

벚꽃 미궁과 흡혈 공주

Princess in the Bloodcherry Rabylinth

《엘더 테일》이 게임이었던 시절부터 벚꽃의 명소로 유명한 고도(古都) 요시노. 4년에 한 번 개최되는 <산앵제>를 앞둔 이 거리는 지금 가공할 「흡혈귀화」의 위협에 노출되어 있었다…….

이것은 CR 10의 베테랑 모험자를 대상으로 하는 고난도 모험 시나리오이다. 강력한 적과 방대한 분량의 미션이 당신을 기다리고 있다!

장난한 진조 공주와 함께 벚꽃이 흩날리는 미궁을 돌파하여 죽음을 판장하는 가공할 <지니어스>의 야망을 깨부쉘라!

시나리오 배경

슬슬 <대재해>로부터 1년이 다 되어가는 4월 말. PC 일행은 <산앵제>라는 축제가 열린다는 것을 알고 고도 요시노를 방문한다. 하지만 고도 요시노에는 [뱀파이어]라는 수수께끼의 스테이터스 이상이 사람들 사이에 퍼지고 있었으며, 소동에 말려든 PC들은 뱀파이어 사건의 진상을 구명하게 된다.

<뱀파이어>의 <진조> 이츠나리 공주와 만난 PC들은 조사와 전투 끝에 그녀의 진상과 흑막 <칼날 마스카르빈>의 존재를 알고 <벚꽃 미궁>으로 향하게 된다. 이츠나리 공주의 능력을 빼앗고 저택을 점거한 <지니어스>, <칼날 마스카르빈>을 쓰러뜨리고 이츠나리 공주를 구해내면 시나리오 클리어다.

PC 번호 및 장면 플레이어의 취급

이 시나리오에서는 PC 번호를 사용하지 않으며, 또한 장면 플레이어도 지정하지 않는다. GM은 필요하다면 임의로 장면 플레이어를 지정해도 좋다.

이 시나리오의 플레이 방법

이 시나리오는 CR 10의 PC용으로 디자인했다. 플레이어 수는 3~5명 대응, 추천 인원은 4명이다. 플레이 시간은 5~6시간이며, 이런 종류의 시나리오치고는 분량이 방대하다.

ORPG의 경우는 내내 플레이하면 시간이 많이 드는 경우도 있으므로, 이벤트마다 한 번씩 끊어서 2~3회로 분할하여 플레이하는 것을 검토하자.

프리 플레이

여기부터는 프리 플레이의 정보를 적는다. 플레이 어들에게 핸드아웃을 건네주고 아래의 「이번 회 예고」를 읽어주자. 그 후에는 절차대로 캐릭터를 작성하고 난이도를 선택한다.

이번 회 예고

때는 4월 말, 산벚꽃을 구경하는 축제인 「산앵제」를 즐기기 위하여 고도 요시노를 찾은 여러분은 이츠나리 공주라고 이름을 댄 작은 영체 소녀를 만난다. 마침 고도 요시노에서는 거리의 사람들이 잇달아 뱀파이어로 변모하는 사건이 일어나고 있었다. 힘을 빼앗긴 소녀의 부탁을 받고 그녀를 구하기 위해 여러분은 <벚꽃 미궁>에 도전한다!

로그 호라이즌 TRPG

『<벚꽃 미궁>과 흡혈 공주』

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

레귤레이션

이 시나리오는 아래의 환경에서 플레이하는 것을 상정하여 작성했다.

사용 룰

『로그 호라이즌 TRPG 룰북』을 사용한다. GM이 허가한다면 「로그호라 웬즈데이」나 「셀데시아 가제트」의 추가 데이터를 사용해도 좋다.

권장 캐릭터

이 시나리오에는 CR 10의 캐릭터 3인~5명을 대상으로 플레이하는 것을 상정했다. 만약 CR 10의 캐릭터를 가지고 있지 않다면 하이 컨스트럭션으로 캐릭터를 준비하자.

•하이 컨스트럭션

이 시나리오를 플레이할 캐릭터를 가지고 있지 않은 경우, 하이 컨스트럭션으로 캐릭터 작성을 해도 좋다. 이때, 반드시 네 가지 「아키 직업」의 캐릭터가 모두 모이도록 작성하자. 플레이어의 수가 적을 때는 「전사직」과 「회복직」의 캐릭터를 우선하여 작성한다.

추천 서브 직업

이 시나리오에는 미궁이 된 숲을 탐색하는 미션이 존재한다. 이 미션에서 보너스를 얻을 수 있는 서브 직업은 아래와 같다. 특히 이 시나리오에서는 PC 중에 서브 직업이 <뱀파이어>인 캐릭터가 있는 경우 도입이나 이츠나리 공주와의 관계에 변화가 있다. 프리 플레이 시에 참고하기 바란다.

활약할 법한 서브 직업

갑옷 기술자, 광전사, 괴도, 귀족, 기계 기술자, 대장장이, 마도적, 마법학자, 마수사, 모작사, 무구 기술자, 뱀파이어, 변경 순찰, 사냥꾼, 사령술사, 샌드 위치맨, 수집가, 언데드 헌터, 연금술사, 요리사, 용병, 용사, 전투 사제, 조련사, 채집인, 추적자, 탐험가, 풍류인, 학자, 함정사, 협객, 화가

상황 해설

PC들은 모두 이코마 근처에 있는 고도 요시노에 왔다. 4월 하순인 지금 고도 요시노에서는 「산행제」라는 이벤트가 개최되고 있으며, PC들은 이 축제를 즐기기를 위하여 이 거리에 도착했다. 곧 개최될 이 축제는 1주일간 계속된다고 한다.

유니온의 결성

이 시나리오에서 PC들은 같은 길드에 소속되어, 파티를 짜서 모험을 하고 있다. PC가 희망한다면 「유니온 취득 (물북 P76)」 및 「세션 중의 퍼스널 팩터 취득 (물북 P286)」에 따라 유니온이나 퍼스널 팩터를 취득할 수 있다.

사용하는 EX 파워

이 시나리오에서는 PC 전용 EX 파워가 존재하지 않는다.

난이도

아래 난이도 중에서 하나를 선택한다. 이때, 플레이어 중에 『로그 호라이즌 TRPG (이후 LHZ) 물북』 미경험자가 있다면 「난이도: 이지」를 선택한다.

이지 PC 전원의 【인과력】+1

노멀 보너스 없음

하드 GM용 【인과력】+ (PC 수)

핸드아웃

이 시나리오에는 플레이어용 정보를 정리한 핸드아웃 시트가 부록으로 포함되어 있다. 캐릭터 작성 전에 플레이어들에게 공개하자. 복사해서 배포해두면 진행이 원활할 것이다.

시나리오 핸드아웃

<벚꽃 미궁>과 흡혈 공주

LOG HORIZON TRPG 7sided work shop

이 부분은 시나리오를 플레이하는 데 필요한 플레이어용 정보가 담겨 있다. 캐릭터를 작성하기 전에 플레이어에게 공개하자. 복사해 배포하면 플레이가 원활해질 것이다.

▶레귤레이션
이 시나리오는 「로그 호라이즌 TRPG 물북」을 사용한 CR 10의 캐릭터 3~5명으로 작성했다. GM이 결정한 난이도에 따라 「인과력」이 증감하므로 잊지 않고 반영한다.

▶추천 캐릭터
이 시나리오는 CR 10인 캐릭터 3~5명을 대상으로 플레이하는 것을 상정했다. 이미 몇 차례의 모험을 경험한 플레이어에게 CR을 높은 환경을 열거해 두고 있으나, 하이 컨스트럭션으로 새 캐릭터를 작성해도 된다.
반드시 네 가지 「아키 직업」의 캐릭터를 모두 갖추기 바란다. 플레이어의 수가 적을 때는 「전사직」과 「회복직」의 캐릭터를 우선한다.
「로그 호라이즌 TRPG 모험장구」(<http://trpg.com/thz/top>)를 사용하면 온라인에서 간단하게 캐릭터를 작성・등록할 수 있다. 이 기회에 꼭 등록해보자.

▶추천 서브 직업
이 시나리오에는 미궁이 된 숲을 탐색하는 미션이 존재한다. 이 미션에서 보너스를 얻을 수 있는 서브 직업은 아래와 같다. 특히 이 시나리오에서는 PC 중에 서브 직업이 <뱀파이어>인 캐릭터가 있는 경우 도입이나 이츠나리 공주와의 관계에 변화가 있다. 프리 플레이 시에 참고하기 바란다.

▶상황의 해설
PC의 입장
PC들은 모두 이코마 근처에 있는 고도 요시노에 왔다. 4월 하순인 지금 고도 요시노에서는 「산행제」라는 이벤트가 개최되고 있으며, PC들은 이 축제를 즐기기를 위하여 이 거리에 도착했다. 요시노는 그야말로 축제가 시작하기 직전으로, 한창 준비 중이다.
유니온의 결성
이 시나리오에서 PC들은 축제를 즐기기를 위하여 고도 요시노까지 함께 여행을 온 동료이다. PC가 희망한다면 「유니온 취득 (물북 P76)」 및 「세션 중의 퍼스널 팩터 취득 (물북 P286)」에 따라 유니온이나 퍼스널 팩터를 취득할 수 있다.
사용하는 EX 파워
이 시나리오에서는 PC 전용 EX 파워가 존재하지 않는다.

▶난이도

이지	PC 전원의 【인과력】+1
노멀	보너스 없음
하드	GM용 【인과력】+ (PC 수)

아래 난이도 중에서 하나를 선택한다. 이때, 플레이어 중에 『로그 호라이즌 TRPG (이후 LHZ) 물북』 미경험자가 있다면 「난이도: 이지」를 선택한다.

오프닝 페이지

GM은 메인 플레이와 오프닝 페이지의 개시를 선언하고, 다음 장면의 장면 예고를 한다.

인터루드

장면 예고의 내용은 다음 장면의 장면 정의를 목적부터 순서대로 읽어 나가면 된다. 플레이어로부터 별도의 장면 요망이 없다면 이대로 다음 장면을 개시한다.

장면 예고와 장면 요망 확인은 이후의 인터루드에서도 매번 한다. 또한 이 시나리오에서는 원칙상 모든 장면에 PC 전원이 등장한다. GM은 이것도 플레이어에게 전달한다.

이 시점에서 「고도 요시노에 관하여」를 읽는다.

고도 요시노에 관하여

고도 요시노는 료로 천도하기 전까지 <웨스트랑데 황왕조>의 수도였던, 오랜 역사를 지닌 거리이다.

고도 요시노의 변두리에는 <벚꽃 미궁>이라는 필드형 던전이 있다. 이 미궁의 주인은 이 던전에 사는 중립 뱀파이어를 다스리는 <고래종>의 <진조>다. 그녀는 <대재해> 전부터 전직 퀘스트를 비롯한 중요한 이벤트에 참여하는 의뢰인 NPC이기도 하며, 평소에는 던전 최심부에 있는 저택에서 살고 있다.

그녀의 부하이자 권속인 중립 뱀파이어들은 저택에서는 함부로 덤벼들지 않으며, <대지인>과 마찬가지로 대화도 할 수 있다. 하지만 던전 안에서 만난 경우는 일반적인 몬스터처럼 전투를 하게 된다.

<벚꽃 미궁>은 이 던전 안에서 죽은 뱀파이어를 부활시키는 마력을 가지고 있으며, 그들은 그것을 이용하여 도전해오는 <모험자>를 단련시키거나 던전을 지키고 있다.

고도 요시노에서는 4년에 한 번 「산앵제」라는 축제 이벤트가 발생한다. 이 시기가 되면 <벚꽃 미궁>의 던전에 출현하는 아이템이 더 희귀한 것으로 바뀌므로 타이밍을 봐서 찾아오는 <모험자>도 많은, 인기 있는 장소였다.

이번 오프닝은 두 개의 장면을 준비했다. 다음 장면은 선택식이 된다.

PC 중에 <뱀파이어> 서브 직업을 가진 PC가 있다면 장면 1A로, 없다면 장면 1B로 진행한다.

장면 1A는 이츠나리 공주가 PC들과 접촉하는 장면, 장면 1B는 PC들이 이츠나리 공주를 도와 사건에 관여하는 장면이다.

장면 1A 「나의 이름은 이츠나리」

장면: 시네마틱 장면

해설: 이츠나리 공주가 PC들과 접촉하는 장면.

목적: 공주와 합류하여 거리로 향한다.

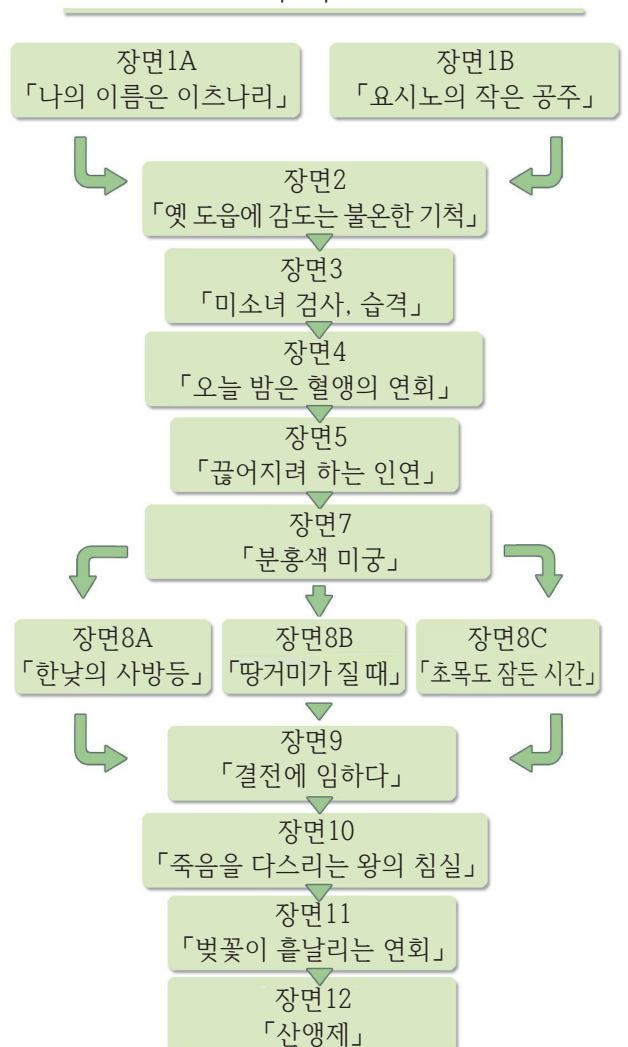
장면 1B 「요시노의 작은 공주」

장면: 시네마틱 장면

해설: 이츠나리 공주가 PC들과 접촉하는 장면.

목적: 공주와 행동을 같이한다.

『<벚꽃 미궁>과 흡혈 공주』 플로우 차트



장면 1A 「나의 이름은 이츠나리」

장면이 시작되면 「오버추어」를 읽고, 장면이 시작된 시점의 상황을 묘사하자. 이후의 장면도 시작되면 우선 「오버추어」를 읽는다.

「몽타주」에는 장면에서 변화된 묘사와 이를 읽어야 할 타이밍이 기재되어 있다. 이는 반드시 지켜야 할 사항은 아니므로, GM은 PC 일행의 반응을 보며 롤플레이팅이 일단락되었을 때와 같이 적당히 끊기 좋은 상황에서 「몽타주」에 따른 변화 묘사를 하면 된다. 이후의 장면에서도 마찬가지로 플레이하면 된다.

이 장면은 이츠나리 공주가 PC들과 접촉하는 장면이다.

오버추어

산이 많고 긴 가도를 지나, 여러분은 고도 요시노의 근교까지 찾아왔다.

자세히 보니 이어진 길 너머에 요시노의 고풍스러운 길거리가 보이기 시작한다.

여러분은 벚꽃의 명소로 유명한 이 도시에서 곧 개최된다는 「산앵제」를 구경하기 위하여 여기까지 여행을 왔다. 가도에는 여러분 외에도 축제를 보러 온 행상인이나 관광객이 몇 명씩 왕래하고 있다.

가도 곁에도 벚나무가 몇 그루씩 서 있고, 이미 분홍색 꽃잎을 피우고 있다. 기대에 부푼 가슴을 안고 여러분의 발걸음도 저절로 빨라졌다.

PC들은 고도 요시노에 가고 있다.

즐겁게 이야기를 나누면서 가도를 이동한다. 한 차례 롤플레이팅이 끝나고 슬슬 거리가 보이려 하는 타이밍에 이츠나리 공주가 나타난다.

공주는 PC들 중에 〈뱀파이어〉가 있는 것을 민감하고 알아차리고 말을 걸어온다. 거만한 말과는 달리 다급한 모습이다.

몽타주: 공주 등장

여러분이 가도 옆의 벚나무 한 그루를 지나칠 때, 누군가가 「여봐라, 거기 〈모험자〉. 들리지 않는 게냐, 이놈!」이라고 말을 걸어왔다. 무슨 일인가 싶어 발걸음을 멈추자, 주위에 벚꽃 향기가 물씬 풍긴다. 그리고 나무그늘에서 조그마한, 반투명한 모습의

소녀가 동실동실 여러분의 눈앞에 모습을 드러냈다.

「나의 이름은 이츠나리. 〈뱀파이어〉의 진조, 즉 야마토의 〈뱀파이어〉 중 가장 높은 사람이니라.」

「그대(뱀파이어 PC), 제법 실력이 있어 보이는구나. 나를 위해 힘쓰도록 하거라!」

GM은 「이츠나리 공주와의 만남」을 한 번 읽는다. 이츠나리 공주는 이런 배경에서 PC들의 조력을 구하고 있다. 이츠나리 공주와 PC들이 대화하게 하자.

공주는 〈뱀파이어〉를 비롯한 PC들이라면 〈칼날 마스카르빈〉에게 대항할 수 있을지도 모른다고 생각하고 있지만, 성격이 화근이 되어 「길을 안내해주지, 「나는 이 거리에서는 명사이니라」같은 식의 자랑밖에 못 한다.

몽타주 : 공주와의 대화

「기억하고 있도다. 그대, 권속으로 삼아달라고 나에게 부탁을 하러 왔었지.」

「이런 모습으로는 축제를 돌아보기도 불편하니까 말이다. 자, 나와 동행하거라.」

「나 이츠나리, 산앵제에 관해서는 다 알고 있느니라. 안내를 맡겨도 좋다.」

소녀는 PC들과 동행하겠다고 선언하고, 그대로 PC 중 누군가(〈뱀파이어〉 PC가 좋을 것이다)의 어깨에 다소곳이 앉아 버린다. 앞으로 이 작은 이츠나리 공주는 PC들과 행동을 같이하게 된다.

만약 「왜 그런 모습이 된 거야?」 같은 질문을 한 경우, 「지금은 그게…… 몰래 움직이는 중이니라. 거리 녀석들에게는 비밀이니라?」라고 얼버무린다.

장면 종료

PC들이 이츠나리 공주와 함께 거리에 가기로 했다면 장면을 종료한다. 오프닝 페이지를 종료하고 미들 페이지로 이행한다.

이츠나리 공주와의 만남

여기에서는 이츠나리 공주의 정보, 만나는 장면에 관한 조언을 정리한다. 이츠나리 공주는 이 시나리오의 중심이 되는 NPC이므로 사전에 파악해두는 것이 좋다.

“진조” 이츠나리 공주

[고래종][여성][휴먼][사무라이][뱀파이어]
[고도 요시노][무인][단 것을 좋아함][진조]

▼해설

고도 요시노 북동쪽에 있는 〈벚꽃 미궁〉에 저택을 둔 고래종. 서브 직업 〈뱀파이어〉에 관한 전직, 이직 퀘스트에서 중요한 역할을 맡는다. 사쿠라모치를 좋아하는 소탈한 성격으로 고도 요시노의 주민들에게도 사랑받고 있다. 요시노 근처에 저택을 둔 시절에는 수많은 〈모험자〉가 권속으로 삼아달라며 부탁하러 왔다. 하지만 얼마 후 다시 인간으로 되돌려 달라며 찾아왔기 때문에, 그 후로 꽤나 쓸쓸한 시간을 보냈다.

그녀는 가지런히 자른 흑발을 뒤통수 쪽으로 묶고, 무늬가 들어간 기모노에 보라색 하카마, 부츠를 차려입은 소녀 겸사의 모습을 하고 있다. 얼굴은 윤곽이 그다지 돋보이지 않는 편인 일본풍 미소녀. 뱀파이어인만큼 덧니가 차밍 포인트다.

불사의 존재인 그녀는 기호도, 말투도 고풍스럽다. 지인을 먼저 떠나보내는 슬픔을 겪기 싫어서 수명이 유한한 〈대지인〉과 거리를 두고 사는 그녀이지만, 동시에 외로움을 많이 타서 종종 이웃인 요시노의 주민들을 지켜보곤 한다. 단 것을 좋아하며, 특히 사쿠라모치에는 사족을 못 쓴다.

현재의 그녀는 저택에 찾아온 〈칼날 마스크르빈〉에게 패하여 육체와 능력의 대부분을 봉인당했다. 약간의 틈을 찢어 도망칠 수 있었던 분신도 전투는커녕 이동조차 불안할 정도로 능력의 저하가 현저하다. 참고로, 개를 불편해하는 듯하다.

▼대사

「갓 태어난 아기도 순식간에 늙어 죽어버리느니라.」
「이럴 수가, 이 모습으로는 사쿠라모치도 먹을 수 없지 않느냐. 이걸 큰일이라고구나!」
「흐흫. 이 거리에서 내 신세를 지지 않은 자따윈 없도다. 정말이니라?」

이츠나리 공주는 지금이야 작은 모습이지만, 원래는 아름다운 외모의 겸사다. PC들에게 조력을 부탁하는 데에는 그럴만한 배경이 있다.

이츠나리 공주의 배경

이츠나리 공주는 이 시나리오의 흑막 〈칼날 마스크르빈〉에게 힘을 빼앗기고 2등신의 유체가 되어버리고 말았다. 그녀는 〈칼날 마스크르빈〉을 쓰러뜨리고 힘을 되찾으려 했지만, 거리의 사람들은 최근의 사건으로 뱀파이어에 대한 신용을 잃어가고 있었으므로 거리 근처에서 도와줄 만한 모험자를 찾고 있었던 것이다. 그녀는 PC들의 힘을 빌리려 하지만, 프라이드 탓에 요령 좋게 의뢰를 하지 못한다.

이츠나리 공주와의 관계

오프닝 장면의 만남 후, PC에게 「『이츠나리 공주의 꼬마 유령』에 대한 커넥션을 취득할 것인가?」를 물어본다. 희망자가 있는 경우, 아더 티켓 한 장으로 「『이츠나리 공주의 꼬마 유령』에 대한 XXX」라는 커넥션을 취득할 수 있다. XXX는 감정이다. 「친애감」「호기심」「동정」「우정」 정도가 적당하다.

이츠나리 공주의 반응

캐릭터가 가지고 있는 태그에 따라 이츠나리 공주의 반응이 변하는 것도 재미있다. 대표적인 사례를 몇 가지 들어보자.

[호미족] PC에게: 뭔가 캐릭터가 겹치는 부분이 많구나. 나도 귀와 꼬리를 붙이면 더더욱 완벽해지지 아니하겠는가?

[요리사] PC에게: 맛있는 음식을 좋아하는 자치고 악인은 없다. 만들어준다면 더욱 그러하지.

[아이돌] PC에게: 으. 나도 요시노 지방에서는 아이돌이니라.

[포르모사 섬]의 PC에게 : 그렇게 먼 곳에서! 야마토에 잘 왔느니라!

[단 것을 좋아함]인 PC에게: 맛집 순회 하자구나.

[거유] PC에게: 누가 이 녀를 매우 쳐라!

[빈유] PC에게: 구원이 필요하겠구나.

[뇌가 순수함]인 PC에게: 안다. 그 기분 잘 안다. 동정의 시선이 괴롭지.

장면 1B 「요시노의 작은 공주」

이 장면은 이츠나리 공주가 PC들과 접촉하는 장면이다. PC 중에 <뱀파이어> 서브 직업을 가진 PC가 없다면 이쪽을 사용한다.

◇ 오버추어

<엘더 테일> 시절부터 벚꽃의 명소로 유명했던 고도 요시노는, 벚꽃이 피는 계절이 되면 「산앵제」라는 성대한 꽃놀이 행사가 개최된다. 고풍스러운 정서를 느낄 수 있는 길거리가 만개한 벚꽃으로 장식되는 장관이라는 이야기를 듣고, 여러분도 이 축제를 구경하기 위해 기대에 부풀 가슴을 안고 요시노에 도착한 참이다.

거리 안에는 이미 꽤 이른 벚꽃들이 여기저기서 분홍색 꽃잎을 피우고 있으며, 희미하게 꽃향기도 풍겨 온다.

PC들은 고도 요시노에 도착하여 거리의 분위기를 즐기려 한다. 한 차례 롤플레이가 끝나면, 슬슬 본격적인 관광을 시작하려던 참에 어느 뒷골목에서 한심한 비명과 개 짖는 소리가 들려온다.

이츠나리 공주가 흡혈견에게 습격당하고 있다.

◇ 몽타주: 이츠나리 공주와의 만남

「으르르릉……. 킁킁!!」

「후, 후에에에에……. 그만두거라, 그만두란 말이다~…….」

• 뒷골목을 들여다본다

여러분이 골목을 들여다보니 말라빠진 들개로 보이는 짐승과, 짖어대는 그것을 앞에 두고 덜덜 떨며 울고 있는 작은 소녀가 보였다.

기척을 눈치챈 들개는 여러분 쪽을 한 번 본 후(바싹 마른 주제에 눈만은 형형하게 빛나서 기분 나쁘다!), 한 번 울더니 어디론가 뛰어갔다. 그리고 주저앉은 채로 울상을 짓고 있는 작은 소녀와 여러분만이 남았다.

「으으, 개는, 개만큼은 안 된단 말이다……. 훌쩍..」

「오오? 그대들이…… 구해준 것이냐?」

GM은 「이츠나리 공주와의 만남」을 한 번 읽는다. 이츠나리 공주는 이런 배경으로 PC들의 조력을 구한다. 이츠나리 공주와 PC들이 대화를 나누게 하자.

이츠나리 공주는 흡혈견을 일축한 PC들이라면 자신을 도와주리라고 기대한다. 하지만 솔직하지 못한 성격이 화근이 되어 「거리라면 잘 안다. 안내해주마..」 같은 식으로밖에 말하지 못한다.

◇ 몽타주: 공주와의 대화

「개를 쫓아준 그 마음씨와 실력은 내가 확실히 두 눈에 새겼느니라..」

「그대들이라면 나의 중요한 부탁을……. 아니, 아무것도 아니니라..」

「자, 그대들도 축제가 기대되지? 쇠뿔도 단김에 빼라고 했다. 자, Hurry Hurry!」

◇ 장면 종료

PC가 이츠나리 공주와 동행하기로 했다면 장면을 종료한다. 오프닝 페이지를 종료하고 미들 페이지로 넘어간다.



◇ 미들 ◇

미들 페이지에서 PC들은 드디어 사건에 말려든다.

◇ 인터루드 ◇

이제부터 미들 페이지이다. GM은 미들 페이지 개시를 플레이어에게 선언하자. 오프닝 페이지가 종료했으므로 각 PC에게 【인과력】을 1점씩 배포하자.

◇ 장면2 「옛 도읍에 감도는 불온한 기척」 ◇

장면: 시네마틱 장면

해설: 스테이터스 [뱀파이어] 태그에 관한 조사를 하여 단서를 얻는 장면.

목적: 용의자의 정보를 얻는다.

◇ 장면2 「옛 도읍에 감도는 불온한 기척」 ◇

이 장면은 이츠나리 공주와 고도 요시노를 견학하며 돌아다니는 장면이다. 고도 요시노는 축제를 준비 중이지만, 긴장된 분위기도 감돌고 있다.

◇ 오버추어 ◇

예상치 못한 동행이 늘었지만, 여러분은 「산앵제」 준비가 한창인 고도 요시노의 거리를 산책하기로 했다.

여기저기 우뚝 솟은 적동색 토리이, 인왕문이나 장왕당 같은 사원 등등…… 지금 요시노의 사람들은 막 피기 시작한 벚꽃과 함께 축제의 시작을 간절히 기다리고 있다. 거리 곳곳에는 축제를 위하여 포장마차나 노점, 꽃놀이를 위한 망루 등이 준비되고 있다.

하지만 그런 거리의 모습과는 달리 준비를 하고 있는 <대지인>들은 다들 어딘지 모르게 어두운 표정이다. 여러분에게는 사람들이 축제의 고양감과 거리가 먼 무거운 분위기에 사로잡힌 것처럼 보였다.

PC들이 주의를 기울여 거리를 둘러보면 여러 가지 징조를 볼 수 있다.

◇ 몽타주: ◇

• 뒷골목에 모이는 흡혈견들

어두운 뒷골목을 엿보니 비쩍 마르고 눈이 새빨간 들개들이 낮게 울어댄다.

여러분이 훨씬 더 강하다는 것을 느꼈는지 <흡혈견>들은 덤벼들지 않는다. 한바탕 울더니 어디론가 도망가 버렸다.

• 환자(뱀파이어 스테이터스)를 옮기는 대지인

신음하는 남자를 다른 한 명의 <대지인>이 간호하고 있다. 남자의 피부는 병적으로 창백하고, 신음을 흘리는 입에서는 뽀족한 송곳니가 엿보인다.

「이봐, 또 [뱀파이어]가…….」 「도대체 이 거리에서 무슨 일이 일어나고 있는 거야……?」

주위의 <대지인>들이 불안하게 속삭이는 소리가 들려왔다.

• 야간 외출 금지 팻말

축제를 준비하는 광경에 섞여 눈에 띄지는 않지만, 주위를 잘 둘러보면 「야간 외출 금지!」「야간 외출은 위험합니다」라는 팻말이 여기저기 서 있다. 야간의 꽃구경도 「산앵제」의 묘미라고 들었건만, 이래서야 밤 벚꽃을 구경하기는 어려울 것 같다…….

• 행인에게 묻다

「당신들 여행자인가? 댁들을 위해서 하는 말인데, 밤이 되면 암전히 숙소에 있는 게 좋아.」

범상치 않은 거리의 모습에, 지나가던 <대지인>에게 말을 걸어보았지만 다짜고짜 그런 충고를 듣고 말았다.

「지금 이 거리에서는 <흡혈견>이라는 마물이 어슬렁거리고 있어서 말이야. 어두운 장소에 들어가거나 밤에 돌아다니면 습격을 당한다고.」

「놈들에게 물리면 [뱀파이어]라는 이상한 병에 걸린단 말이지.」

「당신들도 [뱀파이어]가 되고 싶지 않거든 밤에는 나돌아다니지 마!」

<대지인>은 어두운 얼굴로 거둬 못을 박더니, 「하아, 설마 정말로 공주님께서……」라고 불평하면서 떠났다.

•이츠나리 공주에게 묻다

「본래대로라면 지금은 「산앵제」 직전이라 좀 더 떠들썩해야 하지만, 올해는 조금 사정이 있어서 말이다……」

공중에 둥실둥실 떠 있는 작은 이츠나리(아무래도 그녀의 모습은 <대지인>에게는 보이지 않는 것 같다)는 그렇게 말하며 머뭇거렸다.

「그… 뭐랄까. 벚꽃은 예년대로 멋지게 피어있지 않느냐. 다소 활기가 덜하더라도 문제는 없느니라!」

「자, 내가 직접 그대들을 벚꽃의 명소로 안내해 주마. 이봐라, 따라 오너라!」

옆에서 봐도 허세라는 것을 알 수 있는 모습으로, 작은 이츠나리는 다시금 둥실둥실 여러분을 안내하기 시작했다.

거리에는 수수께끼의 스테이터스 [뱀파이어]가 유행하기 시작하였으며, 흡혈견이 배회하고 있었다. 평소라면 4년에 한 번 있는 축제를 앞두고 진조 이츠나리 공주가 거리에 놀러왔겠지만, 올해는 그녀도 보이지 않는다. <대재해>로 중립 <뱀파이어>가 적으로 돌아선 건 아니냐는 소문이 돌고 있다.

만약 적극적으로 정보를 모은다면, 아래의 정보표를 참고하여 PC들에게 정보를 전하자.

중립 <뱀파이어>?

일반적으로 <뱀파이어>는 에너지로 알려져 있지만, 이곳 요시노에서는 그렇지 않다. 그들은 요시노 근교의 <벚꽃 미궁>에 사는 이츠나리 공주의 통솔을 받아서 함부로 사람을 습격하지 않는다.

물론 <벚꽃 미궁>에 들어간 모험자에게겐 덤벼들지만, 증오나 적개심이 있는 것이 아니라 어디까지나 <모험자>의 실력을 시험하는 시련을 제시하기 위해서이다.

인류에게 우호적인 이츠나리 공주 덕분에 요시노의 주민들은 <뱀파이어>를 무서운 괴물이 아닌 이웃으로 여기고 있다.

이츠나리 공주에 관하여

이츠나리 공주는 긴 흑발에 분홍색 기모노를 입은 소녀 검사의 모습을 한 <진조>이며, 수백 년을 살아왔다. 그녀는 그 특수한 능력으로 인간을 뱀파이어

로 바꾸거나, 뱀파이어가 된 인간을 원래대로 되돌릴 수 있다고 한다. 뱀파이어는 몬스터로도 등장하지만, 그녀는 선한 종족에게 우호적인 NPC이다.

일본의 정취를 선호하고, 특히 요시노의 벚꽃을 좋아하여 「산앵제」에는 해마다 실행위원으로서 반드시 모습을 보였지만, 올해는 아무도 그녀의 모습을 보지 못하여 다들 안부를 걱정하고 있다.

•스테이터스 이상 [뱀파이어]에 관하여

<대지인>, <모험자>를 불문하고 피해가 보고되고 있다. 피해자는 송곳니가 날카로워지고, 피부가 창백하게 변하며, 태양이 떠 있는 동안은 스테이터스가 극단적으로 저하한다. 야간에는 스테이터스가 상승하지만, 동시에 정신적으로 불안정해져서 폭력이나 충동에 몸을 맡기기 쉬워진다. 또, 햇빛을 받으면 미약한 지속성 대미지를 입는다. 보통의 [식량] 아이템으로는 [피로]를 회복하는 효과를 얻을 수 없다는 심각한 영향도 있다.

•어떻게 해야 <뱀파이어>가 되는 거지?

이 셀데시아에서는 일반적으로 뱀파이어에게 습격당한다고 뱀파이어가 되는 일은 없다. 하지만 고위 뱀파이어 몬스터 중에는 사람을 뱀파이어로 바꿔버리는 능력을 가진 자도 있다고 한다. 그런 뱀파이어는 <진조>라고 불리며, 보통의 뱀파이어보다 뛰어난 능력과 특이한 특성을 가지고 있고, 지역 일대의 뱀파이어를 지배하는 일도 드물지 않다. 고도 요시노 근교에도 <뱀파이어>이자 <고래종>인 「이츠나리 공주」가 살고 있다.

•서브 직업 <뱀파이어>로 전직

서브 직업 <뱀파이어>에는 사람을 뱀파이어로 바꾸는 특기는 설정되어 있지 않다. <뱀파이어>로 전직하려면 요시노 근교에 있는 <벚꽃 미궁>에 저택을 두고 있는 NPC 「이츠나리 공주」를 찾아가서 그녀가 내리는 다수의 퀘스트를 달성해야 한다.

또, 「이츠나리 공주」는 서브 직업 <뱀파이어>에서 다른 직업으로 이직하기 위한 퀘스트도 발주하고 있으며, 지난달에도 그 퀘스트를 받으러 그녀를 방문한 <모험자>가 있었다는 모양이다.

〈벚꽃 미궁〉이 뭐야?

요시노 근교에 사는 진조 이츠나리 공주의 저택과 그 주위 일대를 둘러싼 벚나무 숲이 〈벚꽃 미궁〉이라고 불리는 필드 던전 에어리어이다. 숲 내부는 몇 개의 블록으로 나뉘며, 좁은 통로가 뒤얽혀 그야말로 「미궁」이라 할만한 구조이다. 이츠나리 공주의 부하인 〈뱀파이어〉를 비롯하여 강력한 언데드 전사들이 다수 배치하고 있다. 또, 미궁 내부에는 수많은 보물이 배치되어 있으며, 특히 벚꽃이 피는 계절에는 내용물이 호화로워지기 때문에 게임 시절에는 그것을 노리고 미궁을 찾는 플레이어도 많았다.

자경단?

자경단이란 〈요시노 제전 실행 위원회〉의 통칭이다. 과거 〈웨스트랑데 황왕조〉의 수도였던 고도 요시노에는 특정한 영주가 임명, 파견되지 않고 금군이 치안을 지켰다.

지금도 병사는 주둔하고 있으나, 금군의 병사는 숫자도 적으므로 〈Plant hwyaden〉에 의한 〈모험자〉의 순회에 의존하는 면이 크다.

자경단은 그런 배경 속에서 실력에 자신이 있는 요시노 거주민 〈대지인〉이나 〈모험자〉 유지들이 결성한 조직이다. 4년에 한 번 있는 「산앵제」를 비롯한 제전행사 관련 트러블을 도맡아 처리하고 있다.

장면 종료

PC들이 한바탕 정보를 모으고 거리의 상황을 파악하면 이 장면은 끝난다. 갑자기 요란한 소리와 함께 크게 웃는 소리가 들린다. 「무슨 일이 일어난 것 같아!!」라고 PC들에게 선언하고, 장면을 끝내자.

인터루드

거리에 가짜 이츠나리 공주가 침공한다. 다음 장면으로 넘어가자.

장면3 「미소녀 검사, 습격」

장면: 시네마틱 장면

해설: 정체불명의 미소녀 검사가 거리를 공격해 오는 장면.

목적: PC들이 거리의 주민들을 구하기 위하여 싸울 결의를 한다.

장면3 「미소녀 검사, 습격」

이 장면은 이츠나리 공주(가짜)가 요시노를 습격하는 장면이다.

오버추어

굉음과 함께 꽃놀이를 위해 설치된 망루 하나가 쓰러졌다. 주위에서는 거리의 주민들이 비명을 지른다!

무너진 잔해 위에는 검게 뒤틀린 날개로 퍼덕퍼덕 날갯짓을 하는 그리폰의 거체. 그리고 그 등에는 분홍색의 검사풍 복장을 한 긴 흑발의 아름다운 소녀가 보였다.

「저건……. 이츠나리 공주님……?」 「왜 저런 괴물과 함께……?」

무슨 일인가 싶어 모인 〈대지인〉들 사이에서 당황한 목소리가 들려온다.

나타난 소녀는 이야기로만 전해 들은 이츠나리 공주와 쏙 빼닮은 모습이다. 그녀의 정체는 〈칼날 마스카르빈〉의 부하가 변신한 것이다. 슬슬 요시노의 〈대지인〉 모두를 지배하고자 마음먹은 〈칼날 마스카르빈〉은 부하를 파견했다. 그것을 본 이츠나리 공주는 분개하여 욕을 퍼붓지만, 작아진 상태라서 싸우지는 못한다.

주위의 〈대지인〉들에게 자신의 무고함을 호소해 본들 겉모습으로는 누가 봐도 명백하게 저쪽이 아름다운 공주의 모습으로 보인다.

몽타주

•잔학한 미소녀 검사의 등장

「나의 이름은 진조 이츠나리! 이번 「산앵제」는 그대들 인간을 남김없이 우리의 권속으로 삼는 혈앵(血櫻)의 연회로 삼기로 했다!」

그녀가 잔인하게 웃으며 그렇게 선언하자, 주위에 여러 마리의 흡혈견이 나타난다. 새빨간 눈을 형형하게 빛내고 있는데, 한 놈도 남김없이 [뱀파이어] 상태가 발현된 듯하다.

「해치워라!!」

소녀의 목소리에 따라 짐승들은 〈대지인〉들을 습격하기 시작했다!

미처 도망가지 못한 사람들은 연달아 비명을 지른

다! 그리고 습격당한 <대지인>들은 신음소리를 내면서 한 사람, 또 한 사람 스테이터스 이상 [뱀파이어] 상태가 되어 픽픽 쓰러졌다!

•이츠나리 공주의 탄원

「하필이면 그 모습과 이름으로…… 저, 저, 저건 내가 아끼고 아끼는 하카마와 덧옷!」

그 모습을 직접 보며 여러분 곁의 이츠나리는 분노로 몸을 떨고 있다. 하지만 그 작은 몸은 너무나도 무력하다.

그녀는 분해서 눈물을 글썽이며 여러분에게 눈앞의 참극을 막아달라고 부탁했다.

「분하도다……. 하지만 지금의 나는 아무것도 할 수 없어…….」

「그대들! 부탁이다, 녀석의 소행을 막아다오! 이 대로는 사람들이…… 이 거리가……!」

인터루드

이미 전투는 피할 수 없다. 즉시 다음 장면으로 가자. 몬스터는 거리의 사람들을 습격하려 하고 있으므로, 브리핑을 하고 있을 여유는 없다. 단, [준비] 태그를 가진 특기라면 PC마다 한 번씩 실행할 수 있다고 알려주자.

GM은 인카운터 시트나 마커 등을 준비하자.

장면4 「오늘 밤은 혈맹의 연회」

장면: 전투 장면

해설: 침공해 온 미소녀 뱀파이어와 싸운다.

목적: 침략자의 격퇴.







장면4 「오늘 밤은 혈맹의 연회」

이 장면은 거리를 공격해 온 가짜 이츠나리 공주를 격퇴하는 전투 장면이다. 전투를 해도 좋고, 플레이 시간이 불안하다면 「소모표」로 처리할 수도 있다.

장면 종료

이 장면은 이어지는 전투 장면으로 넘어가기 위한 중간 과정이다. 사태는 화급을 요한다. 플레이어들이 이의를 제기하지 않는다면 단시간에 일단락 짓고 바로 다음 장면으로 넘어가자!

오늘 밤은 혈맹의 연회

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								

PC 초기위치

오버추어

「아하하하하하! 인간들이 두려워하며 도망치려고 우왕좌왕하는 모습, 실로 보기 좋구나!」

흡혈견에게 쫓겨 우왕좌왕하는 요시노의 사람들을 그리폰의 등에 타고 내려다 보며, 흑발의 소녀는 소리 높여 웃었다.

소동을 듣고 모인 요시노 거리의 자경단들(<모험자>도 섞여 있긴 하지만, 대부분은 <대지인>이다)이 분투하지만, 흡혈견에게 습격당하는 사람들을 지키는 것이 고작이라 효과적으로 대응하지는 못한다.

지금 여기에서 두목인 이츠나리 공주(를 닮은 뱀파이어)를 막을 수 있는 것은 여러분뿐이다!

이 장면은 전투 장면이지만, 플레이 시간을 아끼고 싶다면 「소모표를 사용한 전투 스킵」으로 넘어가자.

이 전투 장면에서는 인카운터 시트 「오늘 밤은 혈맹의 연회」를 사용하며, 이츠나리 공주로 변신한 〈뱀파이어 마수사〉 및 〈뱀파이어의 종자〉, 〈뮤트그리프〉와 싸운다.

1: 〈뱀파이어 마수사〉

2: 〈뮤트그리프〉

3, 4: 〈뱀파이어의 종자〉

5, 6: 〈뱀파이어의 종자〉([은밀] 상태)

〈뱀파이어 마수사〉에겐 EX 파워 《모습을 훔치는 악귀》를 사용하고, 명칭을 「이츠나리 공주」로, 태그를 [보스][불사][고래종]으로 변경한다. 또, 〈뮤트그리프〉에게는 [뱀파이어] 태그를 추가한다.

《모습을 훔치는 악귀》_[GM][준비]_EX 파워_판정 없음_단일_대상 에너지에 대해 「보기만 해도 판명되는 에너지 정보」의 일부를 위장하는 효과를 부여한다. 장면 중 대상의 「명칭, 태그」를 다른 에너지의 것으로 교체할 수 있다. 단, 대상이 [식별완료]가 된 경우, 위장 전의 정보가 모두 공개된다.

에너지 마커의 배치가 끝난 시점에서 PC들의 마커를 「PC 전투 개시 범위」에 배치하게 하자. 준비가 됐다면 전투를 개시한다. 전투 룰은 「전투 (룰북 P.293)」를 참조한다.

에너지는 룰북대로 헤이트가 가장 높은 PC에게 다가가 공격하는 전술을 사용한다.

◆ 몽타주&컷 인

•PC가 공격을 가한다

「흥, 〈모험자〉인가……. 요시노에서 나 이츠나리 공주를 거역하다니. 분수도 모르는 어리석은 자여……. 최소한의 자비로 내가 손수 네놈들을 장사지내 주도록 하마!」

흑발의 소녀는 아름다운 얼굴로 잔혹하게 웃으며 허리에 찬 칼을 뽑는다.

그와 동시에 주위의 마물들도 붉게 눈을 빛내며 여러분을 습격해 온다!

•가짜 공주의 정체가 식별로 밝혀졌다

「흥, 조금은 머리가 돌아가는 녀석도 있는 모양이지만……. 나의 정체를 간파해봤자 요시노의 주민들에게 뿌리를 내린 공포는 사라지지 않는다!」

「그리고 너희들이 죽는다는 것도 변함없다! 〈뱀파이어〉의 힘에 절망하며 죽어라, 〈모험자〉! 죽어!」

여러분에게 정체를 들켜도 가짜 이츠나리 공주는 강경한 태도를 무너뜨리지 않는다. 아까와 다를 것이 없는 모습, 목소리로 요시노의 사람들에게 계속해서 공포를 흠뻑린다. 그 정체를 알아차린 것은 여러분뿐인 듯하다.

•전투에 승리했다

「큭, 〈모험자〉 따위가 건방지게! 오늘은 이만 물러가 주마!」

「축제 때가 되면 우리 〈뱀파이어〉의 힘은 더욱 강해진다! 다음에 왔을 때는 요시노의 주민 모두를 우리의 권속인 언데드로 만들어주지!」

「만약 나에게 도전하겠다면 〈벚꽃 미궁〉을 넘어 나를 찾아오거라! 하지만 미궁의 수비는 견고하고, 남은 시간은 얼마 없다……. 후후후……. 아하하하하하!」

그런 말을 남기고 흑발 소녀의 모습은 안개로 변하여, 웃음소리만을 남기고 사라졌다.

〈뱀파이어 마수사〉의 정체가 [식별상태]로 밝혀지더라도 〈모험자〉가 그 사실을 깨달을 뿐이며, 모습이 원래대로 돌아가는 것은 아니다. 〈뱀파이어 마수사〉는 〈대지인〉을 혼란에 빠뜨릴 목적으로 이츠나리 공주의 모습을 하고 있으므로, 【HP】가 50 이하가 되면 도망치려 한다. 인카운터 시트 구석에 도달하면 도망간다.

또, [전투불능]이 되더라도 위의 대사를 남기고 뱀파이어의 능력인 《안개가 되어 도망》으로 도망친다.

《안개가 되어 도망》_[GM]_EX 파워_대상 에너지가 [전투불능]이 됐을 때 사용한다. 그 에너지는 【HP】1이 되며, 안개 상태로 변하여 「장면에 존재하지 않는 상태」가 된다. 이때 위의 대사를 남겨도 좋다. 단, 이 EX파워로 도망치면 드롭 아이템을 두 번 굴려서 양쪽 모두 드롭하게 된다.

소모표를 사용한 전투 스킵

가짜 이츠나리 공주와의 전투는 소모표를 이용하여 생략할 수도 있다. 만약 전투를 생략한다면 「소모표: 체력」 및 「소모표: 기력」 룰을 각각 한 번씩 한다. 드롭 아이템은 통상대로 굴려도 좋지만, 〈뱀파이어 마수사〉의 드롭 아이템 룰은 한 번만 한다.

멤버 수에 따른 조정

PC가 3명인 경우는 A4, D4의 〈뱀파이어의 종자〉를 없앤다.

PC가 5명인 경우는 F1, G2에 〈뮤트그리프〉를 추가하자.

난이도에 따른 EX 파워

높은 난이도로 인해 GM용 【인과력】이 충분한 경우, 아래 EX 파워의 이용을 검토하자.

《강화 뱀파이어》_EX 파워_[GM]_본문_판정 없음_단일_지근_-

《뱀파이어 마수사》(가짜 이츠나리 공주)는 장면이 시작한 직후에 [장벽: 40]을 얻는다. 또, 《마수와의 협공》의 대미지에는 +5를 받는다. 이 GM용 EX 파워는 GM용 【인과력】4를 소비한다.

장면 종료

모든 에너지가 [전투불능]이 되거나 도망쳤다면 전투는 끝난다.

인터루드

전투는 끝났지만 소동이 가라앉지는 않는다. PC들은 소동에 휘말린다.

장면5 「끊어지려 하는 인연」

장면: 시네마틱 장면

해설: 전투 후의 거리.

목적: 거리의 자경단이나 사람들의 이야기를 듣는다.

장면5 「끊어지려 하는 인연」

건물이 무너지는 등의 피해가 있긴 했지만 목숨을 잃은 〈대지인〉은 없다. 하지만 [뱀파이어]가 되어버린 〈대지인〉은 여럿 있는 듯하다. 거리의 주민들은 다들 웅성거리고 있다.

오버추어

격렬한 싸움 끝에 이츠나리 공주를 자칭한 소녀는 안개로 변하여 모습을 감추고, 그 뒤에는 쓰러진 망루의 잔해, [뱀파이어]가 되어버린 여러 명의 〈대지인〉만이 남았다. 모여든 자경단을 중심으로 환자의 치료나 보호, 현장의 뒷정리가 이루어지고 있긴 하지만, 혼란이 수습되려면 아직 시간이 더 걸릴 것으로 보인다.

앞 장면의 결과에 따라 거리의 자경단은 뱀파이어가 몬스터(적)가 되었다고 판단해버린다. 가짜 이츠나리 공주가 예부터 이 고도 요시노를 지탱해온 이츠나리 공주라고 믿어버린 것이다. 위화감을 느끼는 〈대지인〉도 있지만, 생명의 위협을 앞둔 지금 그 목소리는 너무나도 작다.

몽타주: 자경단

「이츠나리 공주는 우리의 적이 되고 말았다!」「사악한 〈뱀파이어〉는 토벌할 뿐!」

자경단원을 중심으로 여기저기에서 그렇게 주장하기 시작했다.

아까의 습격으로 거리 사람들의 마음에는 지금까지 우호 관계를 쌓아왔을 터인 이츠나리 공주에 대한 공포와 적의가 깊게 뿌리를 내려버린 듯하다.

「확실히 〈벚꽃 미궁〉은 난관이지만, 미나미에서 원군을 불러 레이드 팀을 편성하면 쉽게 공략할 수 있어!」

「이 기회에 위험한 언데드들은 모조리 정화해버리자!」

「웁소, 웁소!!」

「자네들도 협력해주지 않겠나?」

혈기왕성한 〈모험자〉를 중심으로 자경단에서는 이츠나리 공주와 전면 대결을 해야 한다는 흐름이 생기기 시작한다. 〈대지인〉 중에는 「뭔가 사정이 있는 건 아닐까?」라고 생각하는 사람도 있는 것 같지만, 아까의 습격이라는 명백한 적대 행위를 봤기 때문에 침묵할 수밖에 없다.

가짜 이츠나리 공주가 노린 대로, 이미 요시노의 사람들은 이츠나리 공주를 적이라고 믿어버렸다. 워낙 큰 공포를 맞본 만큼 자경단이나 <대지인>들은 머리에 열이 올랐으며, 설령 PC들이 「그건 가짜였어」라고 주장하더라도 설득은 매우 힘들 것이다. GM은 「하다못해 하룻밤은 머리를 식히지 않으면 이야기를 들어주지 않을 것 같다」라고 단언해도 좋다.

또, 설령 이츠나리 공주가 무죄라고 설득할 수 있더라도, 앞으로 닥쳐올 위기 자체가 해결되는 것은 아니다. 여하튼 그 가짜를 쓰러뜨릴 필요가 있을 것이다.

GM은 PC들 역시 태세 준비를 위해서라도 일단 이 자리를 떠나는 것이 좋다고 유도하자.

장면 종료

PC들이 이 장소를 일단 떠나면 이 장면은 끝난다. 답답한 장면이므로, 한바탕 RP를 했다면 너무 의논에 몰두하지 않는 것이 좋다.

인터루드

다음 장면은 공주가 사건의 배경을 설명하면서 PC들에게 사건의 해결을 의뢰하는 장면이다.

장면6 「꼬마 공주, 일생일대의 부탁」

장면: 시네마틱 장면

해설: 이츠나리 공주가 사건의 배경을 설명한다.

목적: 사건의 해결을 의뢰한다.

장면6 「꼬마 공주, 일생일대의 부탁」

이츠나리 공주는 지금까지 제대로 설명하지 않았던 사건의 배경을 고백한다.

오버추어

이츠나리 공주를 토벌하자! 그렇게 기세를 드높이는 자경단원들의 곁을 떠나서, 거리 안을 흐르는 작은 냇가의 한구석까지 왔다. 여기에도 냇가를 따라서 뱀나무가 서 있으며, 아까까지의 혼란이 거짓말인 것처럼 조용한 분위기가 감돌고 있다.

「이제 그대들에겐 제대로 이야기를 해야겠군..」

꼬마 이츠나리는 적당한 뱀나무 아래까지 동실둥실 날아가더니, 점잖지만 죄책감이 가득한 표정으로 여러분의 얼굴을 둘러보며 이야기를 시작했다.

이츠나리 공주와의 대화에는 어느 정도 시간이 걸릴 것이다. 여기에서는 정리를 위하여 얻을 수 있는 정보를 조목별로 적어둔다. 이야기한 내용은 빗금 등으로 지워가면 편할 것이다. 또, 그럴듯한 대사로 회화를 진행하고 싶은 경우를 위하여 다음 항에 이츠나리 공주의 대사 예시를 적어 두었다.

이츠나리 공주로부터 얻을 수 있는 정보

•사건의 흑막은 <칼날 마스크르빈>. 정체를 알 수 없는, 한 번도 본 적이 없는 언데드다.

•「산앵제」 전날 찾아온 마스크르빈은 이츠나리 공주의 저택을 점령하고, 이츠나리 공주를 쓰러뜨려 「인간을 뱀파이어로 바꾸는 힘」을 손에 넣었다.

•지금의 이츠나리 공주는 육체를 봉인당했기 때문에 유체 상태이다. 허를 찔러 분신을 만들어서 도망칠 수 있었지만, 전투 능력은 없다.

•이츠나리 공주는 서브 직업을 변경하기 위하여 「인간을 뱀파이어로 바꾸는 힘」과 「뱀파이어를 인간으로 바꾸는 힘」을 가지고 있었다.

•<칼날 마스크르빈>은 부하나 무뢰한을 뱀파이어로 만들어 고도 요시노에 [뱀파이어] 스테이터스가 만연하게 했다.

•이츠나리 공주의 저택은 고도 요시노 근처의 <벚꽃 미궁> 최심부에 있다.

•이 계절의 <벚꽃 미궁>은 미궁으로서의 난이도가 최대가 되며, 게다가 마스크르빈이 만들어낸 무수한 <뱀파이어>가 지키고 있다.

•지금은 자기 힘을 완벽하게 다루지 못하는 모양이지만, 완전히 힘의 사용법을 터득하면 온 야마토의 인간이 뱀파이어가 되어버릴지도 모른다.

•마스크르빈을 쓰러뜨리고 「인간을 뱀파이어로 바꾸는 힘」과 「뱀파이어를 인간으로 바꾸는 힘」을 되찾으면 새로운 희생자도 나오지 않게 될 것이며, 원하지도 않았는데 <뱀파이어>가 된 자를 되돌릴 수도 있다.

•보수는 저택에 모아둔 보물로 지급한다. 이것은 PC 1인당 원하는 「재물표」에서 제물표 롤을 4회 한 만큼의 보물이다. 그 밖에도 던전 <벚꽃 미궁>에서 얻은 보물은 그대로 가지고 가도 좋다.

◇ 오버추어: 이츠나리 공주의 대사

「어렵듯이 깨달았겠지만, 거리의 주민들이 말한 <벚꽃 미궁>의 주인이자 진조의 공주란 바로 나다.」

「고래부터 이 요시노에 살며, 가~끔 그대들 <모험자>를 <뱀파이어>로 만들거나, 원래대로 되돌리거나... 그런 일을 하면서 거리의 인간들과 함께 경단을 먹기도 하고, 벚꽃을 즐기기도 하고..... 그렇게 살고 있었건만.」

• 빼앗긴 힘

「바로 얼마 전의 일이니라. 지니어스라고 이름을 댄 낯선 뱀파이어가 내 저택에 들어와서는, 수상한 힘으로 나를 봉인하고 실권과 권능을 통째로 빼앗아버린 것이야.....!」

「아마 아까 그 가짜도 녀석이 힘을 부여하여 내 행세를 하게 한 것이겠지. 정말이지 지금까지 듣도 보도 못한 기묘한 적이었느니라.」

「그 탓에 이 작은 유체를 만들어 도망치는 것이 고작...... 녀석으로부터 힘을 되찾을 방법도 없어 막막하던 참에 그대들과 만난 것이니라.」

「아까의 싸움을 보고 알았다. 역시 그대들밖에 부탁할 사람이 없느니라...... 부디 나에게 힘을 빌려주지 않겠느냐?」

• 모험 의뢰

「<벚꽃 미궁>을 돌파하여 그 「마수카루빈」이라는 녀석을 쓰러뜨려다오!」

「내 생각에는 이번 [뱀파이어]화라는 것도 그녀석이 내게서 빼앗은 힘을 악용하고 있는 것이야. 녀석을 쓰러뜨리고 내가 힘을 되찾으면 괴로워하는 자들도 도울 수 있을 터.」

「물론 <벚꽃 미궁>의 안내는 내가 맡겠다. 사건이 해결되면 상응하는 답례도 약속하마.」

「일생일대의 소원이다. 부탁이다. 나와 함께 <벚꽃 미궁>을 돌파해다오!」

• 미나미에 맡겨도 되지 않아?

「아마 미나미에서 오는 원군을 기다렸다가 대규모 공략해도 녀석을 쓰러뜨릴 수는 있겠지만..... 거리와 사람들이 적지 않은 피해를 보겠지...... 그것은 피하고 싶다.」

◇ 장면 종료

PC들이 이츠나리 공주의 의뢰를 받은 경우, 장면은 끝난다.

◇ 인터루드

다음 장면은 드디어 <벚꽃 미궁>에 도전하는 장면이다. 이 야외형 던전의 주력 몬스터는 언데드 부류이며, 야간에는 그 전투 능력이 크게 증대한다. 이것은 <뱀파이어>인 <칼날 마스카르빈>도 마찬가지다. 그러므로 하룻밤 쉬고 이른 아침에라도 출발하는 것이 좋다고 PC에게 알려주자.

◇ 장면7 「분홍색 미궁」

장면: 앱스트랙션 장면 (미션)

해설: PC들이 <벚꽃 미궁>을 탐색하는 장면.

목적: 미션의 승리조건을 달성한다.

◇ 칼럼: 숙소 장면 추가

PC가 원하고 GM에게도 여유가 있다면, 휴식을 취하는 과정을 하나의 장면으로 플레이하는 것도 괜찮은 생각이다.

내용은 PC끼리의, 또는 이츠나리 공주와의 교류를 묘사하는 장면이 좋다. 이츠나리 공주의 묘사에 관해서는 5페이지에 적혀 있는 그녀의 데이터나 배경을 참고해서 하자.

회화 중에 이제까지 가지고 있던 커넥션의 관계성을 바꾸거나, 새로 커넥션을 취득할 수도 있다. 회화 장면을 거듭하며 PC 사이의, 또는 NPC와의 관계가 바뀌어 가는 것도 TRPG의 묘미 중 하나다.

또, 이 자리를 <벚꽃 미궁>의 정보를 제공하기 위해 사용하는 것도 괜찮은 방법이다. 「인카운터 시트: <벚꽃 미궁>을 돌파하라!」나 P15의 해프닝 표를 참조하여 <벚꽃 미궁>의 구체적인 정보를 몇 가지 전하는 것이다. 단, 세션의 남은 시간에는 주의를 기울이자. GM은 휴식 장면의 롤플레이에 너무 공을 들이다가 남은 시간이 부족하지 않도록 시간 파악에도 신경을 쓰자.

장면7 「분홍색 미궁」

〈벚꽃 미궁〉을 탐색하는 앱스트랙션(추상) 장면이다. 「인카운터 시트: 〈벚꽃 미궁〉을 돌파하라!」를 참조한다.

◇ 오버추어

꼬마 이츠나리의 안내를 받으며 여러분은 요시노 교외에 있는 넓은 벚나무 숲에 도착했다. 시야 가득히 근사한 벚나무들이 늘어서 있고, 화려하게 핀 꽃잎은 마치 분홍색 안개가 낀 것처럼 보일 정도다. 주위에는 벚꽃 향기가 가득하여 여러분을 숲 속으로 유혹하고 있는 것만 같다.

「자, 여기가 나의 저택으로 이어지는 길…… 〈벚꽃 미궁〉의 입구이니라. 그대들, 준비는 되었느냐?」

작은 공주의 말에 고개를 끄덕이고, 여러분은 숲 속으로 이어지는 길에 한 걸음 내디뎠다.

PC들은 숙박 시설에서 아침 일찍 〈벚꽃 미궁〉으로 향하기로 한다. 구체적인 시간이 필요하다면 아침 6시가 적당할 것이다. 1라운드가 2시간에 해당하는 미션이므로, 최대 6라운드까지 플레이하면 18시. 해가 저무는 시간이다.

이 미션을 설명할 때 중요한 항목은 「해가 저버리면 밤이 되며, 아마도 마스카르빈이나 뱀파이어는 강화된다», 「〈벚꽃 미궁〉은 단시간에 돌파하는 것이 좋다», 「하지만 〈벚꽃 미궁〉에는 언데드나 마수를 강화하는 장치가 있으며, 그것을 정지시키면 유리해질지도 모른다», 「게다가 귀중한 보물도 잔뜩 있다」라는 점이다.

플레이어는 「미션을 빨리 끝내고 싶다», 「하지만 최대한 이익을 얻고 싶다」라는 딜레마를 안게 된다. 이런 종류의 딜레마는 게임에 흥분과 전략을 제공하는 대신, 의심암귀나 정보 부족으로 세션이 정체하는 리스크도 발생하고 만다.

이츠나리 공주는 유체의 몸으로 PC들을 따라온다. 전투 능력이 없고 회화 정도밖에 할 수 없지만, 〈벚꽃 미궁〉에 관한 질문에는 대답해준다. GM은 이 미션에 관하여 시나리오에 실린 해프닝의 내용에 관해서도 어느 정도 가르쳐줘도 된다. 이러면 작전 회의가 토론으로 발전하여 세션 시간을 낭비하는 사태를 막아줄 것이다.

「〈벚꽃 미궁〉을 돌파하라!」는 비교적 규모가 큰 미션이다. 이 미션 중의 행동이 앞으로의 전개에 영향을 미친다. 이 장면은 느긋하게 시간을 들여서, 플레이어가 화기애애하게 플레이할 수 있도록 신경 써야 한다.

◇ 미션의 해프닝

아래의 표는 「인카운터 시트: 〈벚꽃 미궁〉을 돌파하라!」의 칸에 지정된 해프닝을 통해 일어나는 다양한 사건을 정리한 것이다.

해프닝의 시나리오 동작은 그 전부를 플레이어에게 공개하지 않아도 된다. 동작의 이름을 알려주고, 「그 동작을 하고 싶다면 이 기능으로 판정하라」라고 하기만 해도 충분하다.

대사는 이츠나리 공주의 반응이다. 사용해도 좋고, 사용하지 않아도 된다. 이츠나리 공주 자신은 무력하므로 PC들을 호의적으로 응원한다.

3: 토리이가 늘어선 참배길: 작은 사당을 발견한다. 여우 석상이 새침한 얼굴로 앉아 있다. 돌로 만들어진 앞밭은 공물을 달라는 듯이 들려 있다. 「**참배한다**」를 실행할 수 있다.

공주 「이 여우에게는 항상 요시노에서 산 사쿠라모치를 공양해 줬느니라……. 뭔가 공양하면 좋은 일이 있을지도 모르지.」

《**참배한다**》_시나리오 동작_본문_판정 없음_당신은 이 작은 사당에 참배를 할 수 있다. 이 행동은 타이밍을 소비하지 않으며, 이동 중에도 끼워 넣어 실행할 수 있다(실행 후 [식량] 아이টে를 하나 바칠 수 있다. 이 경우, 어느새 주머니 안에 작은 부적이 들어있는 것을 깨닫고 「**벚꽃의 부적 [비매품] (100G)**」을 손에 넣는다). 시나리오 중 1회 사용 가능.

7: 거대한 벚나무: 거대한 벚나무가 있는 광장에, 꽃점에 대해 설명하는 팻말이 있다. 거목에서 떨어지는 꽃잎을 받아내면 거기에 길흉을 나타내는 문자가 떠오른다는 모양이다. 「**벚꽃잎 점**」을 실행할 수 있다.

공주 「**점이란 맞을 수도 있고 안 맞을 수도 있다고 하지만……** 흐흠. 지금은 내가 함께 있으니 당연히 **대길일 것이니라!**」

《**벚꽃잎 점**》_시나리오 동작_메인 프로세스_판정 없음_PC 1인당 1회 사용 가능. 1D를 굴릴 것.
 (다이스1) 흥. 웬지 한기가 들면서 【인과력】1점을 잃는다. (다이스2) 소길. 인간관계 양호. 당신은 동료 한 명을 지정한다. 그 동료의 【인과력】+2.
 (다이스3) 중길. 재산운 양호. 「화려한 깃털 장식 [코어 소재] (220G)」를 입수한다. (다이스4) 말길. 운세 상향세. 당신의 【인과력】+3. (다이스5) 대길. 화합 양호. 당신과 당신의 동료 전원의 【인과력】+1.
 (다이스6) 낙뢰대길. 벼락이 떨어진다. 당신은 [피로] 30을 받는다. 낙뢰로 지면에 구멍이 뚫려 800G가 들어간 상자를 발견한다. (「벚꽃의 부적」 소지) 이 행동에서 다이스를 두 번 굴려서, 결과를 듣고 나서 원하는 쪽을 선택할 수 있다.

10: 저택 앞뜰: 순회하는 스켈레톤 기사를 발견한다. 「**기습을 통한 배제**」를 실행할 수 있다.
 공주 「게으름 피우지 않고 순찰을 하고 있는 모양이로구나. 어쩔 수 없지. 녀석들은 나중에 부활하니 사양하지 말고 처치해 버려도 되느니라.」
 공주 「음! 과연 내가 눈여겨본 <모험자>. 훌륭한 솜씨니라!」

《**기습을 통한 배제**》_시나리오 동작_메인 프로세스_기본(운동/13)_이 행동의 판정은 [정찰] 태그가 붙은 것으로 간주한다. 「16: 경비 초소」에서 [몬스터 토큰]을 모두 제거한다. (달성치16) 배제 후, 파티 마커를 1칸 이동시킬 수 있다. (서브 직업: 마도적, 사냥꾼, 추적자) 이 판정에 +2.

13: 물속의 보물고: 호수 안에는 보물고가 숨겨져 있다. 이 칸에 도달한 시점에서 PC 전원은 30G를 손에 넣는다. 또한 「**보물고를 뒤흔다**」를 실행할 수 있다.
 공주 「뒤흔는 건 상관없지만, 우리의 목적을 잊어서는 안 되느니라……?」

《**보물고를 뒤흔다**》_시나리오 동작_메인 프로세스_판정 없음_당신은 -5의 수정을 받고 「재물표: 마법소재」 룰을 하여 그 결과물을 입수한다. 몇 번이든지 실행할 수 있다. (서브 직업: 괴도, 목수, 설계사) -5의 수정이 없어진다.

14: 호박(琥珀)의 탑 최상층: 경비가 삼엄한 호박의 탑에는 주변의 마수를 지배하는 마법장치가 설치되어 있다. 「**마수 복종 장치를 멈춘다**」를 실행할 수 있다.
 공주 「바로 이것이다. 이 장치를 멈추면 주위의 마수들도 암전히……. 으, 으으! 이 몸으로는 버튼을 누를 수가 없다!」

《**마수 복종 장치를 멈춘다**》_시나리오 동작_메인 프로세스_기본(해제/14)_「마수 복종 장치」가 정지한다. (서브 직업: 마법학자, 마수사, 조련사) 이 판정에 +2.

17: 위병 창고: 여기는 언데드 병사들의 장비 따위가 모여 있다. 뒤지면 뭔가 유용한 것을 찾을 수 있을지도 모른다. 「**창고를 뒤진다**」를 실행할 수 있다.
 공주 「으음……. 그 녀석들에게도 조금 더 나은 장비를 줘야 하나? 아아, 아니. 혼잣말이나라.」

《**창고를 뒤진다**》_시나리오 동작_메인 프로세스_기본(지각/10)_당신은 IR 5 이하의 [한손], [양손], [경갑] 태그가 붙은 아이템 하나를 입수한다(당신이 선택할 수 있다). (달성치13) IR 5 이하가 아닌 7 이하의 아이템을 입수한다. (달성치16) 9 이하의 아이템을 입수한다. (서브 직업: 갑옷 기술자, 대장장이, 무구 기술자) 이 판정에 +2.

18: 꽃구경 언덕: 창백한 얼굴의 사자(死者)가 연회를 열고 있다. 사자들은 적대적이지는 않으나, PC들을 연회에 초대한다. 이 칸에 들어간 시점에서 남은 이동을 잃는다. 「**연회에 참가한다**」를 실행할 수 있다. 이 칸에서 연회에 참가하지 않고 이동을 하려고 하면 즉시 [몬스터 토큰] 2개가 나타난다.
 공주 「바쁘긴 하지만 모처럼의 권유를 무시하는 것도 못 할 짓이구나. 그러니 정 부탁한다면 잠시 녀석들과 어울려주는 것도 좋지 않겠느냐?」

《**연회에 참가한다**》_시나리오 동작_메인 프로세스_판정 없음_당신과 동료 전원은 코스트로 [식량] 아이템을 하나씩 잃는다. 함께 먹고 마시며 연회는 무르익고, 이 칸에서 아무 탈 없이 이동할 수 있게 된다. (서브 직업: 마왕, 샌드위치맨, 요리사) 당신의 요리나 공연에 이끌려 사자가 늘어난다. 「19: 호박의 탑 남문」의 [몬스터 토큰]을 하나 줄인다.

20: 쓰러져가는 묘비: 숲에는 오래된 묘비가 있다. 살짝 보이는 것은 유품일까? 이곳에는 싸우다가 쓰러진 모험자의 소재 아이템이 잔뜩 있는 듯하다. 「**소재를 찾는다**」를 실행할 수 있다.

공주 「나무아미타불. 이 숲에서 죽은 자들은 이 묘비에서 수호자로 되살아나느니라. 어허, 뒤지는 건 상관없이지만 묘비에 예를 표하는 것이 먼저이니라!」

《**소재를 찾는다**》_시나리오 동작_메인 프로세스_판정 없음_1D를 굴린다. 한 시나리오에 3회 실행할 수 있다. [다이스1,2] 창백한 방패형 비늘 [코어 소재] (180G)를 입수한다. [다이스3,4] 마도 정제 [코어 소재] (180G)를 입수한다. [다이스5,6] 마촉매9 [마촉매9] (90G) × 2를 입수한다. [서브 직업: 변경순찰, 수집가, 채집인] 이 행동에서 다이스를 두 번 굴려서, 결과를 듣고 나서 원하는 쪽을 선택할 수 있다.

26: 숲의 입구: 이곳은 여행자를 현혹하는 숲. 무슨 일이 일어날지 모른다. 이 칸에 들어간 시점에서 남은 이동을 잃는다. PC의 대표자는 즉시 「**숲의 현혹**」을 실행한다.

공주 「이 숲은 미혹의 숲이니라. 평소의 나라면 미혹의 힘도 미치지 않겠지만, 이 몸으로는 그렇지 않은 모양이구나. 주의해서 가거라.」

《**숲의 현혹**》_시나리오 동작_메인 프로세스_기본 (지각/13) [판정실패] 파티 마커를 「25: 강에 놓인 돌다리」로 이동시킨다. [판정성공] 현혹당하지 않았다. [「벚꽃의 부적」 소지] 이 판정에 +1D.

29: 흡혈묘: 이곳은 언데드가 모인 사당이다. 싸울 언데드가 많지만, 싸우면 싸우는 만큼 더 많은 전리품 또한 손에 넣을 것이다. 「**난전을 한다**」를 실행할 수 있다.

공주 「에에잇, 이놈이고 저놈이고 간단하게 조종당하다니 한심하다! 주인의 얼굴도 잊었느냐? 히익! 히, 히에에~ 무리다, 이야기가 안 통하느니라~」
공주 「그대들, 제법이구나. 이 사건이 끝나면 뱀파이어가 되어 나의 던전에 취직하지 않겠느냐?」

《**난전을 한다**》_시나리오 동작_메인 프로세스_기본 (운동/13)_동료 전원 100G를 손에 넣는다. [추가

코스트로 [피로] 10을 입는다] 추가로 100G를 손에 넣는다. [달성치17] 행방불명의 늑은 가지 [코어 소재] (240G)를 입수한다. [서브 직업: 광전사, 용병, 협객] 이 판정에 +2.

30: 저승으로 이어지는 계단: 눅눅한 냄새를 풍기는 지하로 통하는 통로. 불길한 분위기가 감돈다.

공주 「이 앞은 지하의 영묘이니라. 불사의 존재를 강화하는 장치가 있는데…… 저, 정말로 가겠느냐? 아니아니아니, 결코 무섭지는……」

이 칸에 침입하면, PC 전원은 즉시 난이도 14의 [저항판정]을 한다. 실패하면 공포에 질려 【인과력】1을 잃는다. 이 판정 후 (필요하다면) 나머지 이동을 처리할 수 있다.

32: 연금술 연구 시설: 다양한 마법 장치가 가득한 방. 「**불사성 강화 장치를 멈춘다**」를 실행할 수 있다.
공주 「있다! 이것이 그 장치이니라! 자, 어서 멈추거라!」
공주 「아, 아니니라? 이 유체로는 조작할 수 없을 뿐이지, 결코 사용법을 모르는 건 아니니라!」

《**불사성 강화 장치를 멈춘다**》_시나리오 동작_메인 프로세스_기본(해제/14)_「불사성 강화 장치」가 정지한다. [서브 직업: 기계 기술자, 마법학자, 연금술사] 이 판정에 +2.

36: 숨겨진 쪽방: 이 쪽방에는 많은 예술품이 들어 있다. 「**전리품을 찾는다**」를 실행할 수 있다.

공주 「뭐냐, 이 방은……. 어, 어째서 날 그린 그림이 이렇게 많이!? 아, 그대들 잠깐! 보지 마, 만지지 마, 뒤지지 마~!!」

《**전리품을 찾는다**》_시나리오 동작_메인 프로세스_판정 없음_당신은 +n의 수정을 받고 「재물표: 환전 아이템」 룰을 하여 그 결과물을 입수한다. n은 [《전리품을 찾는다》를 실행한 수 × 3]과 같다(처음 1회는 +3부터 개시). 몇 번이든지 실행할 수 있다. [서브 직업: 귀족, 모작사, 화가] 수정 n을 2배로 계산할 수 있다.

장면 종료

미션이 끝나면 장면을 종료한다. 미션 마지막의 소모표 등을 처리하는 것도 잊지 말자.

인터루드

다음은 휴식을 취하고 소모표로 받은 피해를 회복하는 장면이다. 이 장면은 비교적 자유도가 높은 장면이다.

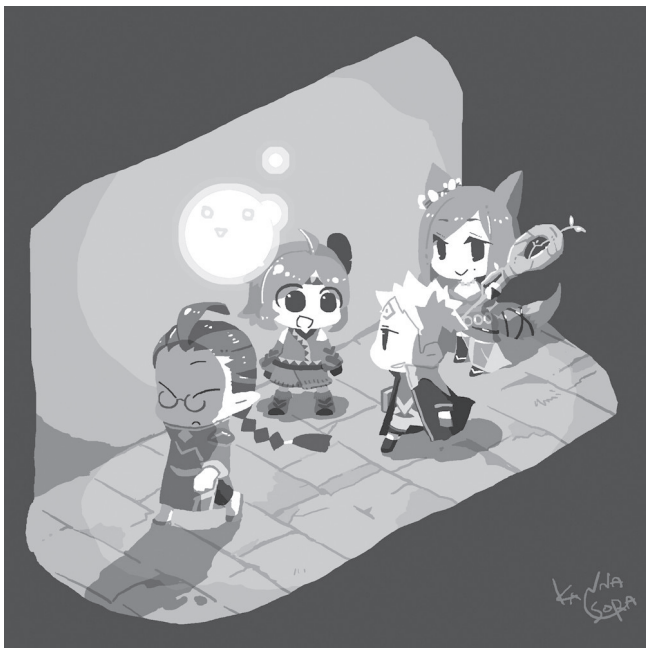
「미션: 〈벚꽃 미궁〉을 돌파하라!」의 결과를 반영하여, 1~3라운드 이내에 종료한 경우는 「한낮의 사방등」으로, 4~5라운드 이내라면 「땅거미가 질 때」로, 6라운드째에 끝냈거나 미션에 패배한 경우는 「초목도 잠든 시간」으로 장면 이름이 바뀐다.

장면7 : 타이틀은 분기

장면: 시네마틱 장면

해설: 진조의 저택에 도착. 뱀파이어를 물리치고 방으로 향하는 장면.

목적: 소모표로 받은 피해를 회복하고, 앞으로 나아가기로 한다.



「지하도에는 뭐가 있을까? 보물?」

「됐으니까 주위를 경계해..」

「우후후. 사이가 좋구나..」

「무슨 기척이 느껴지는데?」

던전에서는 주의를!

장면8 ※타이틀은 분기

「한낮의 사방등」, 「땅거미가 질 때」, 「초목도 잠드는 시간」으로 장면 이름이 변경되며, 거기에 따라 오버추어도 변화한다.

오버추어: 한낮의 사방등

서두른 보람이 있어 여러분은 아직 해가 떠 있을 때 〈벚꽃 미궁〉을 돌파하여 진조의 저택에 도착할 수 있었다. 눈부시게 빛나는 봄의 태양도 힘을 빌려주고 있는 것만 같다.

저택 주위를 지키는 뱀파이어도 보이지 않고, 해가 저물 때까지는 충분한 시간적 여유가 있다. 여러분은 돌입 전에 한껏 휴식을 취하고 준비를 하기로 했다.

오버추어: 땅거미가 질 때

서두르긴 했지만 여러분이 〈벚꽃 미궁〉을 돌파하여 진조의 저택에 도착할 수 있었던 것은 붉은 태양이 산마루에 접어들 무렵이었다.

아직 해가 질 때까지는 조금이나마 여유가 있다.

일몰을 앞두고 분주하게 경비를 서기 시작한 뱀파이어들에게 들키지 않도록 하면서, 여러분은 짧은 시간 동안 최대한의 준비를 하기로 했다.

오버추어: 초목도 잠드는 시간

유감이지만 여러분이 〈벚꽃 미궁〉을 돌파하여 이츠나리 공주의 저택에 도착했을 때는 이미 해가 완전히 저물었다.

이렇게 되면 이쪽도 만전의 상태로 향해야만 한다.

저택 주위를 경비하는 뱀파이어들에게 들키지 않도록 몸을 숨기며, 여러분은 돌입을 앞두고 충분한 휴식을 취하며 준비를 하기로 했다.

이 장면의 목적은 미션으로 받은 피로를 회복하거나 앞으로의 작전을 의논하여 파티의 유대를 굳히는 것이다.

◆ [피로]를 회복한다

앞 장면에서 굴린 소모표 롤로 PC는 다소의 피해를 받았을 것이다. 그것을 회복하는 것이 이번 장면이다. PC들에게 [식량] 아이템 사용이나 그 밖의 수단을 통해 회복하도록 권하자.

◆ 진조의 저택에 가다

PC들이 회복을 마치면 사건의 흑막인 <칼날 마스크르빈>이 기다리는 진조의 저택으로 가게 된다.

◆ 몽타주: 저택에 가다

진조의 저택은 매우 넓은 일본식 단층 건물이다. 다다미가 깔린 방이 맹장지와 판자를 댄 복도, 산수를 나타낸 정원으로 나뉘어 있으나, 지금은 곳곳에 배치된 서양풍 잡화들이 조화를 어지럽혀 보는 자를 매우 불쾌하게 만든다.

아무래도 마스크르빈은 이 고풍스러운 저택을 제멋대로 뜯어고친 모양이다. 여러분은 그 저택 안으로 신중하게 발을 내디뎀다.

◆ 장면 종료

PC들이 진조의 저택에 가면 장면이 끝난다. 미들 페이지의 종료와 더불어 PC 전원에게 【인과력】을 1점씩 배포한다.

드디어 클라이맥스 페이지다. 이 시점에서 플레이를 잠깐 멈추고 휴식을 취하자.

◆ 칼럼: 휴식 중의 회화

PC들이 회복을 하는 장면도 롤플레이를 할 기회라고 할 수 있다. 이 장면이라면 최종 결전을 앞두고 이츠나리 공주가 PC들에게 감사와 격려를 하는 것이 적당할 것이다. 아래에 대사의 예시를 두었으므로 상황에 맞춰 어레인지하여 사용하자.

「지금까지 조력해준 것에 대해, 그대들에게는 진심으로 감사하고 있느니라.」

「축제를 구경하러 왔을 뿐인데 말려들게 해서 정말 미안하다.」

「하지만 이제 금방이다. 모두 정리되면 올해의 축제는 성대하게 치를 예정이니라. 최소한의 사죄로서 말이다.」

◆ 클라이맥스

드디어 클라이맥스 페이지이다. 이 시점에서 플레이를 잠깐 멈추고 휴식을 취하자.

◆ 인터루드

이제부터 클라이맥스 페이지이다. GM은 클라이맥스 페이지 개시를 플레이어에게 선언하자. 이제부터는 <칼날 마스크르빈>과 대치하는 전개가 된다. 다음 장면은 브리핑이다.

◆ 장면8: 결전에 임하다

장면: 브리핑 장면

해설: 에너지와의 전투에 대비하여 PC들이 준비를 하는 장면.

목적: 전투 준비를 갖춘다.

◆ 장면9 「결전에 임하다」

다음 전투 장면은 미들 페이지의 전투에 비해 난도가 높다. [준비] 태그의 특기나 아이템 사용을 권하여 만전의 상태로 전투에 임하게 하자.

<칼날 마스크르빈>은 자신의 검술에 자신이 있어서 여유로운 자세를 보인다. 눈앞에 있어도 PC들이 준비를 하는 것을 방해하지는 않는다. 마스크르빈이 장황하게 떠드는 틈에 전투 준비를 하는 것이라고 하면 분위기가 살 것이다.

[정찰] 태그를 가진 행동에 성공한 PC가 있다면 아래의 컷 인을 읽어준다.

◆ 컷 인: [정찰] 성공

순수 일본풍 침실. 안에는 진홍의 융단이 깔렸고, 중후한 검은 판이 누워 있다. 그 뚜껑이 서서히 열리자 안에서 대량의 독기가 흘러나오더니 방에서 뜰 쪽으로 밀려 나간다.

안에서 자고 있던 검은 옷의 대장부가 몸을 일으키고 일어섰다. 옆의 책상에서 한 송이 장미를 뽑아들자, 장미가 순식간에 생기를 잃고 시들어 버린다.

장면 종료

PC와 GM이 전투 준비를 완료하면 장면을 종료한다.

인터루드

다음은 <칼날 마스크르빈>과 전투를 하는 장면이다. 사용할 인카운터 시트 등 전투에 필요한 것을 준비하자.

다음 장면에서는 「미션: <벚꽃 미궁>을 돌파하라!」의 결과에 따라 세 가지 장면 이펙트 중에서 적용할 것을 결정한다. 틀리지 않도록 주의하자.

장면9 : 죽음을 다스리는 왕의 침실

장면: 전투 장면

해설: <칼날 마스크르빈>과 싸우는 전투 장면.

목적: 모든 에너미를 쓰러뜨린다.

장면10 「죽음을 다스리는 왕의 침실」

죽음의 지니어스 <칼날 마스크르빈>과 대결하는 장면이다. 오버추어를 읽어 마스크르빈의 강대함과 꺼림칙함을 연출하면서 PC들의 전투 의욕을 높이자. 이츠나리 공주의 대사를 적당히 섞어 주면 더 좋다.

오버추어

<벚꽃 미궁>을 돌파하여 최심부에 지어진 이츠나리 공주의 저택에 들어간 여러분.

저택의 미달이문으로 둘러싸인 어느 방, 다다미 깔린 침실에서 <죽음의 지니어스>는 여러분을 기다리고 있었다.

방에는 진홍의 융단이 깔렸고, 그 위에는 커다란 칠흑의 관. 주위에는 대량의 장미꽃이 흩어져 있고, 그것들이 순수 일본풍의 방과 맞물려 위화감을 흘 뿌리고 있다.

그 한가운데 선 흑발의 대장부가 바로 이츠나리 공주의 실체와 힘을 빼앗고, 요시노 거리에 공포를 가져온 지니어스 <칼날 마스크르빈>이다.

「이거야 원. 조금만 더 있으면 이 힘을 완전히 지배하에 둘 수 있었건만…… 예상도 못 한 방해를 받

는군.」

나른한 목소리와 함께 등의 장대한 검을 스릉 뽑더니, 그의 몸에서 「죽음의 기운」이 방출된다. 단지 그것만으로 융단 위에 흩어져 있던 장미꽃들은 생기를 잃고 순식간에 시들어 버렸다!

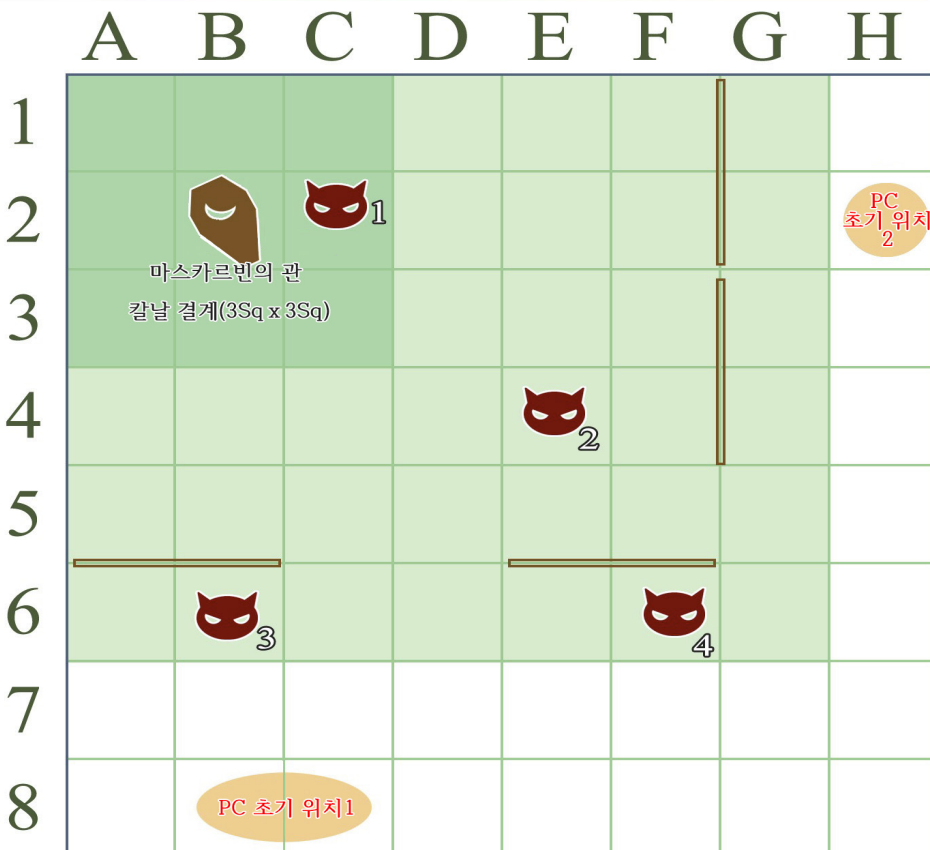
여러분은 빈틈없이 무기를 들고 강적과의 싸움에 대비한다.

드디어 마지막 싸움이다!

전투의 무대는 <칼날 마스크르빈>이 침실로 사용하는 다다미 깔린 일본식 방과, 그 뒷마루에 접한 정원이다.

방 한구석에 놓인 【마스크르빈의 관】에서는 아직도 독기가 흘러나오고 있으며, 뒷마루까지 흘러나와 소용돌이치고 있다.

죽음을 다스리는 왕의 침실



〈칼날 마스크르빈〉은 이 방에서 흡수한 이츠나리 공주의 능력을 완벽하게 다루기 위한 시간을 보내고 있었다. 계획을 방해하려 드는 PC들을 용서할 생각은 없다.

그는 지성이 있고 말을 할 수 있지만, 일방적으로 떠들 뿐이고 PC와 대화를 하려고 하지는 않으므로 교섭을 통한 해결은 포기하는 것이 좋다.

전투 준비

이 전투 장면에서는 인카운터 시트 「죽음을 다스리는 왕의 침실」을 사용하여 적의 수괴 〈칼날 마스크르빈〉과 싸운다.

1 : 〈칼날 마스크르빈〉

2 : 〈뱀파이어〉

3, 4 : 〈뱀파이어의 종자〉

미션 「〈벚꽃 미궁〉을 돌파하라!」에서 「불사성 강화 장치」를 멈추지 않은 경우는 아래의 EX 파워를 사용한다. 「멤버 수에 따른 조정」의 추가 에너지에도 영향을 준다는 점에 주의하자.

《불사성 강화 장치》_EX 파워_[GM]_본문_판정 없음_장면에 등장하는, [불사] 태그를 가진 모든 에너지는 【최대HP】에 +40, [명중판정]에 +1을 받는다.

PC들은 「초기 배치 위치 1」에 배치한다. 단, 미션 「〈벚꽃 미궁〉을 돌파하라!」에서 「불사성 강화 장치」를 멈추고 골 2번에 도착한 경우 「초기 배치 위치 2」를 이용할 수 있다.

멤버 수에 따른 조정

PC가 3명인 경우는 에너지 수를 변경하지 않는다.
PC가 5명인 경우는 A4, B4에 〈뱀파이어〉를 추가한다.

난이도에 따른 EX 파워

높은 난이도로 인해 GM용 【인과력】이 충분한 경우, 아래 EX 파워의 이용을 검토하자.

《가공할 지니어스》_EX 파워_[GM]_본문_판정 없음_〈칼날 마스크르빈〉은 장면이 시작한 직후에 [장벽: 40]을 얻는다. 또, 헤이트 배율은 × 10이 된다. 이 GM용 파워는 GM용 【인과력】4를 소비한다.

시각에 따른 장면 이펙트

「미션: 〈벚꽃 미궁〉을 돌파하라!」를 1~3라운드 이내에 종료한 경우는 【빛이 내리쬐는 낮】이, 4~5라운드 이내라면 【저물락 말락 한 석양】이, 6라운드에 종료했거나 미션에 패배한 경우는 【달이 가려진 밤】이 클라이맥스 장면의 장면 이펙트로서 장면 전체에 영향을 미치는 프롭이 된다. 이 세 종류의 프롭은 그중 하나밖에 효과를 발휘하지 않으므로, 사용하지 않는 프롭은 인카운터 시트의 해당 부분에 빗금을 쳐서 지워두자.

【빛이 내리쬐는 낮】_[장면 이펙트][장면]_자동_자동_불가_장면 내의 [불사] 태그를 가진 캐릭터는 [피로: 20]을 받는다(【최대HP】가 20 이하한다).

【저물락 말락 한 석양】_[장면 이펙트][자연]_자동_자동_불가_특별한 효과 없음.

【달이 가려진 밤】_[장면 이펙트][자연]_자동_자동_불가_장면 내의 [불사] 태그를 가진 캐릭터는 [재생: 20]을 얻는다. 장면 내의 Sq 전체에 【암흑】을 설치한다.

전투 중의 마스터링

마스카르빈과의 전투에서는 그 능력을 최대한 구사하여 PC들을 몰아넣자. 《황천길의 공물》을 최대한 살릴 수 있도록 부하 〈뱀파이어〉들도 PC들과 최대한 접근하여 싸우게 하자. 〈피투성이 맨티코어〉도 참전했다면 PC가 입는 BS도 늘어날 것이므로, 《황혼의 마안》으로 즉사를 노릴 수도 있다.

컷 인: 마스카르빈의 대사

「너희들이 들에 핀 장미라면 이런 수고를 들이지 않고도 수확할 수 있을 텐데..」

「허나 필요한 〈공감자〉(엠파시움)는 방대하니, 효율적으로 수확하기 위해서라도 머리를 짜낼 필요가 있지..」

「수면을 방해받는 것은 정말로 성가시단 말이다!」

PC들이 미션 「〈벚꽃 미궁〉을 돌파하라!」에서 「마수 제어 장치」를 멈추지 않은 경우는 두 번째 라운드의 클린업 프로세스에서 H8의 Sq에 [행동완료] 상태로 《피투성이 맨티코어》가 등장한다. 이 몬스터는 매우 강력하다. 방심했다간 배후를 잡힌 PC들은 간단히 전멸하고 말 것이다.

이 《피투성이 맨티코어》는 원군으로 등장했으므로 데이터와는 달리 【인과력】이 0인 상태로 등장한다. 또, PC들이 3명인 경우는 【HP】가 180까지 저하한 상태로 등장한다.

몽타주: 맨티코어의 등장

〈지니어스〉와의 격렬한 싸움이 이어지는 가운데, 여러분의 뒤에서 퍼덕퍼덕하는 커다란 날갯짓 소리가 가까워진다. 조심스럽게 뒤를 돌아보니 박쥐 날개를 치며 다가오는 짐승의 거구가……. 《피투성이 맨티코어》다!!

「놈, 저런 거물까지 길들였는가!」

이츠나리 공주가 경악하여 외치자, 마스카르빈은 「훗……..」하고 살짝 입꼬리를 들어 올렸다.

전투 종료

모든 에너지가 쓰러지면 전투가 끝난다. 드롭 아이템 물을 한다. 클라이맥스 페이즈는 종료되며, 엔딩 페이즈로 이행한다.

몽타주: 전투 종료

「크하하하하……. 〈죽음의 지니어스〉인 내가 이런 형태로 죽음을 맞이하다니, 이 또한 일흥. 나를 쓰러뜨려 봤자 결국 종말 시계의 바늘을 앞당길 뿐이다……. 구원이 없는 이 세계에 무엇을 바라——」

하늘을 향해 손을 높이 치켜든 마스카르빈의 몸은 먼지가 되어 무너졌다.

엔딩

다음 장면부터는 엔딩 페이즈이다. GM은 엔딩 페이즈 개시를 플레이어에게 선언하자.

인터루드

엔딩은 모든 페이즈 중에서도 비교적 변경하기 쉬운 부분이다. 엔딩의 목적은 이야기를 마치고 플레어를 만족하게 하는 것이기 때문이다.

이번 시나리오로 말하자면 전투 후에 고도 요시노로 이동하여, 이츠나리 공주가 감사를 전하고 보수를 건넨다는 장면이 예정되어 있다. 그러나 여기에 얼마일 필요는 없다. 플레이어의 희망을 듣고 유연하게 맞추도록 하자.

◇ 장면10 : 벚꽃이 흩날리는 연회

장면: 시네마틱 장면

해설: 고도 요시노로 이동하여, 해방된 이츠나리 공주로부터 환대를 받는 장면.

목적: 이야기를 끝낸다.

장면11 「벚꽃이 흩날리는 연회」

마스카르빈을 쓰러뜨린 PC들은 실체를 되찾은 이츠나리 공주가 보수로 주는 보물을 받게 된다.

◇ 오버추어

지니어스 〈칼날 마스카르빈〉은 먼지가 되어 소멸했다. 동시에 작은 이츠나리 공주의 몸이 눈 부신 빛에 둘러싸인다!

다음 순간, 빛이 사그러지자 거기에는 원래의 모습을 되찾은 공주가 있었다.

「잘 해주었다!! 정말로…… 그대들에게는 뭐라고 예를 표해야 할지 모르겠구나!」

「하지만 우선 약속을 지켜야겠지. 따라 오너라.」

발걸음을 땀 이츠나리 공주를 따라간 여러분은 저택의 보물고로 안내받았다.

「자, 마음에 드는 것을 가지고 가거라!」

PC들은 보수로 이츠나리 공주가 오랫동안 모은 보물 중 일부를 받을 수 있다. 각자 원하는 항목에서 재물표 롤 4회 한다. 또는 한 사람당 2회씩 롤을 하고 「미궁수(迷宮樹)의 열쇠」(파티 전체에 하나)를 얻을 수도 있다.

◇ 몽타주: 축제가 열리는 요시노로

한바탕 보물고를 뒤흔든 여러분에게 이츠나리 공주가 말을 건다.

「자, 그럼 이번 일의 뒤처리를 해야지. 나는 지금부터 한시라도 빨리 요시노로 가겠느니라. 미안하지만 그대들도 따라와 줘야겠다.」

공주가 일방적으로 말을 마치자마자 열려 있던 문에서 벚꽃잎을 동반한 돌풍이 불어 왔다. 바람이 여러분의 주위에서 소용돌이치는 것과 동시에 신비한 부유감이 느껴졌다.

「좋아, 도착했다. 이제 눈을 떠도 되느니라.」

공주의 말에 눈을 뜨자, 그곳은 만개한 벚꽃과 축제의 활기에 둘러싸인 고도 요시노였다.

엔딩이므로 장면 종료 및 인터루드를 생략한다. 실제 세션에서는 삽입하여 플레이어의 희망 사항을 듣자.

장면12 「산앵제」

이츠나리 공주가 본래의 몸을 되찾으면서 [뱀파이어]가 된 사람들은 모두 회복했다. 공주 자신의 설명과 사죄로 그녀와 〈벚꽃 미궁〉 뱀파이어들에 대한 불신은 사라졌으며, 경사스럽게 「산앵제」가 개최된다.

◇ 오버추어

「요시노의 백성들이여! 나다! 이츠나리이니라!!」

「이번에는 나의 부덕으로 그대들에게 큰 폐를 끼치고 말았다……. 하지만 이미 포고한 대로, 재앙의 원인은 여기에 있는 〈모험자〉와 내가 확실하게 퇴치하였으니 더는 걱정할 필요가 없느니라!」

망루 위에 선 이츠나리 공주가 늠름한 목소리로 외친다. 지니어스를 쓰러뜨림으로써 〈대지인〉들은 [뱀파이어] 스테이터스로부터 해방되었고, 공주에 대한 주민들의 오해도 풀린 듯하다. 건재한 그녀의 모습을 보고 다들 환성을 지른다.

「액막이다. 올해 「산앵제」는 더욱 성대하게 거행하겠다!」

[뱀파이어] 스테이터스의 위협이 사라지고 이츠나리 공주에 대한 의혹도 해소되었으므로 요시노 거리에는 이전의 활기가 돌아왔다. 다시 축제의 개최가 선언되어 벚꽃이 만개한 가운데 「산앵제」가 시작한다. 이번 사건 해결의 주역인 PC들은 거리의 사람들에게도 환대를 받을 것이다.

◇ 몽타주:

•공주와 자경단

축제의 활기 속에서 문득 공주 쪽을 보니, 자경단에게 둘러싸여 뭔가 담소를 나누고 있다.

「이번 일로 그대들 자경단에게도 폐를 끼쳤다. 다시 사죄하고 싶구나.」

「아뇨아뇨, 〈뱀파이어〉라고 해서 바로 공주를 의심한 저희에게도 잘못이 있습니다. 그나저나 무사하셔서 정말 다행입니다.」

「음. 솜씨 좋은 〈모험자〉들이 도와준 덕분에 말이다!」

여러분을 가리키며 공주는 자랑스레 가슴을 편다. 자경단원들도 고개를 끄덕이고 여러분의 활약을 칭송해준다.

「고마워! 덕분에 이렇게 무사히 축제를 개최할 수 있었어!」

•거리 주민들의 안심

이츠나리 공주가 건재한 모습을 보여주자 거리의 주민들도 안도한 표정을 짓고 있다.

「다행이다. 역시 공주님은 결백했어……!」

「설마 가짜였을 줄은…….」

「하지만 이렇게 다시 축제가 열리는군……. 경사 일세!」

•이츠나리 공주의 팬

단골 찻집의 점원이나 아이들처럼 공주를 흠모하는 요시노의 주민들도 그녀의 주위에 연달아 모여 들고 있다.

「공주님! 올해 사쿠라모치는 맛있게 잘 만들어졌 습니다. 꼭 드셔주세요!」

「우리 꽃놀이 경단도 드세요!!」

「와~ 이츠나리 님이다!!」

◆물플레이가 일단락되면

축제를 만끽하는 PC들에게 이츠나리 공주가 고도 요시노의 주요 인물들을 데리고 찾아온다.

◆몽타주: 축제 중의 이츠나리 공주

「어떠냐? 잘 즐기고 있느냐?」

요시노 사람들의 감사와 환대에 시달리다가 인파 와 약간 떨어진 곳에서 한숨 돌리고 있던 여러분에 게 이츠나리 공주가 찾아온다. 양손에는 대량의 꾸 러미를 들고 있다.

「거 참, 거리 녀석들에게 이것저것 선물을 받아서 말이다. 인기가 많은 것도 큰일이니라…… 후후후.」

그녀는 그대로 여러분의 곁에 앉아 떠들썩한 거리를 기쁜 듯이 바라본다.

「벚꽃의 향기에 실려 모두의 웃음과 활기가 여기 까지 전해진다……. 정말로 지켜낼 수 있어서 다행 이었느니라.」

그녀는 앉은 자세를 바로 잡고 여러분을 돌아보더 니 깊게 고개를 숙인다.

「그대들의 힘이 없었더라면 이렇게 축제를 열지

도 못했을 것이야……. 다시 감사하마. ……고맙 다.」

「자, 그럼 처음에 만났을 때의 약속을 지금이야말로 지키도록 하마.」

「말했잖느냐? 축제를 안내하겠다고. 「산앵제」에는 볼 것이 잔뜩 있느니라! 자, 서두르지 않으면 다 보기도 전에 해가 저물고 말 것이야!」

이츠나리 공주는 여러분의 손을 잡고 축제로 떠들썩한 거리를 향해 걷기 시작했다.

다음 모험에 나서기에 앞서, 지금은 축제를 충분히 즐기도록 하자.

◆장면 종료

PC들이 만족했다면 이 시나리오의 종료된다. 자 경단의 사례로 1인당 300G를 얻을 수 있다. 엔딩 페이지가 끝나면 메인 페이지를 종료하고 애프터 플레이로 넘어간다.

미궁수(迷宮樹)의 열쇠

IR: 11 태그: [양손][지팡이][비매품][M6] 가격: 2000G

▼효과

【공격력】22. 【마력】23. 행동수정-2. 사정거리: 지근. [기동: 행동] 당신의 《기본 마법공격》과 동시에 사용한다. 《기본 마법공격》에 성공한 경우, 공격 대상은 [장면에 존재하지 않는 상태]가 된다. 이 효과는 라운드가 끝날 때 해제되며, 그 후 대상은 [멍함]을 입는다. 시나리오당 1회 사용 가능. 이 효과를 《미궁 봉인》이라고 부른다.

▼해설

인간을 행방불명으로 몰아넣을 정도의 영역을 얻은 나무에서 깎아낸 열쇠. 소지한 자의 마력을 높일 뿐만 아니라, 힘을 해방하면 적을 일시적으로 「여기가 아닌 어딘가」에 격리할 수 있다.

▼레시피

행방불명의 늪은 가지 [코어 소재] (240G) + 삼나무 스태프 (400G) + 꼭두서니 호부 (140G) × 3 + [마촉매11] (120G) × 3 + 제작비 (580G)

◆ 애프터 플레이 ◆

「애프터 플레이 (룰북P245)」에 따라 애프터 플레이를 한다.

이 시나리오에서 배포하는 로그 티켓은 아래와 같다.

- ◆플레이어: 캐릭터 랭크업 1장, 아더 갯 2장.
- ◆GM : 캐릭터 랭크업 1장, 재물 갯 (플레이어 수 +1)장, 아더 갯 4장.

상기 내용에 더하여 세션에 마지막까지 참가한 플레이어와 GM에게는 「인과력 갯」이 한 장씩 배포된다. 또, 활약한 PC의 플레이어에게는 「인과력 갯」을 한 장 더 배포하자.

이 「인과력 갯」 배포는 우수한 플레이를 뽑으려는 조치가 아니다. 그 날의 플레이를 돌이켜보고 서로의 건투를 기리기 위한 것이다. 부디 각자의 어떤 플레이가 좋았는지 떠올려보고 티켓을 배포하자.

◆ 세션 종료 ◆

모든 처리를 끝내면 세션은 종료된다. 이제 고도 요시노를 떠들썩하게 한 뱀파이어와 뱀나무 숲의 모험은 막을 내렸다. 이어지는 모험을 위해서 지금은 잠시 휴식을 취하자. 수고했다!

◆ 스태프 리스트 ◆

시나리오 작성: 오오키나 구, 7Sided Work Shop
그래픽 디자인&레이아웃: 미즈카와 메에, 7Sidid Work Shop

미션 디자인: 오오키나 구, Show, 7Sidid Work Shop

일러스트: 칸나소라, 미즈카와 메에
디벨롭먼트: 7Sided Work Shop

◆ 이츠나리 공주와 수수께끼의 여행자 ◆

어떠냐, 나의 보물고는? 가지고 싶은 것은 찾았느냐? 으음, 그것은 <미궁수의 열쇠>가 아니냐. 잘도 찾았구나.

그것은 나와 방문자 로에2가 둘이서 「공동개발」한, 추억이 담긴 물건이니라! 후후후, 열심히 만들었느니라?

로에2? 음. 녀석은 이번 사건이 일어나기 조금 전에 나를 찾아온 여자 뱀파이어다. 왠지 묘하게 죽이 맞아서 친구가 되었느니라! 그때는 참 맛있는 요리를 먹었지. 이 <미궁수의 열쇠>는 녀석과 둘이서 만든 마법물품이니라. 놀랐느냐! 설게 로에2, 개발 로에2, 가공 로에2, 디자인&명명은 내가 했느니라.

로에2는 그 후에 어떻게 되었느냐고?

녀석은 한동안 이 저택에 머물다가 남쪽으로 식도락 여행을 떠난다는 말을 남기고 가버렸다. 부럽구나……. 어슬렁거리며 식도락 여행이란 말이다. 이 얼마나 매력적인 말이더냐! 이 <벚꽃 미궁>의 관리만 아니어도 큰마음 먹고 함께 여행에 나서고 싶었다만, 그럴 수야 없지. 게다가 로에2도 「<대지인>과 <모험자>를 지켜봐 줬으면 해」라고 부탁해서 말이다. 나는 남기로 했다.

녀석도 헤어질 때 <지니어스>라는 강력한 존재에 관해 이야기했다. 지금 생각하면 경고를 해준 것이겠지. 하지만 오랫동안 살아온 나는 그때까지 들어본 적도 없었던 그 존재를 얹잡아보며, 친구가 모처럼 해준 충고를 소홀히 여기고 만 것이니라. 그 결과 나는 힘도 몸도 빼앗기고 추태를 보였다.

그대들이 이 요시노에 와주지 않았다면 지금쯤 어떻게 되었을지…… 정말 고맙다.

어흠. 이야기가 됐구나. 그대들이 앞으로 할 모험에는 도움이 될지도 모른다. 나와 로에2, 그리고 그대들 사이의 우정을 증명하는 증표로서 가지고 가거라.

그리고 또 놀러 와준다면 나도, 이 거리의 주민들도 기쁠 것이야. 잘 가거라. 다음에 또 보자꾸나!

에너미 데이터

시나리오에 등장하는 오리지널 에너미 데이터를 기재한다. 디벨로퍼는 이 에너미 데이터를 다른 시나리오에 사용해도 좋다.

칼날 마스카르빈

Mascarvin the Blade

레크: 10 태그: [보사][보사][지니어스][뱀파이어] 시변나이도: 16

【STR】4

【DEX】5

【POW】4

【INT】4

【회피】6 + 2D

【저항】4 + 2D

【물리방어력】22

【마법방어력】18

【최대 HP】180

【헤이트 배율】× 8

【행동력】10

【이동력】2

【인과력】2

▼특기

《밤을 초래하는 자》_항상_이 에너미는 장면에 등장할 때 <뱀파이어> 2개체를 임의의 위치에 배치할 수 있다. <뱀파이어>단일 개체는 <뱀파이어의 종자> 2개체로 바뀌도 좋다. 이 효과로 배치된 에너미에게서는 드롭 아이템을 얻을 수 없다.

《죽음의 지니어스》_항상_이 에너미는 항상 [약점(사독): 15]를 가진다.

《영혼을 거두는 원무》_[백병공격]_메이저_대결(7+3D/회피)_단일_지근_[80+2D]의 물리 대미지를 입힌다. (달성치: 19) 이 메인 프로세스가 끝난 후 이 에너미는 곧바로 [미행동]이 되며 그 후 라운드가 끝날 때까지 [행동력]이 0이 된다. (판정실패) GM은 【인과력】1점을 얻는다.

《황혼의 마안》_본문_자동성공_광범위 4(선택)_지근_장면 1회_이 에너미의 HP가 90 이하가 됐을 때 사용한다. 이 행동은 EX 파워로 간주한다. 대상에 [명함]을 입힌다. (대상: 3개 이상의 BS) 대상은 [전투불능]이 된다.

《황천길의 공물》_클린업_광범위 20(선택)_지근_[불사] 태그를 가진 캐릭터와 같은 Sq에 있는 캐릭터만 대상으로 삼을 수 있다. 대상에 20점의 직접 대미지를 입힌다.

《부활의 뱀파이어》_EX 파워_[GM][추가행동]_전투불능_판정 없음_자신_지근_인과력2_이 에너미가 [전투불능]이 되었을 때 사용한다.

[전투불능]과 모든 BS를 해제하며, HP를 100까지 회복시키고 【마스카르빈의 관】과 같은 Sq로 [순간전이]한다. 【마스카르빈의 관】이 장면 중에 존재하지 않을 때는 사용할 수 없다. 이 시나리오 전용의 EX 파워이다. EX 파워이므로 특기 상쇄 등의 대상이 되지 않는다는 점에 주의한다.

▼드롭 아이템

1~4: 명계의 향 [마촉매 11] (120G) × 3

5~6: 죽음의 심장 [환전] (720G)

고정: 탈명의 인철 [코어 소재] (220G)

▼해설

3번째로 눈을 뜬 지니어스 중 하나이며 죽음을 지배한다. 높은 지성을 가진 언데드 몬스터 <환생자> 검사. 흑발에 흑안, 장식기 없는 흑의 위에 칠 흑색 외투를 걸쳤으며 검신이 까만 대태도를 짙어 졌다. 온몸에서 불길한 누런색 죽음의 오라를 뿜어내 언데드 몬스터를 끌어들인다.

<칼날 마스카르빈>은 뛰어난 기량을 가진 검사다. 최대의 특징은 끊임없이 지속되는 노도와 같은 연속공격이다. 그의 눈을 들여다본 자는 자신이 죽는 환영을 보게 되며 때로는 즉사할 때도 있다. 끌려온 언데드 몬스터를 지휘해 공격시킬 때도 있다.

그와 함께 싸우는 언데드 몬스터는 <뱀파이어>의 《사안의 유혹》, <뱀파이어의 종자>의 《마탄의 세례》등을 효과적으로 구사하며, 모험자 측에 달라붙듯 움직이면 좋을 것이다. 성격은 향락적, 퇴폐적인 경향이 강하다. 언동은 자칫 게으르게 보일 수도 있지만, 효율 좋게 <공감자>를 모으기 위하여 책략을 펼치는 가공할 책사이기도 하다. 또, 싸울 때는 불사자 특유의 몸을 아끼지 않는 가혹하고 격렬한 싸움을 선호한다.

과거 마스카르빈은 이스탈 북동부에서 존재가 확인되었으나, 현재는 랑데 진령 내부 요시노 거리 근교의 필드 던전 <벚꽃 미궁> 안에 잠복하고 있다. 원래 그곳에 살던 <진조>의 몸을 빼앗고, 그 힘으로 요시노를 발판 삼아 <뱀파이어> 권속을 점점 늘릴 생각인 듯하다.

뱀파이어 Vampire

랭크: 10 태그: [불사] [암시] [뱀파이어] 식별난이도: 6

【STR】5 【DEX】4 【POW】4 【INT】4

【회피】5 + 2D 【저항】4 + 2D

【물리방어력】22 【마법방어력】18

【최대 HP】129【헤이트 배율】× 3

【행동력】8 【이동력】2

▼특기

《밤의 혈족》_항상_이 에너미는 [광휘] 대미지를 입을 때 방어력을 0으로 계산하며 추가로 [경직]을 입는다.

《어둠의 포옹》_ [백병공격]_메이저_대결(8+2D/회피)_단일_지근_[44+2D]의 물리 대미지를 입힌다. (달성치 17) 이 에너미는 [장벽: 15]를 얻는다.

《사안의 유혹》_무브_자동성공_단일_4Sq_장면 1회_대상을 이 에너미가 있는 Sq로 [즉시이동(강제)]시킨다. 대상은 이 메인 프로세스가 끝날 때까지 [약점(불사): 10]을 얻는다.

▼드롭 아이템

1~3: 마성의 이빨 [환전] (80G)

4~5: 불사자의 재 [환전] (60G) × 2

6: 선혈의 보옥 [코어 소재] (220G)

▼해설

귀족 행세를 하는 인간형 언데드 몬스터. 창백하고 아름다운 용모와 높은 지능을 가졌으며 매료의 힘이 담긴 사안으로 인간을 유혹한다. 발톱이나 이빨로 상처 입혀 피를 빨아먹는다. <대재해>에 의해 그들의 행동범위는 크게 넓어져, 종자를 늘리고 거리 하나를 지배하기까지 이른 개체도 존재한다.

한때 <벚꽃 미궁>에는 이츠나리 공주의 권속으로서 <벚꽃 미궁>을 관리하던 중립 뱀파이어들이 있었고, <불사성 강화 장치>로 강화된 그들은 이츠나리 공주를 지키기 위하여 과감하게 싸웠다. 하지만 현재 이츠나리 공주의 저택에서는 <칼날 마스카르빈>이 새로 만들어진 권속들이 경비를 담당하고 있다.

뱀파이어 종자 Vampire Servant

랭크: 10 태그: [몹] [불사] [암시] [뱀파이어] 식별난이도: 10

【STR】4 【DEX】4 【POW】5 【INT】5

【회피】10 [고정] 【저항】11 [고정]

【물리방어력】16 【마법방어력】24

【최대 HP】33 【헤이트 배율】× 8

【행동력】11 【이동력】2

▼특기

《밤의 혈족》_항상_이 에너미는 [광휘] 대미지를 입을 때 방어력을 0으로 계산하며 추가로 [경직]을 입는다.

《마탄의 세례》_ [마법공격] [사독]_메이저_대결(15[고정]/저항)_단일_4Sq_[70+2D]의 마법 대미지를 입힌다. (마이너) 대상을 1Sq까지 [즉시이동(강제)]시킬 수 있다.

《이것도 받아보시겠습니까?》_대미지 적용 직전_자동성공_단일_4Sq_장면 1회_이 에너미 이외의 공격에 입은 HP 대미지 적용 직전에 사용할 수 있다. 대상이 입을 예정인 HP 대미지에 추가로 +25.

▼드롭 아이템

고정: 불사자의 재 [환전] (60G)

▼해설

<뱀파이어>가 만들어낸 종자로 외견은 <뱀파이어>와 거의 다르지 않다. 주인인 <뱀파이어>를 충실히 섬겨, 주인이나 동료와 교묘히 연계를 취하며 어둠의 마법을 구사해 외적을 제거한다. <대재해> 이후에는 집사나 메이드로서 재능을 보인 자들이 많아 주인의 신변을 돌보거나 거주지를 관리하는 것 외에도 사악한 취미를 돕기 위해 주거지 밖으로 파견되는 경우도 있다고 한다.

<벚꽃 미궁>에 살던 <뱀파이어의 종자>들은 원래 이츠나리 공주의 사도로서 고도 요시노에도 자주 방문했으므로, 중립 뱀파이어로서 지역에서 나름대로 알려진 존재다. <산앵제>가 다가오면서 거리에 모습을 보이는 일도 줄었고, 나타나면 난폭하게 굴어서 중립 뱀파이어가 적으로 돌아서기 시작했다는 소문이 퍼지게 되었다.

뱀파이어 마수사 Vampire Tamer

랭크: 10 태그: [뱀파이어][불사][암시] 식별난이도: 10

【STR】4 【DEX】5 【POW】4 【INT】4

【회피】6 + 2D 【저항】4 + 2D

【물리방어력】22 【마법방어력】18

【최대 HP】90 【헤이트 배율】× 3

【행동력】10 【이동력】2

▼특기

《밤의 혈족》_항상_이 에너미는 [광휘] 대미지를 입을 때 방어력을 0으로 계산하며 추가로 [경직]을 입는다.

《마수와의 협공》_백병공격_메이저_대결(7+3D/회피)_단일_지근_대상에게 [45+2D]의 물리 대미지를 입힌다. (마이너) 대상에게 [추가타: 10]을 2개 입힌다.

《마수의 안광》_무브_자동성공_단일_4Sq_장면 1회_대상을 이 에너미가 있는 Sq로 [즉시이동(강제)]시킨다. 대상은 이번 메인 프로세스가 끝날 때까지 [약점(불사): 10]을 입는다.

▼드롭 아이템

1~4: 송곳니 [마촉매10] (110G)

5~6: 안개의 마방진 [환전] (150G)

▼해설

「당주」를 모시는, 엘프의 모습을 한 <뱀파이어> 마수 조련사. <뱀파이어>는 <대지인>처럼 다양한 종족의 모습이 존재하며, 주인이 엘프의 모습이라면 부하도 그런 경우가 대부분이다. <뱀파이어 마수사>는 주인에게 피를 제공하기 위하여 사냥감을 잡아 모으는 역할을 맡고 있으며, 숲 속에 숨어 통행인을 습격한다. 매료의 힘을 감춘 안광으로 사냥꾼을 끌어내고는 잘 길들인 마수를 수족처럼 부려 숨통을 끊는 모습은 마수사라는 이름에 어울린다. 부하 마수로는 늑대나 박쥐, 쥐, 그리폰 등을 데리고 다니는 경우가 있으나, 이 개체는 뱀파이어가 된 <흡혈견>이나 <뮤트그리프> 따위를 데리고 다닌다. 이츠나리 공주의 모습으로 고도 요시노에 [뱀파이어]를 만연케 하는 임무를 띠고 있다.

뮤트그리프 Mutgriff

랭크: 10 태그: [뱀파이어][환수] 식별난이도: 11

【STR】5 【DEX】4 【POW】4 【INT】4

【회피】5 + 2D 【저항】4 + 2D

【물리방어력】22 【마법방어력】18

【최대 HP】122【헤이트 배율】× 3

【행동력】8 【이동력】2

▼특기

《부유》_항상_이 에너미는 항상 [비행] 상태가 된다. 《일그러진 부리》_백병공격_메이저_대결(8+2D/회피)_단일_지근_대상에게 [45+2D]의 물리 대미지를 입힌다. (달성치 17) 대상에게 [추가타: 20]을 입힌다.

《환상의 포효》_마이너_자동성공_광범위 1(선택)_지근_장면 1회_대상을 이 에너미가 있는 Sq로 [즉시이동(강제)]시킨다. (인과력1) 재이용 가능.

▼드롭 아이템

1~3: 사나운 갈고리 발톱 [환전] (70G)

4~5: 어둠색 날개 [환전] (120G)

6: 칠흑의 모피 [환전] (260G)

▼해설

독수리 상반신과 사자 하반신을 가진 환수 <그리폰>이 특수한 마력의 응어리를 받아 변이되어 거대화한 환수이다. 칠흑의 날개와 모피를 가졌으며 성질은 <그리폰>보다도 훨씬 사납다. 평소에는 오래된 전쟁터나 옛 알브의 유적 같은 곳에서 주위의 마력을 거둬들이며 숨어 지내지만 한번 자신의 영역에 생물이 들어오면 10m를 거뜬히 넘는 거구로 사냥감을 유린하고 잡아먹는다.

이 개체는 강력한 뱀파이어인 진조의 마력을 거두어들이는 바람에 [뱀파이어] 상태에 전염되었으며, 눈동자는 진홍색으로 빛나고 있다. 항상 피에 굶주려 있어서 다가가는 것은 매우 위험하다. 다행인 것은 야간 비행에 맞지 않는 <그리폰>의 성질과 햇빛을 거북하게 여기는 <뱀파이어>의 성질이 상반되므로 고공으로부터 습격받을 걱정이 없는 것 정도.

피투성이 맨티코어 Bloody manticore

랭크: 10 태그: [보스][환수][뱀파이어] 식별난이도: 11

【STR】5 【DEX】4 【POW】4 【INT】4

【회피】4 + 2D 【저항】5 + 2D

【물리방어력】15 【마법방어력】25

【최대 HP】260【헤이트 배율】× 8

【행동력】11 【이동력】2 【인과력】2

▼특기

《재행동》_본문_라운드 1회_이 에너지가 [행동완료]가 되었을 때 사용한다. 이 에너지는 즉시 [미행동]이 되며 그 후 라운드가 끝날 때까지 【행동력】이 0이 된다.

《광란의 웃음소리》_마법공격[정신]_메이저_대결(6+3D/저항)_광범위 2(선택)_지근_[70+2D]의 마법 대미지를 입힌다. [달성치18] 대상이 헤이트 톱이라면 [혼란]을 입힌다. 헤이트 언더라면 [경직]을 입힌다.

《날카로운 발톱과 이빨》_백병공격_메이저_대결(6+3D/회피)_단일_1Sq_[80+2D]의 물리 대미지를 입힌다. 이 공격으로 [추가타]가 발동하면 그 강도를 2배로 간주한다. (인과력1) 대미지에 +20.

《꼬리에서 쏘는 가시》_마이너_자동성공_단일_4Sq_[추가타: 10]을 입힌다. 이 에너지의 【HP】가 130 이하인 경우, 입히는 추가타의 강도는 20이 된다. (인과력1) 입히는 [추가타]는 2개가 된다.

《불러내기》_클린업_자동성공_단일_2Sq_대상을 이 에너지와 같은 Sq로 [즉시이동]시킨다. 이 에너지는 [장벽: 50]을 얻는다.

▼드롭 아이템

1~3: 까칠까칠한 가시 [환전] (100G) × 3

4~5: 광소의 피 [마촉매11] (120G) × 4

6: 탐식의 영옥 [환전] (1060G)

고정: 맨티코어의 갈기 [코어 소재] (220G)

▼해설

사자의 몸에 박쥐 날개, 무수한 가시가 돋친 전갈 꼬리, 그리고 추악한 노인의 얼굴을 한 사악한 마수 <맨티코어>의 변이종. 모피가 피에 얼룩진 듯한 심홍색을 띤다. 매우 지능이 높고 교활하며 잔인한 성격이고, 마술 지식을 이용하여 자신을 뱀파이어로 바꾼 존재다. 무한한 수명을 사용하여 다양한 지식을 얻는 것을 최고의 기쁨으로 여기며, 그 수단으로서, 또는 단순한 오락으로서 인간종을 습격하거나 흥계를 꾸미는 질 나쁜 몬스터다. 뱀파이어의 약점은 거의 가지고 있지 않지만 햇빛을 싫어하며, 습지 따위의 오픈 필드를 선호하는 통상종과는 달리 지저 동굴이나 고대 유적 같은 던전에 사는 것을 선호한다.

<피투성이 맨티코어>는 전전형 마법공격 담당의 특성을 가진 몬스터다. <모험자>들의 한복판에 파고들어 전갈 꼬리에서 무수한 침을 사출하여 견제, 다수의 적을 대상으로 삼아 마력이 담긴 웃음소리로 정신을 일그러뜨리는 것이 상투적인 수단이다. 뱀파이어가 됨으로써 획득한 매료의 마안 또한 강력하여, 부름을 받은 적은 스스로 이 마수의 앞에서 자신의 생육을 바쳐 그의 상처를 치유하게 된다. 만약 <모험자>와 치고받는 상황이 되더라도 사자의 힘과 날카로운 갈고리발톱, 상어처럼 여러 개의 치열로 늘어선 톱 같은 이빨로 예리하게 도리고 잘라 상대를 단순한 살덩어리로 만들어버릴 것이다. 그는 강인한 마수의 몸과 마술사의 지혜, 그리고 뱀파이어의 불사성을 겸비한 가공할 적이다.

<대재해> 이전에는 일찍이 <벚꽃 미궁>의 보스로서 그 사악한 연구를 막으려는 <모험자>와 사투를 벌였던 그였으나, 확장팩으로 <벚꽃 미궁>의 주인이 된 이츠나리 공주에게 봉인되어 모습을 볼 수 없게 됐다. <대재해> 후인 지금은 이츠나리 공주를 쓰러뜨린 <칼날 마스크르빈>에게 봉인에서 풀려났으나, 그 자신이 만든 <마수 제어 장치>에 의해 각성이 불완전한 채로 장기착취를 받고 있다..

프롭 데이터

시나리오에 등장하는 오리지널 프롭 데이터를 기재한다. 디벨로퍼는 이 데이터를 다른 시나리오에 사용해도 좋다.

고도의 건물

랭크: 10 [지형] [높이3] [기계]

탐지난이도: 자동 해석난이도: 자동 해제난이도: 자동

▼효과

고도(古都)의 건물. 상점이나 숙소 등 내용은 제각각. [높이]에 주의한다.

빛이 내리쬐는 낮

랭크: 10 [장면 이펙트] [자연]

탐지난이도: 자동 해석난이도: 자동 해제난이도: 자동

▼효과

장면이 시작할 때, [불사] 태그를 가진 캐릭터는 [피로: 20]을 입는다(【최대HP】가 20 이하한다).

저물락 말락하는 석양

랭크: 10 [장면 이펙트] [자연]

탐지난이도: 자동 해석난이도: 자동 해제난이도: 자동

▼효과

특별한 효과는 없다. 아름다운 저녁놀.

달이 가려진 밤

랭크: 10 [장면 이펙트] [자연]

탐지난이도: 자동 해석난이도: 자동 해제난이도: 자동

▼효과

장면 내의 [불사] 태그를 가진 캐릭터는 [재생: 20]을 얻는다. 장면 내의 Sq 전체에 【암흑】을 설치한다.

죽음의 칼날 결계

랭크: 10 [공간] [트랩] [마법] [사독]

탐지난이도: 자동 해석난이도: 자동 해제난이도: 15

▼효과

[접촉, 체류] 대상에게 35점의 직접 대미지(단, [경감(사독)]은 유효)를 입힌다. [불사] 태그를 가진 캐릭터는 이 효과를 받지 않는다.

다다미 깔린 방

랭크: 10 [지형] [높이1] [기계]

탐지난이도: 자동 해석난이도: 자동 해제난이도: 자동

▼효과

특별한 효과는 없다. 실내.

미달이문

랭크: 10 [벽] [기계] [물품]

탐지난이도: 자동 해석난이도: 자동 해제난이도: 15

▼효과

미달이문이 닫혀 있을 때, 이 프롭은 【벽】과 마찬가지로 양쪽의 사선을 막으나 통행은 가능하다. 이 프롭이 있는 Sq의 변을 통과한 경우, 그 미달이문은 파괴된다. 열려 있을 때는 【아치】와 마찬가지로 사선을 막지 않으며, 통행도 가능하다. 공격으로 파괴할 수 있으며 【HP】5, 【방어력】0이다. (기동: 인스턴트) 미달이문을 열거나 닫을 수 있다.

마스카르빈의 관

랭크: 10 [오브젝트] [마법]

탐지난이도: 자동 해석난이도: 17 해제난이도: 17

▼효과

이 프롭은 파괴할 수 있으며, 【HP】80, 【물리방어력】【마법방어력】30을 가진다. (기동: 클린업&인과력3) <뱀파이어의 종자> 단일 개체를 이 프롭으로부터 3Sq 이내의 거리에 있는, GM이 지정한 임의의 Sq에 [행동완료] 상태로 배치한다. 이 효과로 배치된 <뱀파이어의 종자>에게는 드롭 아이템을 입수할 수 없다.