

Designer's Notes

Loghorizon TRPG development team send
Letter and advice to developers



Encounter

Scenario

Enemy

Prop

안녕하세요. 「셀데시아 가제트」의 건전한 다이어트를 추진하는 건전한 개발팀입니다. 여러분이 계신 곳은 덩냐요? 여긴 덩습니다. 솔직히 못 해먹겠습니다.

이럴 때는 다 함께 모여서 세션을 해야죠. 논리의 전개가 합리적이지 못한 것 같지만, 여름이니 놀아야 합니다. 휴일이 없는 사람은 폭동을 일으켜서라도 휴일을 받아내야죠. 그게 인권이라는 겁니다.

그런 고로 이번 회는 여름밤에 가볍게 단독으로도 운용할 수 있는 미션 「여름의 시선을 독점하라!」를 보내드립니다. 남자든 여자든 아키바에서 배틀이다!!

미션: 여름의 시선을 독점하라!

여름이다! 햇빛이다! 빛나는 수영복이다! 도를 넘어선 더위에 뇌가 오버 드라이브를 일으킨 아키바 주민들은 로데릭 연구소가 개발한 <워터 스피레이 건>(물총. 이후 WSG로 줄여 씀)을 들고 「젖으면 다 비치는 발칙한 옷」을 입은 채 아키바 거리로 뛰어나갔다. 자, 자웅을 정할 때다! 아키바에서 가장 빛나는 건 누구냐! 너도, 너도, 너도 물에 빠진 생쥐 꼴로 만들어주마!

이 미션의 가이드

이 미션의 플레이 시간은 45~90분을 상정한다.

이 미션을 플레이한 PC 전원은 로그 티켓 「아더갯」을 한 장씩 입수한다.

미션 참가 PC의 CR은 몇이라도 상관없지만, 통일해야 한다. 미리 정하지 않으면 CR 1로 미션을 한다.

이 미션을 플레이하는 방법

「미션: 여름의 시선을 독점하라!」는 라운드 진행률을 이용하여 행하는 대전형 미션이다. 이 미션에서는 전투 스타일 인카운터 시트 「여름의 시선을 독점하라!」를 사용한다.

이 미션의 목적은 [인기 카운터]를 많이 얻는 것이다. PC들은 【행동력】 순서대로 메인 프로세스를 하여 아키바의 시선을 잡아둔다.

미션을 시작하기 전에

이 미션에서는 각각의 PC를 나타내는 PC 마커를 사용한다. 인카운터 시트의 「개시 지점 A~F」에 각각의 마커를 둔다. 하나의 개시 지점에는 하나의 마커밖에 둘 수 없다. 【행동력】이 적은 캐릭터부터 순서대로 배치하면 된다.

이 미션은 플레이 전에도 준비가 필요하다. PC는 로데릭 연구소 특제 물총 WSG를 하나 골라서 장비한다. WSG에는 《WSG: 더블》, 《WSG: 어설트》, 《WSG: 스나이퍼》, 《WSG: 쏷》의 네 종류가 있다. 각각 시나리오 동작으로서 구현되므로 잘 보고 고르자.

또한, 서브 무장으로 《서브 무장: 물풍선》, 《서브 무장: 기름 구슬》, 《서브 무장: 섬광탄》, 《서브 무장: 증수 탱크》 중 하나를 획득한다. 따라서 한 명의 PC는 WSG와 서브 무장을 통해 두 가지 시나리오 동작을 가질 수 있다. 일반적인 미션과 달리 선택한 것 이외의 시나리오 동작은 사용할 수 없다. 이 시점에서 골라서 취득해두자.

또, PC들은 미션에 참가할 「복장」을 결정해야 한다. 구체적으로는 수영복(또는 그에 준하는 여름철 복장)이다. 수영복표에서 주사위를 굴라자. 1D(ROC)로 결정한다.

• 수영복표 1D (ROC)

1: 규정을 깬 평범한 옷. 당신은 [천] 태그 5개를 얻는다. 당신 같은 겁쟁이에겐 주위의 야유가 쏟아진다. 미션이 끝날 때까지 치킨 가이, 치킨 걸이라고 불린다.

2: 수영복에 파카. 당신은 [천] 태그 4개와 【인과력】 1을 얻는다. 수수한 복장으로 잔학성을 감춘 도회의 짐승. 그것이 당신이다.

3: 수수한 수영복, 또는 학교 지정 수영복. 당신은 [천] 태그 3개를 얻는다. [인기 카운터] 2개를 얻는다. 클래스 최고의 인기인이 될 수 있는 인재.

4: 활동적인 수영복, 또는 홀터넥. 당신은 [천] 태그 3개를 얻는다. [인기 카운터] 3개와 【인과력】 1을 얻는다. 아이돌 노선이구나.

5: 아슬아슬한 수영복. 비키니일지도. 당신은 [천] 태그 2개와 [인기 카운터] 5개를 얻는다. 화보에서나 볼 수 있지 일상생활에서는 보지 못하는 면적.

6: 위험한 수영복. 한계 돌파 라인. 방영 시간은 심야 한정. 당신은 [천] 태그 1개를 얻는다. [인기 카운터] 8개를 얻는다. 이거 난리 나는구먼!?

7: 경찰 아저씨, 이 녀석입니다! 당신은 [천] 태그를 가지지 않는다. 【인과력】 3을 얻는다. 또한 당신은 WSG를 가지지 않으며, 시나리오 동작은 《전장의 탈취술》만 사용할 수 있다. 제1라운드만은 묵인하지만, 제2라운드가 끝난 시점에서 [천] 태그가 없으면 실격입니다.

✎ [천] 태그

이 태그는 PC의 옷이 얼마나 시선을 막아주는지를 나타낸다. [천] 태그가 0이 된 시점에서 리타이어한다. 마커를 인카운터 시트에서 제거하자. 이후 미션에는 참가할 수 없다. 단, 미션의 승패는 [인기 카운터]에 따르므로 패배가 확정된 건 아니다.

✎ 승리조건과 패배조건

이 미션에서는 대전이라는 성질상 PC마다 따로 승패를 판정한다. 단, 승패에 관계없이 각자 1장씩 로그 티켓 「아더 겿」을 입수한다.

승리조건: 4라운드가 끝났을 때 가장 [인기 카운터]를 많이 가지고 있는 PC가 승리한다. 승리한 PC는 거리의 사람들에게 축복을 받으며, 그날 밤의 밥값은 무료가 된다.

패배조건: 승리조건을 달성하지 못한 PC는 패배한다. 아니, 아직이다. 아직 해가 떠 있다고!! 2회전(또는 n회전)을 요구할 수는 있다.

✎ 시나리오 동작: WSG

《WSG: 더블》-[백병공격]-시나리오 동작-메이저-대결(명중/회피)-단일-2Sq-대상의 [천] 태그 1개를 빼앗고 「명중 이벤트표」를 한다. 당신은 다음 [방어판정]에 +2를 얻는다. (판정실패) 당신은 1Sq [통상이동]할 수 있다.

《WSG: 어설트》-[사격공격]-시나리오 동작-메이저-대결(명중/회피)-단일-2Sq-공격하기 전에 1Sq [즉시이동]할 수 있다. 대상의 [천] 태그 1개를 빼앗고 「명중 이벤트표」를 한다.

《WSG: 스나이퍼》-[사격공격]-시나리오 동작-메이저-대결(명중/회피)-단일-3Sq-장면 1회-대상의 [천] 태그 1개를 빼앗는다. 또, +1을 받고 「명중 이벤트표」를 한다. (마이너) 이 행동은 「사정거리: 4Sq」가 된다. (인과력1) 재이용 가능.

《WSG: 쏙》-[사격공격]-시나리오 동작-메이저-대결(명중/회피)-범위(선택)-2Sq-대상의 [천] 태그 1개를 빼앗고 「명중 이벤트표」를 한다. (인과력1) 이 행동의 범위는 「직선 1(무차별)」이 된다.

《WSG: 전장의 탈취술》-[백병공격]-시나리오 동작-메이저-대결(명중/회피)-단일-지근-대상의 [천] 태그 1개를 빼앗는다. 당신은 [천] 태그 1개와 「인기 카운터」 1D개를 얻는다.



✏️ 시나리오 동작: 서브 무장

《서브 무장: 물풍선》_ [사격공격]_ 시나리오 동작_ 메이저_ 대결(명중/회피)_ 광범위 1(무차별)_ 1Sq_ 장면 1회_ 대상의 [천] 태그 1개를 빼앗는다. 또, -2를 받고 「명중 이벤트표」를 올린다.

《서브 무장: 기름 구슬》_ 시나리오 동작_ 무브_ 자동 성공_ 단일_ 2Sq_ 장면 1회_ 대상은 [경직] 또는 [명함]을 입는다(당신이 선택). 이번 메인 프로세스에 당신의 공격이 대상에게 명중한 경우, 「명중 이벤트표」에 +1을 얻을 수 있다.

《서브 무장: 섬광탄》_ 시나리오 동작_ 장면 2회_ 당신이 공격 대상이 되었을 때 사용한다. 눈 부신 빛으로 공격자의 [명중판정]에 -1D.

《서브 무장: 증수 탱크》_ 시나리오 동작_ 장면 2회_ 당신이 「명중 이벤트표」를 올릴 때 사용한다. 그 룰에 +2.

✏️ 명중 이벤트표 (2D)

공격한 결과 어느 정도의 「인기 카운터」를 얻을 수 있을까? 그것을 결정하는 것이 「명중 이벤트표」다. 이 표는 보통 2D로 판정한다.

1 이하: 대상은 성대하게 물을 뒤집어쓰고 말았다. 흠뻑 젖어서 대상의 [인기 카운터]+2.

2: 대상은 급소가 물에 젖고 말았다! 대상의 [인기 카운터]+1. 그리고 당신도 틈을 보이고 만다. 대상은 【인과력】 1을 내면 곧바로 WSG 시나리오 동작을 사용하여 당신을 대상으로 공격할 수 있다.

3: 물이 터무니없는 곳에! 말도 안 되는 상황에 대상의 [인기 카운터]+1. 으으윽. 쏜 건 당신인데 상대의 인기가 높아진다.

4: 어디에서 쏜 거야!? 당황하는 대상의 [인기 카운터]+1. 인기를 얻는 것은 대상이지만, 당신은 질투를 담아 다음 [명중판정]에 +2를 얻을 수 있다.

5: 물총에 맞은 상대는 황급히 그늘에 몸을 숨긴다. 당신도 굳이 쫓아가서 쏘지 않는다. 관객은 지루한 전개에 한숨. [인기 카운터]는 얻을 수 없다.

6: 물보라가 적중했다! 나이스 어택으로 당신의 [인기 카운터]+1. 대상은 투지를 불태운다. 다음 [명중판정]에 +1을 얻을 수 있다.

7: 쿨 샷! 관객들이 떠들썩해지면서 당신의 [인기 카운터]+1.

8: 화려한 공격으로 당신의 [인기 카운터]+1. 그리고 당신은 곧바로 1Sq의 [즉시이동]을 할 수 있다. 히트 앤드 런이다!

9: 화려한 공격에 관객이 환성을 지른다. 당신의 [인기 카운터]+2. 패닉에 빠진 대상을 1Sq [즉시이동(강제)]시킨다. 사냥감을 쫓아 숨통을 끊어라!

10: 멋진 공격으로 당신의 [인기 카운터]+2. 대상은 곧바로 【인과력】 1을 내야 한다. 내지 못하면 추가로 [천] 태그 1개를 잃는다.

11: 연사로 제압. 당신의 [인기 카운터]+3. 대상은 쇼크로 [혼란] 상태가 된다. 후후후. 승리가 코앞이다!

12: 경쾌한 몸놀림으로 히트. 당신의 [인기 카운터]+3. 대상은 추가로 [천] 태그 1개를 잃는다.

13 이상: 모두의 시선이 당신과 대상을 향하는 가운데, 당신의 공격은 대상의 [천] 태그를 전부 지운다. 당신의 [인기 카운터]+4. 하지만 대상의 [인기 카운터]에도 +4.

명중 이벤트표의 결과는 소리를 내어 읽고, 공격자와 피해자 모두 가능하다면 간단한 연출이나 대사를 집어넣자. 아니, 반드시 그래야 한다. 여름이니까 한순간의 수치는 내다 버리자. 그것이 미션을 즐기는 요령이다.



선택 룰: GM이 조종하는 NPC들

이 미션은 대전형이므로 단독으로 운용하는 경우 GM이 없어도 플레이할 수 있다. 하지만 당연히 GM이 마스터링을 하면서 플레이할 수도 있다.

그 경우 관객이나 주위의 상황을 연출하면서 「게스트 대전자」를 등장시킬 수 있다. GM이 조종할 NPC로는 헨리에타, 나오프구(s), 나즈나, 로데릭, 아카츠키를 준비했다. 그들을 참전시켜 마음껏 즐기길 바란다.

또, 게스트 캐릭터는 엘리스 코인 뽑기로 늘어날 가능성이 있다. 디벨로퍼 제군은 게스트 캐릭터를 만들어보기 바란다. 물론 작성한 게스트는 #LHTRPG 등에 방류해도 상관없다.

“쿨 비스트” 헨리에타

명중: 2+3D 회피: 2+2D(양쪽 모두 CR 3마다 +1)
[천] 태그 3 【인과력】 4
【행동력】 4 [인기 카운터] 2

《WSG: 프리티 헌터》_ [사격공격]_ 시나리오 동작_ 메이저_ 대결(명중/회피)_ 단일_ 2Sq_ 대상의 [천] 태그 1개를 빼앗고 [명중 이벤트표] 룰을 한다. 대상이 귀여운 여자애라면 [명중판정]+1D. (크리티컬) 「명중 이벤트표」 룰에 +1D.

《서브 무장: 살머시 다가오는 안경》_ 시나리오 동작_ 무브_ 자동성공_ 단일_ 6Sq_ 대상과 같은 Sq로 [순간전이]한다. 당신은 이번 메인 프로세스의 [명중판정]에 실패하면 [천] 태그 1개를 잃는다.

「후후후후. 여름의 축제잖아요. 네, 귀여운 수영복을 준비해 왔다구요.」

「이게 다 아카츠키 탓이에요~」

“아이돌 방패 장비” 나오프구즈

명중: 3+2D 회피: 2+2D(양쪽 모두 CR 3마다 +1)
[천] 태그 4 【인과력】 3
【행동력】 0 [인기 카운터] 0

《WSG: 카이트 실드》_ [백병공격]_ 시나리오 동작_ 메이저_ 대결(명중/회피)_ 단일_ 지근_ 대상의 [천] 태그 2개를 빼앗는다. 그리고 -2를 받고 「명중 이벤트표」 룰을 한다.

《서브 무장: 테트라》_ 시나리오 동작_ 나오프구가 [천] 태그를 잃었을 때 사용한다. 테트라가 갑자기 나오프구의 등에서 나타나 대신 뱉는다. 나오프구는 다음 [방어판정]에 +2.

「좋아! 이 왁자지껄한 소동을 놓칠 수야 없는 축제라고!!」

「나오프구 씨~잉! 내가 왔으니까 이 승부는 이긴 거나 다름없(좌악)!」

“주정뱅이 누님” 나즈나

명중: 4+2D 회피: 2+2D(양쪽 모두 CR 3마다 +1)
[천] 태그 3 【인과력】 4
【행동력】 4 [인기 카운터] 3

《WSG: 발티》_ [사격공격]_ 시나리오 동작_ 메이저_ 대결(명중/회피)_ 단일_ 지근_ 당신은 [인기 카운터] 1개를 얻고 「명중 이벤트표」 룰을 한다. 장난스러운 공격으로 인기를 얻기 위한 WSG.

《서브 무장: 자폭공격》_ 시나리오 동작_ 당신은 자기 자신의 [천] 태그를 1개 잃는다. 「명중 이벤트표」 룰을 할 때 사용한다. 그 룰에 +1D. 대상을 말아넣어 큰 타격을 입히는 주정뱅이다운 공격.

「가슴 좀 보이면 어때서! 닳는 것도 아니잖아.」

「아~ 더워~ 못 해먹겠네~ 벗어버릴까~ (슬쩍)」



“만약의 근원” 로데릭

명중: 2+2D 회피: 3+2D(양쪽 모두 CR 3마다 +1)
[천] 태그 4 【인과력】 2
【행동력】 2 [인기 카운터] 0

《WSG: 특제 포션 건》_ [사격공격]_ 시나리오 동작_ 메이저_ 대결(명중/회피)_ 단일_ 2Sq_ 당신의 [인기 카운터]가 대상의 [인기 카운터]보다 적으면 +1D를 받고 「명중 이벤트표」를 한다. (크리티컬) 대상의 성별을 역전시킨다.

《서브 무장: 로데리컬 안경》_ 시나리오 동작_ 마이너_ 이번 메인 프로세스에 하는 [명중판정]에 +2D.

「후후후후. 여름입니다. 호기심이 기화열로 대기에 확산되는 이 계절, 과학으로 아키바에 물보라를 일으키는 겁니다!」

「괜찮아요. 전부 천연소재라 인체에는 해가 없습니다. ……이론상으로는.」

“도망닌자” 아카츠키

명중: 2+3D 회피: 3+2D(양쪽 모두 CR 3마다 +1)
[천] 태그 2 【인과력】 5
【행동력】 5 [인기 카운터] 3

《WSG: 쿠나이 비트》_ [사격공격]_ 시나리오 동작_ 메이저_ 대결(명중/회피)_ 단일_ 지근_ 대상의 [천] 태그를 1개 빼앗고 「명중 이벤트표」를 한다. (판정실패&[천]태그가 1개일 때) 당신은 2Sq [즉시이동]하여 [은밀] 상태가 된다.

《서브 무장: 더미 아카츠키》_ 시나리오 동작_ [명중 이벤트표] 결과 당신이 [천] 태그를 잃었을 때 사용한다. [천] 태그 대신 같은 수의 【인과력】을 잃을 수 있다.

「왜냐……. 왜 내가 이런 곳에……?」

「나, 나는 『메인 히로인』이다! 이런 곳에서 사람들에게 맨살을 보일 수는 없다!」

인카운터 시트

인카운터 시트로는 오른쪽 것을 사용한다. 물론 자작해도 된다. 자작하는 경우는 오른쪽 시트의 틀을 이용하고, 개시 시점은 그대로 두는 것이 좋다. 아래의 프롭을 이용할 수 있다.

《프롭: 버려진 빌딩》_ [지형][높이 3]_ 아키바의 폐허 빌딩.

[접촉] [높이] 태그가 2 이하인 [지형]에 있는 대상에 대한 공격의 [명중판정]에 +2.

《프롭: 수풀》_ [지형][높이 1]_ 시선을 가리는 수풀.

[접촉] [회피판정]+2.

[체류] [인기 카운터]-1.

