 있는 최고의 워프기업, 멜허브 코퍼레이션입니다! 무엇을 도와드릴까요?”

(퀘스트를 받으러 왔다고 말한다)

??? : “퀘스트...?”

잠시 가웃거리던 여성은 손바닥을 탁 치며 고개를 끄덕거립니다.

??? : “아하, 그 공고를 보고 오신 거군요! 바로 안내해드리겠습니다!”

그녀는 자신의 옷매무새를 다듬고 크흠 크흠, 하고 기침을 합니다. '데스가이드'라 적힌 명찰이 일행의 시선을 잡아끅니다.

곧이어 데스가이드는 매고 있던 해골이 그려진 가방에서 모자를 꺼내 씹니다. 그와 동시에 호루라기가 스르륵 하고 그녀의 목에 나타났습니다.

데스가이드 : “그럼....”

빼이익! 데스가이드가 호루라기를 불었습니다. 얼마 지나지 않아 바닥이 일렁거리더니 컬트적으로 생긴 버스(*주2) 하나가 솟아오릅니다.

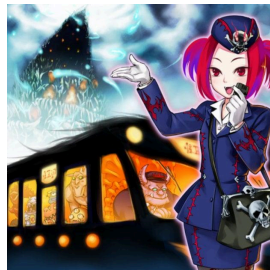
일행들은 깜짝 놀랐지만 데스가이드는 버스의 문을 열어 활짝 웃고는 말합니다.

데스가이드 : “이곳에 탑승하시면 됩니다! 걱정은 하지 마세요! 저, 데스가이드가 신속&정확하게 안내해 드릴테니까요!”

(scene #2-3으로 이동)  No.01 시나리오



(*주 : 마계발 현세행 데스가이드)



(*주2 : 마계발 현세행 버스)

(If 버스 존재 가능 이유 질문 시 - 터미널이 넓어 버스 정도는 가볍게 사용 가능 / 통상 공항의 7배 정도 크기)


==== scene #2-3 ====

얼마 지나지 않아, 일행은 초록색 빛이 뿜어져나오는 워프 게이트 앞에 도착했습니다. 거대한 모습과 웅장한 분위기에 몇몇은 압도됩니다.


데스가이드가 고개를 갸웃거리며 묻습니다.

데스가이드 : “세부적인 설명이 필요하신가요?”

(예)

- (scene #2-4-1로 이동)  No.01 시나리오

(아니요)

- (scene #2-4-2로 이동)  No.01 시나리오

==== scene #2-4-1 ====

데스가이드 : “이번 퀘스트의 출발점은 총혹마들의 영역이에요.”

데스가이드 : “그곳에서 ‘그녀들’의 퀘스트를 진행하시면 되는 거죠. 많은 전투가 있을 예정이니 조심해야 하실 거예요!”

데스가이드 : “아셨죠?”

데스가이드가 싱긋 웃습니다. 매혹적인 미소는 어딘가 꺼림직하게도 느껴지네요.

그것을 아는지 모르는지, 데스가이드는 검지손가락을 펴보이며 설명을 덧붙입니다.

데스가이드 : “포탈을 통해 여러분이 가게 될 곳은, 앞서 설명했듯이 총혹마들이 자리잡고 있는 포레스트 월드예요.”

[포레스트 월드 / 원시 / 01 / 3a-G1]

데스가이드 : “저희 멜허브 코퍼레이션이 입수한 정보에 따르면, 무언가 심상치 않은 일이 일어나고 있다고 하더군요.”

데스가이드 : “그 ‘문제’를 해결하는 것이, 여러분이 해야 할 일, 그러니까 ‘그녀들’의 요청을 수행하는 것이겠죠?”

그녀는 그렇게 말을 끝맺고는 목에 걸려있던 호루라기를 집어듭니다.

(scene #2-4-2로 이동)  No.01 시나리오

(설명 : 서술트릭. ‘그녀들’은 총혹마가 아님.)

==== scene #2-4-2 ====

삐이익——!

데스가이드 : “그럼, 기본적인 보급품부터 지급해드리겠습니다!”

데스가이드가 호루라기를 다시 불자, 그녀의 발 주변이 일렁이며 아이템들이 나타납니다.

●가시신의 살충제 × 1

- 해당 세션에서만 사용할 수 있는 아이템입니다. 사용자로부터, 십자 모양의 총 5칸 범위 내에 존재하는 곤충족 페어리에게 40의 LP 피해를 입힙니다. 보스 계열의 페어리에게는 효과가 반감됩니다.

- 레드 포션 x %n
- 블루 포션 x %n
- 1회용 대여 가방(이 세션에 한해, 인벤토리가 1칸 확장됩니다.) x %n
- 모닥불 x 2

데스가이드 : “이것들은 여러분께 기본적으로 지급되는 물품입니다.”

데스가이드 : “원칙상으로는 후불이지만, 이번 의뢰를 성공적으로 완수하시게 된다면 값을 일체 받지 않을 것이기에—.”

{모든 플레이어가 [속도 굴림] 실행}

[실패]

- (서술 없음)

[성공]

- 일순간 바뀌었던 데스가이드의 오묘한 표정을 목격합니다. 잘못 보았나 싶어 다시 바라보면, 그냥 평범한 영업용 미소일 뿐입니다.

[대성공]

- 일순간 데스가이드의 얼굴에 사악한 미소가 스쳐지나간 것을 목격합니다. 곧바로 원래대로 되돌아오기는 했으나, 잘못 보았을 것이라고는 생각되지 않습니다.

데스가이드 : “—모쪼록, 힘써주시길 바라겠습니다!”

(scene #2-4-3로 이동)  No.01 시나리오

(* %n : 플레이어 일행 수)

==== scene #2-4-3 ====

데스가이드 : “여기서 잠깐! 당연하게도 유료로 판매하는 상품 또한 존재합니다! 지금 구매 시 무려 할인이 적용되는 절대 놓쳐서는 안 될 이벤트!”

데스가이드가 주섬주섬 가방에서 이것저것을 꺼내 늘어놓습니다.


「특수 상점, ‘데스가이드’」

데스가이드 : “흔히 찾아오지 않는 절호의 기회! 한 번 둘러보세요!”

- (품목 : 포션들, 기프트 카드(1), 지고의 나무열매(1), 체력 증강제 슈퍼Z(1))(gm이 임의로 할인)(전투 많아서 소모품 많이사는 것을 권장)

- 기프트 카드

- 자신 이외의 대상 1체를 골라, SP를 40만큼 회복시킵니다.
- 지고의 나무열매
 - 3라운드 동안, 받는 LP 피해가 10% 감소합니다.
- 체력 증강제 슈퍼Z
 - 70 이상의 LP 피해를 받은 다음 자신 턴에 사용할 수 있습니다. LP를 100만큼 회복합니다. 2라운드 후에 40LP 피해를 입습니다.

(scene #2-5으로 이동)  No.01 시나리오

==== scene #2-5 ====

데스가이드 : “마지막으로 가장 중요한 물건을 배부해드리겠습니다.”

데스가이드가 가방에서 %n개의 배지를 꺼내드립니다.

배지에는 M사의 엠블럼이 그려져있네요.

데스가이드 : “이건 워프게이트 너머의 그녀들에게 여러분이 저희 멜허브 코퍼레이션의 비호 아래 있다는 것을 증명하는 일종의 증표입니다.”

데스가이드 : “만약 여러분이 귀찮은 것을 싫어하신다면..... 이것을 잃어버리지 않는 것을 추천드립니다!”

‘귀찮은 것’이라.... 너무 추상적이네요.

추가적인 설명을 요청해도, 그녀는 딱히 거부하지 않을 것 같습니다.

(정확하게 어떤 효과가 있는지 물을 경우)

- 데스가이드 : “물론! 원하신다면 답해드립니다!”
- 그녀가 미소지으며 말합니다.
- 데스가이드 : “이동한 차원에서 미아가 되지 않게 주기적으로 위치를 저희 측에 전송하는 사소한 기능도 있지만—”
- 데스가이드 : “—가장 유용한 건 바로, 최악을 차악으로 만들어주는 기능입니다!”
- (자세한 설명을 요구할 경우)
 - 데스가이드 : “아하하, 저도 그러고 싶지만....”
 - 그녀가 소곤소곤 말을 잇습니다.
 - 데스가이드 : “영업 비밀이라서 말이죠.”
 - 데스가이드 : “직접 경험하시는 게 아니라면 설명해드릴 수가 없습니다.”

일행은 배지를 받아드립니다.

여러분은 배지를 바로 달 수도 있고, 그렇게 하지 않을 수도 있습니다.

(배지를 달지 않고 보관한다)

- 상태변화 x
- (배지를 옷에 매단다)
- 「상태 'M사의 손님' 추가」
- (배지를 버린다)
- 데스가이드의 표정이 오묘해집니다.
 - 데스가이드 : “에헤...?”
 - 「『마계발 현세행 데스가이드』호감도 -0」
 - 데스가이드 : “뭐, 그것도 여러분의 선택이니깐요!”
 - 데스가이드가 의미심장하게 웃습니다.

일행은 옷매무새를 다듬고 안내에 따라 워프 게이트 앞에 섭니다.

여전히 워프게이트는 영롱한 초록색 빛을 내뿜고 있습니다.

(scene #2-6으로 이동)  No.01 시나리오

(* %n : 플레이어 일행 수)


==== scene #2-6 ====

데스가이드 : “그럼, 행운을 빕니다! Trap or Trick!”

일행은 워프 게이트 안으로 입장합니다.

기묘한 느낌이 일행의 몸을 휩섭니다.

완전히 게이트 안으로 발을 들여놓기 전에 뒤를 돌아보면, 데스가이드는 일행을 향해 영업용 미소를 지으며 손을 흔들고 있습니다.

(scene #2-7으로 이동)  No.01 시나리오

==== scene #2-7 ====

(일행의 『M사』 정보의 합계가 3 이상일 경우에만 서술. 아닐 경우 스킵.)

일행의 모습이 사라진 후, 데스가이드가 나즈막하게 중얼거립니다.

데스가이드 : “위에서는 왜 이런 명령을 내린 걸까요? 그것도 몇 번이나 실패하면서까지.”

그렇게 말하는 데스가이드의 얼굴에는 이전의 그 가식적인 미소가 사라져 있습니다.

데스가이드 : “그렇게 해서 찾으려는 게 과연 무엇일지, 저도 한 번 보고싶네요.”

데스가이드의 눈꼬리가 초승달처럼 휩니다.

그녀는 곧이어 모자를 벗고 천천히 왔던 길로 되돌아 걸어나갑니다.

한 발짝을 내딛을 때마다 명찰에 적힌 글자가 스르륵, 하고 모습을 바꿉니다.

그리고 최종적으로 완성된 글자는 이러합니다.

『멜허브 코퍼레이션 안내 **3**팀 팀장, 데스가이드』

(scene #3으로 이동)  [2]No.01 시나리오

==== scene #3 ====

초장 完

중장 시작

 [2]No.01 시나리오