

대결! 어둠의 왕자

— The Black Prince of Maihama —

이것은 두 개의 전투와 하나의 미션을 포함하는 CR 6용 어드벤처 시나리오다. 특히 『하수 유적의 굶주린 그림자』나 『개척 생활과 모험자』를 경험한 PC에게 딱 맞는 내용이다. 그리운 개척촌을 습격한 몬스터의 야망을 꺾기 위하여 여러분들의 힘이 필요하다. 자, 모험 준비를 시작하자!



시나리오 배경

PC들은 아키바를 거점으로 활약하는 <모험자> 파티이며, 아키바의 <폐기아>들이 자력으로 살아갈 수 있는 장소를 만들기 위하여 함께 노력했던 적도 있다. 바로 그 추억의 「개척촌」에서 PC들은 <폐기아>들과 재회했다. 하지만 재회를 기뻐하는 것도 잠시. 몬스터의 습격으로 개척촌에서 아이가 납치당하고 말았다.

<모험자>들은 수수께끼의 유괴범을 쫓아서 백악의 도시, 웅장하고 아름다운 마이하마의 지하 깊은 곳에 펼쳐진 어둠으로 향한다. 정보를 모으고 유괴범의 위치를 알아낸 PC들은 「어둠의 왕자」를 자칭하는 강대한 적과 대치하게 된다.

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 시나리오를 플레이하는 방법

이 시나리오는 CR 6의 PC용으로 디자인되었다. 『셀데시아 가제트』 VOL.03에서 배포된 시나리오 『개척 생활과 모험자』를 플레이한 PC로 모험하는 것을 상정하고 있으며, 공통된 NPC나 낯익은 <폐기아>가 등장한다. 물론 『개척 생활과 모험자』를 플레이하지 않았어도 플레이할 수는 있지만, 가능하다면 먼저 『개척 생활과 모험자』를 플레이해둘 것을 추천한다. 『셀데시아 가제트』 VOL.03은 아래의 주소에서 다운로드할 수 있다.

<http://lhrpg.com/lhz/download>

프리 플레이

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

이번 회 예고

전설은 이야기한다. 장엄한 바다의 도시, 마이하마의 지하에 도사린 사악한 어둠의 종족들을. 일찍이 인류에게 패하여 지하 깊숙이 숨은 그들이 다시 그 이빨과 발톱으로 지상을 노리려 한다. 암흑의 천년왕국을 되찾기 위하여.

오랜만에 그리운 「개척촌」에 돌아간 <모험자>들은 동고동락했던 <폐기아>들의 환영을 받으며 즐거운 한때를 보낸다. 하지만 평화로운 시간은 계속되지 않았다. 개척촌을 덮치는 「어둠의 왕자」의 마수. 녀석이 노리는 것은 도대체 무엇일까?

마을의 평화를 되찾기 위해 <모험자>들은 심야의 가도를, 백악의 도읍 안 곳곳을, 그리고 철혈의 어둠이 도사린 위험한 지하 수도를 누빈다. 그리고 드디어 밝혀진 「어둠의 왕자」의 가공할 야망이란?

목숨을 건 싸움의 막이 화려하게 열렸다!

로그 호라이즌 TRPG 『대결! 어둠의 왕자』

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

레귤레이션

이 시나리오의 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.

추천 캐릭터

이 시나리오의 CR 6인 캐릭터 3~5명을 대상으로 플레이하는 것을 상정했다. 「개척 생활과 〈모험자〉」를 비롯하여 이미 몇 가지 모험을 경험한 플레이어의 CR을 높은 환경을 염두에 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」 캐릭터를 우선한다.

「로그 호라이즌 TRPG 모험창구」(<http://lhrpg.com/lhz/top>)를 사용하면 온라인에서 간단하게 캐릭터를 작성・등록할 수 있다. 이 기회에 꼭 등록해보자.

추천 서브 직업

이 시나리오에는 광대한 마이하마 거리를 돌아다니면서 주민들의 이야기를 듣고 정보를 모으는 타입의 미션이 준비되어 있다. 이런 미션에서 보너스를 얻을 수 있는 서브 직업은 아래와 같다. 프리 플레이 시에 참고하기 바란다.

활약할 만한 서브 직업

〈교역상인〉, 〈귀족〉, 〈기사〉, 〈도박사〉, 〈무법자〉, 〈메이드〉, 〈배달부〉, 〈벧사람〉, 〈변경순찰〉, 〈아이돌〉, 〈장미원의 공주〉, 〈점원〉, 〈제독〉, 〈지도제작자〉, 〈추적자〉, 〈탐정〉

상황 해설

PC들은 아키바에 거점을 두고 모험을 거듭한 〈모험자〉 파티다. 물자를 전달하러, 놀러 가기 위하여, 초대장을 받아서…… 등의 이유(PL이 정해도 좋다)로 지인인 〈폐기아〉들이 사는 개척촌을 방문한 참이다.

유니온의 결성

이 시나리오에서 PC들은 같은 길드에 소속되어, 파티를 짜서 모험을 하고 있다. PC가 희망한다면 「유니온 취득(룰북 P76)」 및 「세션 중의 퍼스널 팩터 취득(룰북 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) 룰북』 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. 캐릭터를 성하기 전에 플레이어들에게 배포한다.

◇ 오프닝 페이지

여기서부터 오프닝 페이지이다. 세션이 시작한다. 우선 PC들의 현재 상황부터 정리하자.

◇ 인터루드

GM은 메인 플레이와 오프닝 페이지 개시를 선언하고 다음 장면의 장면 예고를 한다. 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 인터루드에 서도 매번 한다.

또한 이 시나리오에서는 원칙상 모든 장면에 PC 전원이 등장한다. GM은 이것도 플레이어에게 전달한다.

◇ 그리운 마을 (It's a Small Village)

◇ 장면 정의

장면: 시네마틱 장면 / 장면 플레이어: 없음

해설: PC들이 지인인 〈폐기아〉들이 사는 개척촌을 방문하는 장면.

목적: 〈폐기아〉들과의 만남을 떠올린다.

◇ 장면 본체

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 롤플레이가 일단락되었을 때와 같이 적당히 끊기 좋은 상황에서 「몽타주」에 따른 변화 묘사를 하면 된다.

◇ 오버추어

여러분이 예전에 〈폐기아〉들과 함께 만들고, 성공적으로 겨울을 지낸 개척촌. 봄이 지나고 슬슬 여름의 징조가 보이기 시작하는 이 계절. 〈모험자〉들은 다시 마을을 방문하려는 참이다.

이제 자기들만으로도 괜찮다며 웃는 얼굴로 배웅해준 아이들은 잘 지내고 있을까? 모래 먼지가 휘날리는 가도를 걷는 여러분의 눈에, 멀리서 그리운 마을이 보이기 시작했다.

◇ 〈모험자〉의 귀환

한동안 마을을 떠났던 PC들이, 아이들이 기다리는 개척촌에 돌아오는 장면이다. 『개척 생활과 모험자』의 엔딩(PC들도 함께 마을에 사는지, 아니면 아키바에 돌아갔는지)이나, 프리 플레이에서 정한 마을을 방문하는 이유에 따라 장면의 세세한 부분이 미묘하게 변한다. 오버추어나 몽타주의 묘사, NPC의 대사 등도 함께 조절하면 분위기가 살 것이다.

◇ 몽타주: 마을에 도착했다

마을 입구에서 놀고 있던 두 명의 〈폐기아〉가 금세 여러분을 발견한다.

「앗, OO(PC 이름) 형네다! 돌아왔구나!」 「애들아, XX 언니들이 와 줬어!」 그들의 외침에 마을 곳곳에서 일제히 아이들이 몰려든다.

대사: 마을의 〈폐기아〉들

「OO 형, 어서 와! 이렇게 커다란 채소가 자랐어.」

「오빠들이 만들어준 집, 소중히 잘 쓰고 있어! 홍수가 와도 비가 안 새.」

「야요이 누나가 약간 시끄럽고 무섭긴 하지만, 이 근처에는 별레나 동물도 잔뜩 있어서 항상 즐거워. 요전에 다 함께 곤충 채집하러 갔어.」

<폐기아>들은 PC들을 둘러싸고 뛰어다니며 마을에서 판 채소나 근처에서 수집한 꽃이며 벌레(그들의 보물이다)를 자랑스럽게 보여준다. 재회해서 정말로 기쁜 모양이다. 조금 있으면 그들을 밀어 헤치고 <폐기아>들의 리더격인 소녀, 야요이가 등장한다.

◆ 몽타주: 야요이가 등장했다

원래는 집회소였던 건물에서 흑발을 한데 묶은 소녀가 나타난다. 개척촌을 만드는 계기였던 <폐기아>들의 리더, 야요이다. 밭농사로 햇볕에 그을린 타인지 아키바에서 만났을 때보다 더 건강해 보인다.

대사: 야요이

「애들아, 너무 떠들지 마. OO 씨 일행이 곤란해 하잖아!」

「어서 와. 꼬맹이들은 뭐, 보는 대로 건강하게 잘 지내고 있어. 이것도 당신들 덕분이야.」

「좋아. 애들아, 오늘 일은 쉬자. 요전에 상인 아저씨가 주고 간 과자랑 주스 가져와!」

야요이는 PC들의 귀환을 기뻐하며, 조출하게나마 환영 파티를 열어준다. 아이들도 평소에는 못 먹는 과자나 주스를 먹을 수 있다는 이야기에 환성을 지르며 준비에 야단법석을 떠난다.

◆ 장면 종료

아이들과의 대화가 일단락되고, PC들을 환영하는 파티가 시작되면 장면을 종료한다.

◆ 인터루드

다음 장면은 환영 파티가 끝나고 밤이 깊어지는 장면에서 시작한다. 플레이 시간에 여유가 있다면, 파티에서 웃고 떠드는 아이들과 PC들이 교류하는 장면을 추가해도 좋다. 개척촌 시나리오를 플레이했다면, 그때의 추억 등을 화제로 삼으면 더욱 분위기가 무르익을 것이다. (단, 시간 관리에는 주의하자)

"<폐기아>들의 누나" 야요이

[대지인] [소녀] [휴먼] [폐기아] [동료애] [개척촌]

▼해설

<폐기아>들의 리더격 존재로, 뒤로 묶은 흑발과 의지가 강해 보이는 눈동자가 인상적인 소녀. 원래는 아키바에서 살고 있었으며, 늘어만 가는 <폐기아>들에게 어떻게든 있을 곳을 만들어주기 위하여 PC들에게 마을을 만들자는 이야기를 꺼냈다. 마을 아이들 중에서는 가장 연장자(10대 후반 정도)이며, 아이들은 그녀를 「야요이 누나/언니」라고 부르며 따른다. 그녀 자신도 <폐기아> 출신으로 고생하며 자랐으므로 어른스러운 인상을 주지만, 개척촌이라는 「집」과 「가족」을 얻은 지금은 서서히 그 나이에 걸맞은 소녀다움을 되찾고 있는 듯하다.

▼대사

「집이니 가족이니…… 꿈이나 다름없다고 생각했었어. 하지만 지금은 이 마을이 나의 집이고, 이 아이들이 내 가족이야.」

「저, 저기……. 쿠키를 구워 봤어! 꼬맹이들한테 평판이 좋았는데, 어……때?」

◆ 칼럼: 오리지널 개척촌

이 시나리오에서는 『개척 생활과 모험자』에 등장한 야요이를 히로인으로 다루고 있지만, 『개척 생활과 모험자』에서 야요이 이상으로 PC가 감정이입을 한 <폐기아>가 있거나, 애초에 『개척 생활과 모험자』를 플레이하지 않아서 야요이와 교류할 기회가 없었던 플레이 그룹도 있을 것이다. 그 경우는 이 시나리오의 내용을 참고하여 도입 장면이나 NPC를 바꾸는 등 어레인지를 해보자.

캠페인이 아닌 단발 세션으로 플레이하는 경우는 원작이나 각종 코믹스에 등장한 유명 캐릭터를 사용할 수도 있다(이세루스, 레이네시아, 나나미 등의 <대지인>이 바람직하다). 오프닝 페이지의 내용이나 핸드아웃은 거기에 맞춰서 고쳐 써야 하지만, 그 결과 여러분의 세션은 더 큰 성과를 거둘 것이다. 자신들만의 로그호라 월드를 만드는 것도 TRPG의 크나큰 즐거움이다.

대상(隊商) SOS (Caravan S.O.S)

장면 정의

장면: 시네마틱 장면

해설: 밤을 맞이한 개척촌에 행상인이 도움을 요청하러 오는 장면.

목적: 행상인의 동료를 구하러 출격한다.

장면 본체

연회의 밤도 깊어져 아이들이 대부분 잠들어 버린 개척촌에, 근처의 가도를 통과하다가 몬스터의 습격을 받은 <대지인> 행상인이 도움을 청하러 오는 장면이다. PC들은 그들을 돕기 위해 출격하게 된다.

오버추어

한낮에 시작한 파티는 크게 달아올랐다. 아이들은 평소에는 못 먹는 과자며 진수성찬을 차리고, PC들을 위해 남몰래 연습했던 레퍼토리를 피로한다. 실컷 뛰어놀던 아이들이었으나, 밤이 깊어지자 역시 피곤한 모양이다.

한 명, 또 한 명 잠들더니 지금 깨어 있는 것은 뒷정리를 하는 야요이밖에 남지 않았다.

대사: 야요이

「못 말린다니까. 이런 곳에서 자면 감기 걸리는 데. (이불을 덮어준다)」

「당신들도 이해해줘. 아무튼 오늘은 특별한 날이니까. 애들은 당신들과 만나는 걸 훨씬 전부터 기대했거든. ……물론 나도..」

「평소에는 꼬맹이들도 착실하게 열심히 일한다고. 다 함께 만든 채소가 인기를 끌어서 최근에는 마이하마나 쇼시에서도 상인이 구매하러 와 주거든..」

급보

PC들과 야요이가 대화를 나누는 도중에 도움을 청하는 <대지인> 행상인이 찾아오는 장면이다. 이 근처에 있는 <모험자>는 PC들뿐이라는 것을 알고, 상인들을 구하러 가도록 유도하자.

몽타주: 야요이와 이야기했다

「나도 바느질이나 요리 같은 걸 그럭저럭 할 수 있게 됐어. 웬지 엄마 같은 느낌이 되어버렸지. 그럴 나이가 아닌데 말야. 아하하..」

접시를 닦으며 이야기를 하는 야요이는 쓴웃음을 지으면서도 어딘지 모르게 기뻐 보였다.

「저기, 당신들 이번에는 언제까지 마을에……」

그때, 바깥에서 황급히 문을 두드리는 소리와 다급한 남성의 목소리가 들려왔다.

「이보게, 야요이 양! 누구라도 좋으니 여기에 <모험자> 계시는가! 동료가, 동료의 마차가 위험해!」

문을 열자 행상인으로 보이는 중년의 <대지인> 남성이 서 있다.

대사: <대지인> 행상인 야마

「아아, 다행이다! <모험자>가 계셔!」

「저는 마이하마를 중심으로 장사를 하는 행상인 야마라고 합니다. 캐러밴 동료와 함께 다음 역참까지 가려고 근처 가도에서 발길을 서두르고 있었는데, 갑자기 이상한 몬스터가 덤벼들었어요!」

「이대로는 모두 당하고 말아요! 부탁드립니다, 도와주세요!」

그는 야마라는 이름의 행상인이다. 이 마을에도 몇 번인가 들른 적이 있는지 야요이와는 구면이다 (파티에서 차려진 과자는 그가 아이들을 위해 두곤 것이다). 그는 초조한 나머지 혼란에 빠져 있지만, 그래도 다음과 같은 정보를 들려준다.

- 습격받은 장소는 이 마을 근처에 있는 「칸나나 가도」. 마이하마로 통하는 주요 가도 중 하나다.
- 습격한 몬스터는 두 종류로, 「새처럼 생긴 것」과 「개처럼 생긴 것」이라고 한다. 둘 다 전신에서 기분 나쁜 빛이 났다.
- 이런 몬스터는 지금까지 듣도 보도 못했다. 칸나나 가도는 밤에도 안전했으며, 지금까지 습격을 당한 적은 없었다.

◆ 몽타주: 야마의 이야기를 들었다

신세를 지고 있는 행상인이 위기에 처했다는 이야기를 듣고, 야요이도 PC들에게 그를 도와달라고 부탁한다.

대사: 야요이

「나도 부탁할게. 야마 씨를 도와줘.」

「난 여기에서 아이들을 지키고 있을게. 괜찮아. 상대가 어떤 몬스터라도 당신들이 질 리가 없잖아?」

만약 PC들이 마을을 나서기를 주저한다면, 야요이나 〈폐기아〉들(야마가 소란을 피우는 통에 쫓다)을 통해 야마를 돕도록 유도하자. 그들은 PC를 영웅으로 여기며, 곤경에 처한 〈대지인〉을 저버릴 리가 없다고 믿고 있다.

만약 하나 PC들이 아무런 행동도 하지 않는다면 캐러밴은 결국 전멸하고, 몬스터들은 여세를 몰아 개척촌을 습격한다. 마을을 지키기 위해 PC들이 출격하는 전개로 이후의 장면을 진행하자.

◆ 장면 종료

야마의 동료들을 구하기 위해 PC들이 밤중의 「칸나나 가도」로 향하면 장면을 종료한다.

◆ 미들 페이지

이제부터 미들페이지이다. GM은 미들 페이지 개시를 플레이어에게 선언하자. 또, 오프닝 페이지 종료에 따라 플레이어 전원은 【인과력】 1점을 입수한다.

◆ 인터루드

다음 장면은 전투 준비를 하는 브리핑 장면이다. 화급을 요하는 상황이므로, 전장으로 향하면서 지원 마법을 걸었다는 식으로 연출하는 것이 좋다.

◆ 기묘한 습격자 (Funny Marauder)

◆ 장면 정의

장면: 브리핑 장면

해설: 도움을 청하러 온 〈대지인〉 상인과 함께, 습격당하는 마차가 있는 곳으로 달려가는 장면.

목적: 전투 준비를 갖춘다.

◆ 전투 준비

야마의 안내에 따라 급히 현장으로 향하면서 전투 준비를 하는 브리핑 장면이다. 앞의 장면에 적혀 있는 몬스터의 외견 정보를 아직 듣지 못한 경우, 야마의 입을 통해 전하자.

◆ 컷 인: PC가 [정찰]에 성공했다

동료들보다 먼저 상황을 살피러 간 당신의 눈에 믿기지 않는 광경이 들어왔다. 밤인데도 그 주위만은 낮처럼 밝다. 형형색색의 전구와 방전관으로 전신을 치장한 기괴한 몬스터들이 몸을 좌우로 흔들면서 움직이지 못하는 마차에 다가가고 있다!

◆ 장면 종료

PC들의 전투 준비가 끝나면 장면을 종료한다.

인터루드

다음 장면은 전투 장면이다. GM은 인카운터 시트 등 전투에 필요한 것을 준비하자.

네부타 야행(倭武多夜行) (Nebutarical Parade)

장면 정의

장면: 전투 장면

해설: <네부타 골렘>들과의 전투 장면.

목적: 모든 에너미를 쓰러뜨린다.

장면 본체

<대지인> 캐러밴을 지키기 위해 밤의 「칸나나 가도」에서 <네부타 골렘>들과 싸우는 전투 장면이다. 우스꽝스러운 외견의 에너미가 의미를 알 수 없는 말을 하며 덤벼오는 꺼림칙함을 잘 연출한다면 분위기가 더욱 고조될 것이다.

오버추어

「저, 저기입니다!」

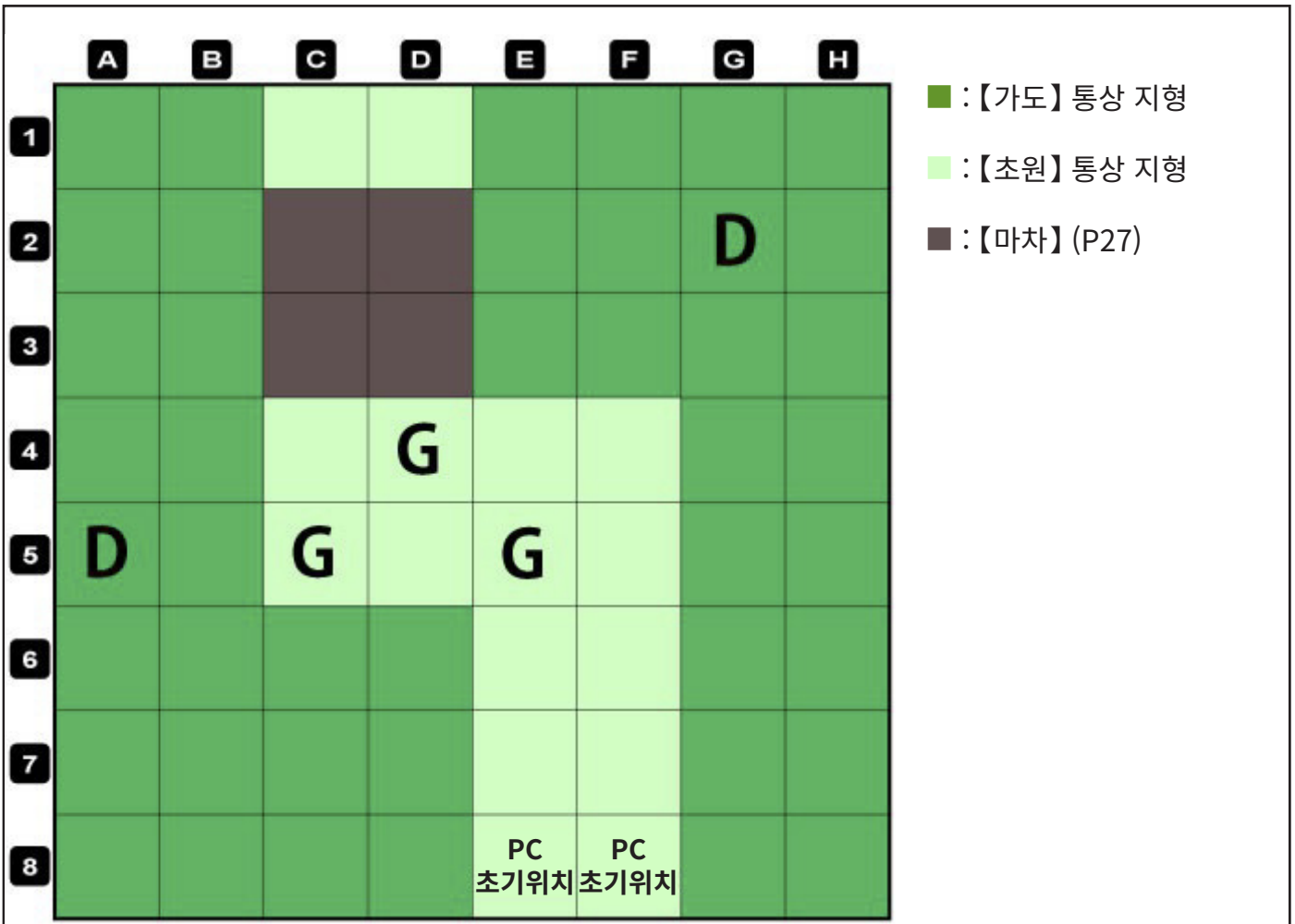
야마가 가리킨 쪽에는 길 한복판에 정차 중인 몇 대의 마차를 둘러싸고 서서히 포위망을 좁히는 몇 마리의 <네부타 골렘>(산차병사)들이 있었다. 그가 말한 대로 전신에 감빡거리는 전구 장식을 휘감고 있으며, 새나 개가 이족보행을 하는 인간형으로 데포르메 된 듯한 기분 나쁜 모습이다.

놈들은 만면에 웃음을 띤 채 여러분을 돌아보며, 망가진 레코드처럼 쉼 목소리를 냈다.

「지옥에잘왔다!」「이제돌려보내지않는다?」

<네부타 골렘>과의 전투

이 전투는 에너미를 섬멸하면서 대지인의 마차를 지키는 것이 목적이다. 만에 하나 마차가 파괴되어도 희생자가 나오지는 않지만, 화물(식량이나 일용품이 태반이다)은 못쓰게 되어버릴 거라고 플레이어에게 전하여 마차를 지키도록 유도하자.



〈네부타 골렘〉들은 의지나 지성이 없는 골렘이므로, 헤이트가 높은 PC나 마차를 기계적으로 공격한다. 【HP】는 높지만 공격력이 낮은 〈네부타 골렘 G형〉은 전세가 기울면 《꿈의 종결》로 자폭하여 전투를 끝내버릴 수도 있다.

전투가 끝날 때까지 마차가 무사한 경우, PC 전원은 【인과력】 1점을 얻는다.

에너미의 초기 배치

G: 〈네부타 골렘 G형〉: C5, D4, E5

D: 〈네부타 골렘 D형〉: A4, G2

멤버 수에 따른 대응

PC가 3명일 때는 D4의 〈네부타 골렘 G형〉을 1마리 없앤다. PC가 5명일 때는 D4에 〈네부타 골렘 G형〉을 1마리, A4와 G2에 〈네부타 골렘 D형〉을 1마리씩 배치한다.

전투 시 컷 인

《축제가 끝난 뒤》가 이 전투에서 처음으로 발동했다.

「만지면안돼,안돼」 의미를 알 수 없는 경고 메시지를 꺼내는가 싶더니, 오리 형태의 〈네부타 골렘〉은 갑자기 웃음을 터트렸다.

「꽤액꽤액꽤액, 꽤액……」 그리고 서서히 허물어지더니 움직임을 멈췄다. 도대체 누가 이런 기분 나쁜 골렘을 만든 거지?

《꿈의 종결》이 이 전투에서 처음으로 발동했다

「들어오면안돼,위험해」 개 형태의 〈네부타 골렘〉의 전신에 감겨 있는 전구 장식이 격렬하게 깜박인다.

「셋, 둘, 하나, 안녕!」 다음 순간, 골렘은 안쪽부터 터지며 폭발했다!

마차가 파괴되었다

〈네부타 골렘〉의 공격을 견디지 못하고 〈대지인〉의 마차는 산산조각으로 파괴되고 말았다! 안에 숨어있던 상인들이 황급히 뛰어나온다.

「이보게! 이쪽이야!」 야마의 유도로 그들은 근처의 바위 그늘에 몸을 숨겼다. 「힘내세요, 〈모험자〉님!」 그들을 위해서라도 이 싸움에서 질 수는 없다.

특기사항

이 전투에서는 프롭 【마차】가 등장한다. 【마차】는 파괴 가능한 오브젝트이며, 헤이트치 3(고정)과 【HP】, 【방어력】을 가지고, 【HP】가 0이 되면 파괴된다. 이 프롭의 【HP】는 회복할 수 없다. 또, [장벽] 상태가 되는 일도 없다.

전투가 끝났다

마차를 습격한 기분 나쁜 골렘들을 모두 쓰러뜨린 자 주위가 조용해졌다.

「덕분에 살았습니다! 감사합니다!」

야마의 동료들도 안도하는 모습으로 여러분에게 감사를 전하러 온다. 하지만 이런 몬스터가 길거리에 출몰하는 것은 이상한 일이다. 여러분은 묘한 불안을 느꼈다.

장면 종료

전투에 승리하면 장면을 종료한다. 쓰러뜨린 에너미의 드롭 아이템을 입수하는 것을 잊지 않도록 하자. 또, 전투가 끝날 때까지 [마차]가 파괴되지 않고 남아 있었다면 〈대지인〉 행상인들이 감사를 전하며 식량 등의 화물 일부를 약간 양도한다. 이것으로 PC 전원은 【인과력】 1을 얻는다.

인터루드

다음 장면은 PC들이 개척촌으로 돌아간 장면부터 시작한다. 야마를 비롯한 〈대지인〉들의 마차가 무사한지, 그들을 어떻게 할지(가까운 거리까지 데려다준다, 오늘 밤은 개척촌에 묵게 한다… 등)에 따라 내용이 약간 달라질 것이다.

플레이어들로 하여금 이 인터루드에서 어떻게 할지를 의논하게 하자. 쉽게 결론이 나지 않는다면 〈폐기아〉 한 명을 통해 급보를 전해서 PC들을 마을로 돌려보내자.

납치된 야요이 (Raging Abductors)

장면 정의

장면: 시네마틱 장면

해설: 개척촌에 돌아온 PC들이, 개척촌이 습격당하여 아이들이 유괴되었다는 사실을 알아차리는 장면.

목적: 유괴범을 쫓아 마이하마로 간다.

장면 본체

개척촌에 돌아간 PC들이, 부재중에 일어난 이변을 알아차리는 장면이다. 야마를 비롯한 <대지인>들이 동행하는 경우는 적당히 대사나 반응을 추가해도 좋다.

오버추어

한 차례 일을 끝내고 아이들이 기다리는 개척촌으로 돌아온 여러분. 하지만 웬지 마을의 상태가 이상하다. 마을을 둘러싼 울타리의 일부가 부서졌고, 몇몇 건물은 문이 열려 있다.

대사: 야마 (동행하고 있는 경우)

「이, 이게 어떻게 된 거죠? 설마 여러분이 우리를 도우러 온 사이에 무슨 일이 있었던 걸까요?」

「아무튼 아이들이 무사한지 확인해야겠어요. 야요이 양! 대답해주세요!」

이변

마을의 이변을 감지한 PC들이 야요이와 아이들을 찾는 장면이다. 아이들은 겁에 질려 숨어 있지만, PC들의 목소리나 모습을 확인하면 바로 뛰쳐나온다.

몽타주: 아이들을 찾았다

대사: 숨어있던 아이들

「OO 형, 무서웠어!」

「너덜너덜한 망토를 걸친 이상한 사람들이 마을에 왔어!」

「야요이 언니가 빨리 숨으라고, 괜찮다고 할 때까지 나오지 말라고 하면서 우릴 숨겨줬어. 근데 자기는 못 숨어서, 그래서……!」

흐느껴 우는 아이들을 어떻게든 진정시키고 이야기를 들어보면 다음과 같은 사실을 알 수 있다.

•PC들이 마차를 구하러 가고 나서, 얼마 후 망토를 뒤집어써서 얼굴을 가린 수상한 남자들이 마을에 침입했다.

•야요이가 가장 먼저 이변을 알아차리고 아이들을 깨워서 마루 밑이나 헛간에 숨겼지만, 정작 자기는 숨지 못하여 잡히고 말았다.

•남자들은 식량 창고 등을 털더니 야요이를 데리고 어딘가로 가 버렸다.

유괴범들

아이들의 증언이나 남겨진 단서를 통해 유괴범들이 마이하마 쪽으로 향했다는 것을 판명하는 장면이다. 가능한 한 PC들의 아이디어를 살려주자. 필요하다면 지각판정이나 해석판정(난이도 12 정도)을 하게 하자. 적당한 서브 직업을 가지고 있다면 +2의 보너스를 줘도 좋다.

아래에 몇 가지 예를 들겠다. PC들이 좋은 아이디어를 떠올리지 못했다면 이런 수단을 취하도록 유도하자.

•유괴범들이 남긴 발자국을 따라간다 (지각판정, <추적자>인 PC는 +2)

•아이들의 증언을 통해 행선지를 추리한다 (해석판정, <탐정>인 PC는 +2)

•주위의 지형 따위를 확인하여 사람들의 눈을 피해 도주할 수 있을 만한 루트를 추리한다 (지식판정, <변경순찰>인 PC는 +2)

적절한 판정에 성공하면 야요이를 데리고 간 유괴범들이 마이하마 방면으로 향했다는 것이 판명된다. PC들은 놈들을 쫓아 마이하마 거리로 갈 것이다.

<폐기아>들은 함께 데려가 달라고 부탁하지만, 데리고 갈지 말지는 PC들 마음이다. 데리고 가지 않는다면 야마나 PC와 알고 지내는 <모험자>가 그들의 보호자 역할을 맡아준다.

◆ 몽타주: 마이하마에 가기로 결정했다

대사: <폐기아>들

「야요이 누나를 구하러 가는 거지? 우리도 데리고 가 줘!」

「마이하마라면 예전에 살았을 때 알고 지내던 사람도 몇 명 있어. 분명 도움이 될 거야!」

(동행을 허가했다) 「다들 준비해! 나이프랑 램프를 가방에 넣어둬.」

(동행을 거절했다) 「으음. 분하지만 형들한테 맡길게. 꼭 야요이 누나를 구해줘야 해.」

◆ 장면 종료

PC들이 유괴범을 쫓아 마이하마로 향했다면 장면을 종료한다.

◆ 인터루드

다음 장면에서는 마이하마에서 유괴범의 도주 경로를 탐색하는 미션을 플레이한다. 인카운터 시트나 유리구슬 등의 준비물을 준비해두자.

마이하마까지 가는 과정은 별다른 일이 없었다고 치고 생략한다. 하지만 PC끼리 대화를 하는 장면이나, <폐기아>들과 교류하며 야요이를 탈환하겠다는 결의를 굳히는 장면 등을 도입할 수도 있다.



◆ 백악의 도시에 도사린 불가사의 (Maihama Trail Hunt)

◆ 장면 정의

장면 : 액트랙션 장면 (미션)

해설: 마이하마에서 유괴범의 도주 경로를 쫓는 장면. 미션으로 해결한다.

목적: 미션의 승리조건을 충족한다.

◆ 장면 본체

마이하마 거리에 도달한 PC들이 야요이를 납치한 유괴범들의 도주 경로를 조사하는 장면이다. 미션 『마이하마 <폐기아> 탐정단』으로 해결한다.

이 미션은 개척촌의 <폐기아>들이 동행하는 것을 전제로 디자인했다. 하지만 앞의 장면에서 PC들이 내린 판단에 따라 그들을 데리고 오지 않았을 수도 있을 것이다. 그런 경우, <폐기아 카운터>의 초기치는 0이 된다.

◆ 오버추어

웅장하고 아름다운 캐슬 신데렐라가 우뚝 선 백악의 도시, 마이하마. 이스탈 굴지의 대도시인 이곳으로 유괴범들이 도망친 것은 틀림없다.

거리의 <대지인>들로부터 정보를 모아서 유괴범들이 잠복한 곳을 찾아내야 한다. 주택가나 귀족가, 떠들썩한 시장에 남아 찌든 뒷골목 등 찾아야 할 장소는 얼마든지 있다. 분담하지 않으면 제시간에 맞출 수 없을 것이다. <폐기아>들도 마이하마의 지인들에게 도움을 요청할 모양이다.

◆ 미션: 마이하마 <폐기아> 탐정단

미션 「마이하마 <폐기아> 탐정단」은 「클루 헌트」라는 새로운 타입의 미션이다. PC들은 메인 프로세스의 행동으로 설정된 장소에 가서 정보를 모은다. 모은 정보에 따라 새로운 정보를 얻을 수 있게 되거나, 방문할 수 있는 장소가 늘어난다. 이번 미션에서는 또한 <폐기아>들의 협력을 나타내는 토큰을 사용한다. 그들은 자동으로 정보를 모아주므로 PC들의 수고를 절약하는 효과가 있다. 만약 마을에 그들을 두고 왔다면 마이하마의 <폐기아>들을 고용할 수도 있다. 단, 통행이 잦은 장소에서의 펌블은 주의해야 한다.

정보 리스트

다음은 시나리오상의 내용이며, 처음에는 플레이어에게 공개되지 않는다. 미션 중에 지시가 있을 때마다 GM이 읽어준다.

정보1: 대지인의 이야기	대지인 「유괴범이라. 이 근처에서는 들어본 적이 없는데.」 닥치는 대로 물어봤지만, 유력한 증언은 얻을 수 없었다. 탐문을 계속하자. 한 번 더 이 시나리오 동작을 실행할 때 +1D를 얻는다. 이 효과는 PC 전원에게 적용되며, 누적된다.
정보2: 귀족의 이야기	귀족 「흠. 유괴범인가. 내 주위에서는 그런 이야기가 없네만.」 「그리고 보면 심부름을 보낸 메이드가 아직 돌아오지 않는군. 시장에 가면 살펴봐 주지 않겠나?」 키워드 [귀족의 의뢰]를 얻다.
정보3: 벳사람의 이야기	벳사람 「<5월 사건> 이후로 이곳은 밀수나 밀항 따위가 늘어서 단속도 엄격해졌어. 여러 명에, 게다가 사람을 하나 안고 있는 거지? 배로 도망쳤을 가능성은 없을걸.」 범인은 아직 마이하마에 있는 듯하다.
정보4: 상인의 이야기	상인 「거적을 뒤집어쓴 수상한 남자? 그런 꼴로 이 주위를 어슬렁거리면 당연히 눈에 띄는 텐데. 항구처럼 사람 많은 장소에서 찾아보는 게 낫지 않을까?」 노점상의 조언. 키워드 [나무를 숨기려면]을 얻는다.
정보5: 흑검의 협력	흑검단원 「여자를 납치하다니 용서 못 해. 좋아, 내게 맡겨줘!」 흑검기사단의 멤버가 조사에 협력해준다. 이후, 이 미션에서 【운동】【내구】【지각】 판정을 할 때 +2. 또, {펄름}에 의한 「폐기아토큰」의 감소를 무효로 한다. 이 효과는 PC 전원에게 적용되지만, 누적되지 않는다.

정보6: 금지를 걸고	기사 「유괴범이 마이하마에 잠복했다고? 그건 흘려들을 수 없군. 문과 항구의 경비를 강화하도록 하지. 수상한 녀석은 거리에서 한 발짝도 내보내지 않겠어. 맡겨만 뒤.」 기사들은 흔쾌히 조사에 협력해준다. 이후, 이 미션에서 하는 모든 행동의 판정에 +1. 이 효과는 PC 전원에게 적용되지만, 누적되지는 않는다.
정보7: 마이하마를 뒤덮은 그림자	정보통 「최근에는 이 근처도 뒤숭숭해서 말야. 주정뱅이나 <폐기아> 꼬맹이가 어느샌가 사라진다는 것 같아. 어느 던전에 사는 괴물에게 잡아먹혔다는 소문이 있어.」 공식적인 정보는 아니지만, 마이하마 안에서도 행방불명자가 나오고 있는 듯하다. 동일범의 소행일까……?
정보8: 수상한 남자들	대지인 「어젯밤이었던 것 같은데. 일을 마치고 돌아오다가 약간 이상한 녀석들을 봤어. 지금 생각하면 시궁창에서 풍길 법한 썩은 내도 났지……. 남의 눈을 피하는 것처럼 뒷골목 쪽으로 걸어갔어.」
정보9: 메이드의 이야기	메이드 「저를 납치하려던 남자들은 새된 목소리로 키이, 키이거리면서 말했어요. 어찌면 인간이 아니었을지도 모르겠어요. 전 정말로 무서워서…….」 「아, 도망칠 때 이런 걸 떨어뜨렸어요. 도움이 된다면 좋겠네요.」 납치당할 뻔한 메이드로부터 자세한 이야기를 듣는다. 건네받은 종잇조각은 아무래도 마이하마의 지도인 것 같은데, 뒷골목의 한구석에 표시가 되어 있다. 키워드 [수상한 은신처]를 얻는다.
정보10: 난 봤어	벳사람 「그리고 보니 아까까지 술을 마셨던 술집에서 주정뱅이가 그런 놈들의 이야기를 했지. 분명 꿈이라도 꿔던 거겠지만.」 키워드 [목격 증언]을 얻는다.

정보11: 메이드의 흔적	상인 「아아, 그 메이드라면 30분 정도 전에 식재료를 사러 왔어.」 「꽤 바빴는지 돌아갈 때는 뒷골목으로 간다고 했지. 그 근처는 주정뱅이가 많은데, 말려들지 않으면 좋을련만.」 키워드 [메이드의 행방]을 얻는다.
정보12: 메이드 유괴 미수	흥분한 남자 「바로 조금 전에 봤는데 말야! 여길 걸어가던 메이드가 수상한 남자들에게 골목 안쪽으로 끌려갈 뻔했어.」 「때마침 지나가던, 뺨죽뺨죽한 까만 갑옷을 입은 <모험자> 나리가 도우러 왔지. 야아, 참 대단했어.」 키워드 [검은 갑옷의 모험자]를 얻는다.
정보13: 활약을 뽐내는 아이잭	아이잭 「아아, 아까 그건가. 억지로 헌팅이라도 하나 싶었는데, 상태가 좀 이상했거든.」 「한 번 노력봐줬더니 꼬리를 말고 도망쳤어. 메이드라면 집까지 보내줬지.」 메이드를 도와준 아이잭에게 이야기를 듣는다. 키워드 [보호받은 메이드]를 얻는다.
정보14: 뒷골목의 유령	주정뱅이 「난 봤다고! 거적을 걸치고 커다란 자루를 안은 남자들이 뒷골목으로 속 사라지는 걸! 그건 유령이라고. 틀림없어.」 아무도 상대해주지 않지만, 그가 바로 목격자다. 자세한 이야기를 들을 수 있다. 키워드 [수상한 은신처]를 얻는다.
정보15: 유괴범의 행방	은신처의 마루에서 비밀 문을 발견했다! 아무래도 지하수도로 통하는 계단인 듯하다. 미션은 성공한다.

◆ 미션의 종료

PC들이 승리조건(또는 패배조건)을 충족하면 거기에 맞는 컷 인을 읽어주고, 적혀있는 대로 처리한다.

◆ 컷 인: 미션에 실패했다

여러분은 마이하마 곳곳을 뛰어다니며 정보를 모았지만, 유력한 단서는 아직 찾지 못했다. 이려고 있는 동안에 야요이가 위험한 꼴을 당할지도 모른다. 여러분은 잠잘 시간도 아까워하며 조사를 계속하여, 어떻게든 필요한 [정보]를 입수하는 데 성공했다.

PC 전원은 「소모표: 기력」, 「소모표: 금전」 룰을 한 번씩 한다. 그 후, 미션이 성공한 것으로 상정하고 아래의 컷 인으로 넘어간다.

◆ 컷 인: 미션에 성공했다

숨겨진 계단은 어두운 지하수도로 이어지는 듯하다. 게임 시절부터 광대한 미궁으로 설정된 이 던전은 <대재해>에 의해 더욱 변모했을 것이다. 이대로 돌입해서 유괴범이 있는 곳까지 도달할 수 있을까? 생각에 빠진 여러분의 등 뒤에서 이 장소에 어울리지 않는 늑름한 여성의 목소리가 들린다.

「<모험자> 여러분. 바쁘다는 건 알고 있지만, 조금 이야기를 들어주지 않겠나?」

◆ 장면 종료

미션이 끝나면 장면을 종료한다.

인터루드

다음 장면은 NPC인 <대지인> 밀정 및 그 주인인 공녀 사라리아와 나누는 대화가 중심이 된다. 롤플레이를 즐기기에 딱 좋은 장면이지만, 그만큼 시간을 잡아먹을 가능성도 있다. 잠시 쉬거나 세션을 일단 중단할 생각이라면 미션이 끝난 이 타이밍을 기준으로 잡는 것이 좋다.

공녀 전하의 <모험자> (Princess's Adventurers)

장면 정의

장면: 시네마틱 장면

해설: 세르지아드 공의 공녀인 사라리아에게 지하수도에 자리 잡은 위험을 퇴치해달라는 은밀한 의뢰를 받는 장면.

목적: 사라리아에게 의뢰를 받는다.

장면 본체

마이하마의 공녀 사라리아가 지하수도에 자리 잡은 <랫맨> 토벌을 의뢰하는 장면이다. 이 장면은 크게 두 장면으로 나눌 수 있다.

전반은 미션 마지막에 말을 건 여성(<대지인> 밀정)으로부터 사정을 듣고, 그 주인인 사라리아가 PC와 면담을 바라고 있다는 것을 알게 되는 장면이다. 그녀는 주인의 이름을 바로 밝히지 않지만, 플레이어에겐 PC가 추측할 수 있는 것으로 치고 그냥 알려주는 것이 진행에 수월할 것이다.

그리고 후반은 사라리아와 면회하여 실제로 <랫맨> 토벌 의뢰를 받는 장면이다. 두 장면 모두 NPC가 등장하지만, 중점을 둘 쪽은 사라리아이다. 밀정과 대화하는 장면은 롤플레이를 줄이고 필요한 정보를 간결하게 전하기만 해도 된다.

오버추어

말을 건 것은 회색 외투를 걸친 <대지인> 여성이었다. 깊이 눌러쓴 후드를 들어 올리자 짙은 갈색의 머리카락과 같은 색깔의 눈동자가 드러난다.

대사: <대지인> 밀정 카르아

「나는 카르아. 보는 대로 <대지인>이고…… 어느 고귀한 분을 모시고 있다. 소위 말하는 첩자, 밀정이지.」

밀정 카르아

사라리아를 모시는 밀정 카르아와 대화하는 장면이다. 여기에서 중요한 것은 PC들이 그녀의 말을 신뢰하게 하는 것이다. PC들은 이런 곳에서 갑자기 말을 건 여성을 수상하게 여길 수도 있다. 그녀는 PC들과 적대할 의사가 없으며, 함정이 아니라는 것을 처음부터 밝혀두자(플레이어가 의심하는 것 같다면 <교섭판정>을 형식적으로 굴리게 하여 거짓말을 하는 것 같지는 않다고 전해두자).

그녀의 역할은 주인인 사라리아와 PC들이 만날 수 있도록 안내를 하는 것이다. 아래에 PC들의 질문에 답하는 형태로 그녀와 나누는 대화의 예시를 든다. 롤플레이가 어렵다면 그냥 GM이 아래 항목을 읽어주자.

•그녀와 그녀의 주인은 마이하마 주변의 연쇄 행방 불명 사건을 조사하고 있다. 그 과정에서 PC들이 유괴범을 쫓고 있다는 이야기를 듣고 이해가 일치한다고 판단했다.

•주인의 이름은 여기에서 밝힐 수 없지만, 유괴범의 내력이나 거처에 관한 유익한 정보를 제공할 수 있다. 직접 만나서 이야기를 하고 싶다고 하므로, 근처의 은신처까지 와 주기를 바란다. 시간은 많이 안 걸린다.

대사: 카르아와의 대화

•왜 여기에?

「나와 주인님께서서는 마이하마 주변의 연쇄 행방 불명 사건을 조사하고 있다. 그 과정에서 당신들이 같은 종류의 유괴 사건을 조사하고 있다는 이야기를 들었지. 말없이 뒤를 밟아서 미안하다.」

•무슨 용건이지?

「나의 주인님을 만나주기 바란다. 지금까지의 조사로 유괴범의 내력과 거처는 어느 정도 파악했다. 하지만 그다음은 <모험자>의 힘을 빌려야 해. 시간은 많이 걸리지 않으니 근처의 은신처까지 와주지 않겠나?」

•주인의 이름은? 신용할 수 있나?

「미안하지만 여기에서는 밝힐 수 없어. 하지만 이 건 보여줘도 된다는군. (코웬 공작가의 문장이 새겨진 단검을 보여준다)」

제안을 수락하면 카르아는 「고맙다. 그럼 따라와 줘..」라고 말하고, 일행을 면회 장소까지 안내해준다.

제안을 거절한 경우, 카르아는 암전히 물러난다. 그 경우, 이 뒤의 장면은 생략하고 다음 장면으로 넘어간다. 또, PC들이 공격할 기색을 보이면 연막을 치고 즉시 장면에서 퇴장한다(이것은 EX 파워로 간주한다).

카르아를 경계하여 제안을 거절한 경우, PC들은 자력으로 지하수도에 돌입한다. 묘사의 변경이 필요한 경우를 제외하면 시나리오 진행에 변화는 없다. 다음 장면의 소모표가 더 가혹해지겠지만 PC가 선택한 결과를 존중하자. 단, 그렇다고 보수까지 없어지는 것은 불공평하다. 이 장면 직후의 인터루드를 참조하여 엔딩까지 적절한 액수의 보상을 손에 넣을 수 있게 하자.

◆ 은신처의 면회

마이하마의 밀정 조직이 사용하는 거점 중 한 곳에서 그들의 주인인 공녀 사라리아와 면회하는 장면이다. 여기까지 온 시점에서 플레이어에게 그녀 정체는 거의 판명되었을 것이다. 사라리아 자신도 쓸데없이 숨기는 것은 오히려 불신을 초래한다는 것을 알고 있으며, 우선 정체를 밝히고 서로의 이해가 일치한다는 것을 알리며 협력을 의뢰한다.

◆ 몽타주: 은신처에 도착했다

카르아의 안내로 도착한 곳은 뒷골목 한구석에 있는 점술 가게였다. 가게를 보는 화석 같은 노파와 시선을 주고받고 안쪽의 독실로 안내받았다.

그곳에서 기다리고 있는 것은 아름다운 은발을 드리운, 미모의 〈대지인〉 여성이다. 복장이나 장신구는 자리에 맞춰 간소한 것으로 하고 있지만, 그 자세에서 의심할 여지가 없는 귀부인 특유의 기품이 느껴진다.

대사: 기품 있는 여성

「〈모험자〉 여러분. 만나게 되어 기쁩니다. 저는 코웬 공작 세르지아드의 딸, 사라리아라고 합니다.」

◆ 사라리아의 의뢰

사라리아는 밀정들의 조사로 마이하마 지하수도에 자리 잡은 〈랫맨〉이 유괴 사건의 흑막이라는 것을 알아냈다. 그 본거지를 급습하여 수괴인 〈랫맨 흑태자〉를 토벌할 〈모험자〉로서 PC들을 선택한 것이다.

그녀가 제공하는 정보는 아래와 같다. 사라리아와의 대화를 상정한 대사 예시도 준비했지만, 그녀를 롤플레이하기 어렵다면 GM이 이 정보들을 그냥 읽어줘도 무방하다.

- 마이하마 주변의 연쇄 행방불명 사건은 지하수도에 자리 잡은 〈랫맨〉들의 짓이다. 아마도 개척촌에서 야요이를 유괴한 것도 녀석들일 것이다.
- 〈흑태자〉라고 자칭하는 강력한 개체가 부근의 〈랫맨〉들을 통합하여 세력을 확대하고 있다. 인간을 유괴해서 뭘 꾸미는 건지는 알 수 없지만, 이대로는 마이하마와 이스탈, 그리고 아키바에 심각한 위협이 될 수 있다는 것은 틀림없다.
- 미끼 수사를 통해 〈흑태자〉가 지하수도 한구석의 지저 호수 유적을 본거지로 삼고 있다는 것은 밝혀냈지만, 〈대지인〉의 몸으로는 그곳에 도달하기까지 큰 희생을 치러야 한다.
- 그래서 PC들에게 토벌을 의뢰하고 싶다. 공개적으로 아키바의 〈원탁회의〉에 부탁하지 않는 이유는 정치 및 외교상의 문제를 피하기 위해서이다.
- 의뢰를 수락해준다면 공작가에 전해지는 지하수도의 대략적인 지도를 넘긴다. 이것으로 탐색은 상당히 편해질 것이다. 또, 성공하면 1명당 350G의 보수를 지급할 용의가 있다.

◆ 대사: 사라리아와의 대화

「카르아. 지금부터는 제가 이야기하겠어요. 당신은 밖에서 대기해요.」

「호위가 필요한가요? 이분들은 신용할 수 있다…… 그렇게 판단해서 데려온 거잖아요.」

「이런 장소에서 만나뵙는 무례를 용서하세요. 하지만 부탁을 하는 이상, 이렇게 직접 이야기를 해야 한다고 생각했습니다. 딸…… 레이네시아가 그랬듯이.」

「본제에 들어가죠. 이 마이하마 도읍은 지금 중대한 위기에 놓여 있습니다. 들어보신 적은 있으시지요? 이 거리의 지하 깊숙한 곳에 도사리는, 역겨운 랫맨들의 소문을. 그들 사이에 강력한 리더가 나타났습니다.」

「그자는 자신을 <흑태자>라고 칭하며 주변의 무리를 통합하고 있습니다. 그리고 주변의 거리나 마을에서 <대지인>을 유괴하여 무엇인가 안 좋은 일을 꾸미고 있는 모양입니다. 여러분이 찾는 아이도 거기에 말려든 것일 테지요.」

「여기까지의 정보를 얻는 과정에서 몇 명의 밀정을 잃었습니다. 마지막 한 사람 덕분에 <흑태자>의 본거지는 이미 판명했습니다. 하지만 <대지인>의 몸으로는 그곳까지 도착하기 어려울 테지요. <모험자>의 힘이 필요합니다. 여러분의 힘이.」

「본래라면 <원탁회의>를 통해 정식으로 의뢰해야겠지요. 하오나 공작가의 발밑에 있는 쥐들조차 자력으로 퇴치할 수 없었다는 풍문은, 설령 사실이라도 달갑지 않습니다. 서쪽의 요괴들이 끼어들 틈은 가능한 한 적은 편이 좋으니까요.」

「어떠신가요? <흑태자>와 그 일당의 토벌, 수락 해주시겠습니까? 제게 하수도의 구조를 표시한 오래된 지도가 있습니다. 조금이나마 용이하게 목적지에 도착할 수 있을 거예요.」

「물론 보수도 지급하겠습니다. 제가 가진 보석이면 될까요. 어느 가게에 팔아도 (350 × PC 수)G는 될 겁니다.」

(의뢰를 받아들였다)

「감사합니다. 도중까지는 카르아에게 안내를 맡기지요.」

"이스탈의 진주" 사라리아 트레우알테 코웬

[대지인] [여성] [휴먼] [귀족] [마이하마] [이지적]

▼해설

코웬 공작 세르지아드의 장녀로, 36세. 아름다운 은발과 푸른 눈동자를 지닌, 레이네시아 공녀가 그대로 성장한 듯한 용모이다. 공녀로서 마이하마 귀족의 사교계를 도맡아 관리하는 한편, 아버지와 남편의 상담자로서 정무를 거들기도 하는 재원으로서 이름이 높다.

일반인들에겐 알려지지 않았지만, 사라리아는 마이하마를 중심으로 하는 방첩 조직 <커스토디얼 새도우즈>(그림자의 청소부)의 톱이기도 하다. 부하 밀정들이 모은 정보는 그녀의 수완에 의해 은밀히 마이하마의 외교에 활용된다.

일찍이 다른 <대지인>과 마찬가지로 식생활에 관심이 적었던 그녀였으나, 최근에는 딸 레이네시아로부터 전해 들은 <모험자>의 요리에 흥미가 있는지 「라면」이라는 것을 한 번 먹어보고 싶어하는 것 같다.

▼대사

「저는 귀족으로서 마이하마와 백성을 지킬 의무가 있습니다. 정사나 전쟁은 남성분들의 영역입니다만, 보기에만 좋은 장식품처럼 지내는 것도 성에 안 맞아서요.」

「지금은 이스탈도, 야마토도, 그리고 셀데시아도 현재 매우 불안정한 상태입니다. 무엇에 기대고 무엇을 버릴지 선택해야 할지도 모릅니다.」

◆ 장면 종료

사라리아에게 의뢰를 받고 지하수도로 향한다면 장면을 종료한다.

◆ 클라이맥스 페이지

이제부터 클라이맥스 페이지이다. GM은 클라이맥스 페이지 개시를 플레이어에게 선언하자. 또, 미들 페이지 종료로 플레이어 전원은 【인과력】 1점을 입수한다.

인터루드

다음 장면은 드디어 지하수도에 돌입하는 장면이다. 사라리아와 만났는지, 의뢰를 받았는지에 따라 묘사를 조정할 필요가 있다.

또, 의뢰를 받지 않은 경우는 시나리오에서 입수하는 보상이 내용상 적합하지 않게 되므로 엔딩까지 어떤 수단으로든 조정을 해야 한다. <원탁회의>로부터 포상금이 나왔다는 정도가 무난할 것이다.

공포의 지하수도 (The Haunted Sewer)

장면 정의

장면: 시네마틱 장면

해설: <랫맨>을 퇴치하기 위하여 마이하마 지하수도에 돌입하는 장면.

목적: 지하수도를 돌파하여 <흑태자>의 아지트에 도달한다.

장면 본체

밀정 카르아의 안내로 마이하마 지하에 펼쳐진 광대한 지하수도에 돌입하는 장면이다. <대지인>인 카르아는 마지막까지 동행할 수 없으므로 도중에 헤어지며, 그 후에는 사라리아에게 받은 지도에 의존하며 탐색을 진행하게 된다. 지하수도는 넓고 복잡하다. 앞의 장면에서 사라리아의 지원을 받지 않은 경우, PC들은 큰 소모를 겪게 될 것이다.

오버추어

여러분은 비밀 계단을 내려가 어둠에 휩싸인 지하수도를 나아간다. 이 근처는 아직 지상에 가까워서인지 몬스터의 모습은 보이지 않는다. 앞서 가는 카르아는 벽이나 바닥에 새긴, 눈에 잘 띄지 않는 표식을 따라가면서 적의 본거지로 이어지는 길로 여러분을 안내했다.

대사: 카르아

「내가 안내할 수 있는 건 여기까지야. 여기부터는 <모험자>가 아니면 위험한 구역이지.」

「……<대지인>인 나로서는 당신들의 무운을 빌 수밖에 없지만, 이거라면 뭔가 도움이 될지도 몰라. 가지고 가줘.」

지하수도 안쪽으로 통하는 입구

카르아는 헤어질 때 비행의 두루마리(물북 P220)을 건네준다. 이 아이템은 클라이맥스 전의 브리핑에서 사용하면 도움이 될 것이다(물론 나중을 위해 아껴둘 수도 있다).

그녀와 헤어진 후, PC들은 몬스터나 트랩을 돌파하면서 던전화한 지하수도를 지나 적의 본거지로 향한다.

몽타주: 지하수도 안쪽으로 돌입했다

<신대>의 흔적이 남아 있는 지하수도 안쪽. 지도가 있긴 하지만, 그 구조는 복잡하고 난해하다. 함정이 깔린 계단이나 터널을 수도 없이 통과하며 더 깊은 지하로 내려간 여러분을 몬스터가 습격한다.

몇 번의 전투를 반복했으나 나타난 것은 <그린 아이볼>(녹색 눈동자)이나 <블루 예티>(청반귀) 같은 기묘한 몬스터뿐이고, <랫맨>은 전혀 보이지 않는다. 이것은 도대체 어떻게 된 일일까?

몽타주를 다 읽었다면, PC 전원은 「소모표: 체력」, 「소모표: 기력」 물을 한 번씩 한다. 사라리아의 의뢰를 거절하고 지도를 받지 않은 경우, 두 주 사위 눈에 +2의 수정이 붙는다(쓸데없이 먼 길로 돌아온 것이다).

소모에 따라 [피로]를 입었다면, 이 장면 동안 식량 아이템 등으로 회복을 해두는 것이 좋다.

장면 종료

소모표와 회복을 처리했다면 장면을 종료한다.

인터루드

다음 장면은 PC들이 이 시나리오의 보스인 <랫맨 흑태자>의 아지트에 도착하여, <흑태자>의 가공할 야망이 밝혀지는 장면이다. 이 뒤에는 격렬한 전투 장면이 기다리고 있으므로 필요하다면 이 타이밍에 휴식을 취하자.

저주받은 해적선 (Pirate of the Curse)

장면 정의

장면: 시네마틱 장면

해설: 유괴범의 아지트인 부두 유적에 도착하여, 흑막인 <랫맨 흑태자(랫맨 블랙 프린스)>를 발견하는 장면.

목적: <랫맨 흑태자>를 발견한다.

오버추어

지하수도에 들어간 지 얼마나 시간이 흘렀을까. 수도 없이 계단과 비탈길을 내려왔다. 땅 밑으로 꽤 깊은 곳까지 왔을 것이다.

언제부터인가 주위의 모습은 지하수도라기보다 지하호(地下壕)에 가까운 분위기로 변했다. 인공적으로 파낸, 오래된 거대 터널 너머에서 습한 공기가 흘러 들어온다. 드디어 적의 본거지가 가까워진 듯하다.

고대의 지하호(地下壕)

지하수도 안쪽 깊은 곳에 존재하는 옛 지하호에 도달하는 장면이다. 일찍이 고대 알브가 인류와의 전쟁에 대비하여 지은 시설이지만, 방이나 통로의 태반이 낙반으로 인해 지나갈 수 없게 되었다. 유일하게 사용할 수 있는 것은 지저 호수에 인접한 비밀 항구로, 지금은 <랫맨>의 본거지가 되었다.

몽타주: 터널을 빠져나왔다

터널을 빠져나오니 거대한 지저 호수가 나타났다. 어딘가가 바다와 이어져 있는지 살짝 짙내가 풍긴다.

물가에는 원래 부두였을 것으로 보이는 인공 건축물이 남아 있었다. 물론 배가 정박하고 있을 리는 없다. ……지금 여러분의 눈앞에 있는 한 척을 제외하면.

「일동, 주목! 이제부터 암흑의 의식을 집행한다!」
뿔속까지 얼릴 것 같은 오싹한 목소리가 반쯤 썩어가는 채로 방치된 거대 해적선의 갑판에서 들려왔다!

부두 유적

<랫맨>들의 본거지에서 이번 사건의 흑막인 <랫맨 흑태자>를 발견하는 장면이다. 그는 거대 해적선의 갑판 위에 서서 물가의 <랫맨>들을 향해 뭔가 연설을 하고 있다. 아까까지 <랫맨>을 전혀 만나지 않은 것은 이 근방의 <랫맨>이 여기에 모여 있었기 때문이다.

몽타주: <랫맨 흑태자>를 발견했다

목소리의 주인공은 다른 <랫맨>보다 명백하게 덩치가 크고, <랫맨>답지 않게 단정한 검은 털과 위엄 있는 수염, 곳곳이 선 멧진 꼬리를 가지고 있다.

머리에 낀 왕관을 엮고, 등에 뭘지 모를 꺼림칙한 장식이 달린 대검을 짊어진 그 모습은 미리 이야기를 들은 <흑태자>임에 틀림없다. 애초에 저렇게 말을 하는 시점에서 평범한 <랫맨>과는 격이 다르다.

자세히 보니 놈의 옆에 있는 해적선의 돛대에 누군가가 묶여 있다. 어딘지 모르게 조잡한 드레스를 입은 그 사람은 납치당한 야요이었다!

「어둠의 왕자」의 연설

야요이를 발견한 PC들은 즉시 구출을 하러 움직일 수도 있고, 적이 어떻게 나올지 확인하기 위하여 잠시 상황을 엿볼 수도 있다. 여기에서는 <흑태자>가 무엇을 꾸미고 있는지를 간단하게 설명하고, 그의 연설 대사의 예를 들어 둔다. PC가 바로 행동에 나서려고 한다면 연설을 중단해버려도 좋고, 반대로 움직이지 않는다면 ‘이대로 놔두면 터무니없는 일이 일어날 것 같다’라고 위기감을 부추기자.



◆ 대사: 〈랫맨 흑태자〉

「랫맨 제군, 경축하라! 좁고 습하고 답답한 지하를 기어 다니는 시절은 끝났다. 지금이야말로 옛 영광을 되찾을 때다!」

「이 두루마리를 보라. 일찍이 우리는 지상의 왕으로서 인간들을 지배했다. 남겨진 무수한 증거가 그것을 가리키고 있다!」

「지금, 짐은 지상 출신의 인간을 공주로 삼아 위대한 선조의 위업을 여기에 재현한다. 여기에서 랫맨의 황금시대가 시작하는 것이다.」(무슨 말인지 이해 못 한 채로 박수치는 랫맨들)

「기묘하게도 올해는 12년에 한 번 돌아오는 성스러운 쥐의 해. 지상을 되찾기에는 절호의 기회다!」

「충실한 그대들은 싸움 속에서 죽을지도 모른다. 그러나 안심하기 바란다! 이 성전에 참가한 랫맨엔 빠짐없이 사후에 갈 수 있는 꿈의 나라의 연간 패스포트가 지급된다!」(무슨 말인지 이해 못 한 채로 흥분하는 랫맨들)

◆ 〈흑태자〉의 야망

그는 〈대재해〉 직후에 셀데시아에 출현했다. 〈랫맨〉치고는 파격적인 지능과 전투력을 가진 그는 순식간에 주위의 〈랫맨〉들을 규합하고, 마이하마 지하수도에 일대 세력을 구축했다. 「어둠의 왕자」를 자칭하며 한동안 군림하던 〈흑태자〉는 어느 날 우연히 발견한 고대의 서적을 읽고, 일찍이 자신과 같은 현명한 〈랫맨〉이 마치 지상이 자기 것인 양 확보하며 인류를 지배했던 시절이 있었다는 것을 알게 되었다.

그날부터 그는 지하만이 아니라 지상마저 손에 넣는 것을 갈망하게 되었다. 그것은 빛이 넘치는 세계에 대한 일그러진 동경으로 드러났고, 지금은 부하를 시켜 납치한 인간에게 지상의 이야기를 캐내고 있다. 당면한 그의 목적은 「지상 출신의 여성을 반려로 삼는 것」이다. 고대의 서적에는 〈랫맨〉과 쥐를 모방한 귀를 단 인간 여성이 함께 그려진 그림이 다수 남아 있었고, 〈흑태자〉는 이것을 재현함으로써 〈랫맨〉이 옛 영광을 되찾을 수 있다고 믿고 있다. 몇 명의 후보를 감정한 결과, 그는 야요이를 선택했다. 부하 랫맨들은 지능이 낮아서 〈흑태자〉의 계획을 반도 이해하지 못하지만, 그의 카리스마와 전투

력으로 인해 충실히 따르고 있다.

PC들이 이 시나리오에서 〈흑태자〉의 야망을 깨부수지 못한 경우, 야요이를 (억지로) 반려로 삼은 그는 발굴한 고대 병기를 사용하여 마이하마 지상에 대한 침공을 개시한다. 이스탈을, 아키바를 말려들게 하는 큰 싸움으로 발전할 것이 분명하다.

◆ 장면 종료

PC들이 〈랫맨 흑태자〉와 대결하기 위해 움직인다면 장면을 종료한다.

◆ 인터루드

다음 장면은 클라이맥스 전투의 브리핑 장면이다. 〈랫맨 흑태자〉는 강적이며, 또한 전장이나 프롭도 PC 입장에서는 상당히 성가신 것들이다. 최대한 준비를 하도록 촉구하자.

◆ 심도 20m의 어둠 (20Metres Under the dark)

◆ 장면 정의

장면: 브리핑 장면

해설: 〈랫맨 흑태자〉와의 결전에 대비하여 전투를 준비하는 브리핑 장면.

목적: 전투를 준비한다.

◆ 전투 준비

〈랫맨 흑태자〉와의 결전에 대비하여 전투를 준비하는 장면이다. PC들이 〈랫맨〉에게 들리기 전에 이 브리핑 장면에 들어가는 것으로 상정하고 있지만, 야요이를 염려한 PC들이 즉시 돌입한 경우에도 이 장면은 삽입해야 한다. 그 경우, 〈랫맨 흑태자〉가 장황하게 떠드는 틈에 전투 준비를 했다고 하면 분위기가 살 것이다.

◆ 컷 인: PC가 [정찰]에 성공했다

주위에서 열광하는 〈랫맨〉들은 수는 많아도 여러분의 상대는 아니다. 문제는 〈흑태자〉와 그의 주위에 깔려 있는 〈네부타 골렘〉이다. 또, 갑판 끝자락에 아무렇게나 쌓여 있는 보물에서 뭔가 불온한 기운이 감돌고 있다. 경계할 필요가 있을지도 모른다.

GM용 EX 파워의 사용

다음 장면에서 <랫맨 흑태자> 이외의 <랫맨>들은 에너지로 등장하지 않는다(PC를 상대하기에는 지나치게 약하기 때문이다). 그들은 <흑태자>를 지키는 살아있는 방패, 즉 [장벽]으로 간주한다. 그것을 표현하기 위하여 EX 파워를 아래에 제시했다. 또, 싸우는 보람을 더하기 위하여 GM용 EX 파워 중에서 추천할 만한 것을 함께 나열해둔다. 고난도 세션에서 꼭 활용하기 바란다.

보스 에너지는 독자적으로 【인과력】을 가지고 있으므로 GM용 【인과력】을 남겨둘 필요는 없다. 이 브리핑에서 모조리 다 써버려도 문제없다.

《**실드 오브 레밍즈**》_EX 파워_[GM][준비]_브리핑_판정 없음_단일_지근_본문
EX 파워의 코스트로 【인과력】 1점을 소비한다. <랫맨 흑태자>에게 [장벽: 30]을 부여한다. 이 EX 파워는 코스트를 지급하는 한 같은 타이밍에 반복하여 사용해도 좋다.

《**흑태자의 맹위**》_EX 파워_[GM][준비]_브리핑_판정 없음_단일_지근_본문
EX 파워의 코스트로 【인과력】 2점을 소비한다. <랫맨 흑태자>의 헤이트 배율에 +2를 한다. 이 효과는 OS로 간주한다. 이 EX 파워는 코스트를 지급하는 한 같은 타이밍에 반복하여 사용해도 좋다.

《**애완용 상어**》_EX 파워_[GM]_클린업_판정 없음_본문_지근_본문
EX 파워의 코스트로 【인과력】 4점을 소비한다. 장면에 <상어>(룰북 P442) 1마리를 증원으로 등장시킨다. 이 에너지는 [행동완료] 상태로, 가장 가까운 PC로부터 4Sq 이상 거리를 두고 등장한다. 【인과력3】 같은 Sq에 <상어>를 추가로 1마리 더 등장시킬 수 있다.

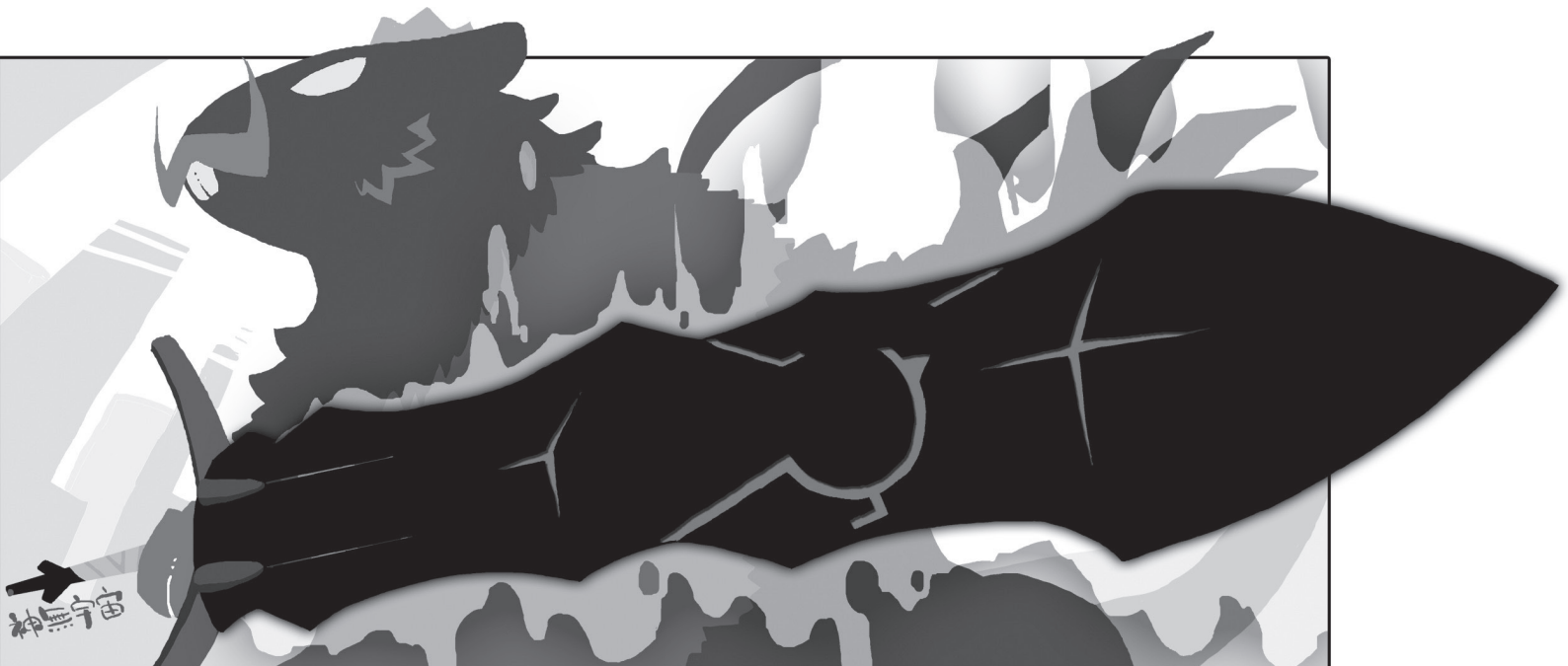
《**망령 해적 7인중**》_EX 파워_[GM]_[클린업]_판정 없음_본문_지근_본문
EX 파워의 코스트로 【인과력】 4점을 소비한다. 장면에 <7인의 꽃>(룰북 P443) 1마리를 증원으로 등장시킨다. 이 에너지는 [행동완료] 상태로, 가장 가까운 PC로부터 4Sq 이상 거리를 두고 등장한다. 【인과력3】 같은 Sq에 <7인의 꽃>를 추가로 한 마리 더 등장시킬 수 있다.

장면 종료

PC와 GM의 전투 준비가 완료되면 장면을 종료한다.

인터루드

다음 장면은 <랫맨 흑태자>와의 전투 장면이다. GM은 인카운터 시트 등 전투에 필요한 것들을 준비하자.



◆ 결전, 사악의 중심 (Center of the Evil) ◆

◆ 장면 정의

장면: 시네마틱 장면

해설: <랫맨 흑태자> 일당과 전투를 하는 장면.

목적: 모든 에너미를 쓰러뜨린다.

장면 본체

<랫맨 흑태자>와 결전을 벌이는 전투 장면이다. 플레이 시간에 여유가 있다면, 전투 전에 짧은 대화를 하는 장면을 삽입해도 좋다. 그는 지성이 있고 대화가 가능한 에너지이긴 하지만, <모험자>를 지상 침공을 막는 방해꾼으로밖에 보지 않는다. 은신처에 침입한 발칙한 자들을 살려 보낼 생각 또한 없다.

붙잡힌 야요이는 조잡한 혼례 의상을 입고, 쥐의 귀를 모방한 카튜샤(이것을 인간이 장비하면 랫맨에게 거스를 수 없게 되고 만다!)를 착용한 채 돛대에 묶여 있다. 자력으로 도망치진 못하지만 전투에 말려들 걱정 또한 없다는 것을 플레이어에게 전해두자. GM이 조연을 할 때 그녀의 대사를 통해 전달하는 것도 괜찮은 연출일 것이다.

◆ 오버추어

「의식도 한창 달아오르는 중이지만, 아무래도 쥐새끼가 몇 마리 숨어든 모양이군. 장엄하고 신성한 짐의 혼례를 중단하다니, 가증스러운 도둑놈들.」

「어…… 당신들!? 와 준 거야!」

해적선에 접근하는 여러분을 알아차린 <흑태자>가 목소리를 높였다. 돛대에 묶여 고개를 숙이고 있던 야요이도 퍼뜩 고개를 들어 올린다. 그 표정은 공포로 창백하지만, 조금이나마 희망을 되찾은 것 같다.

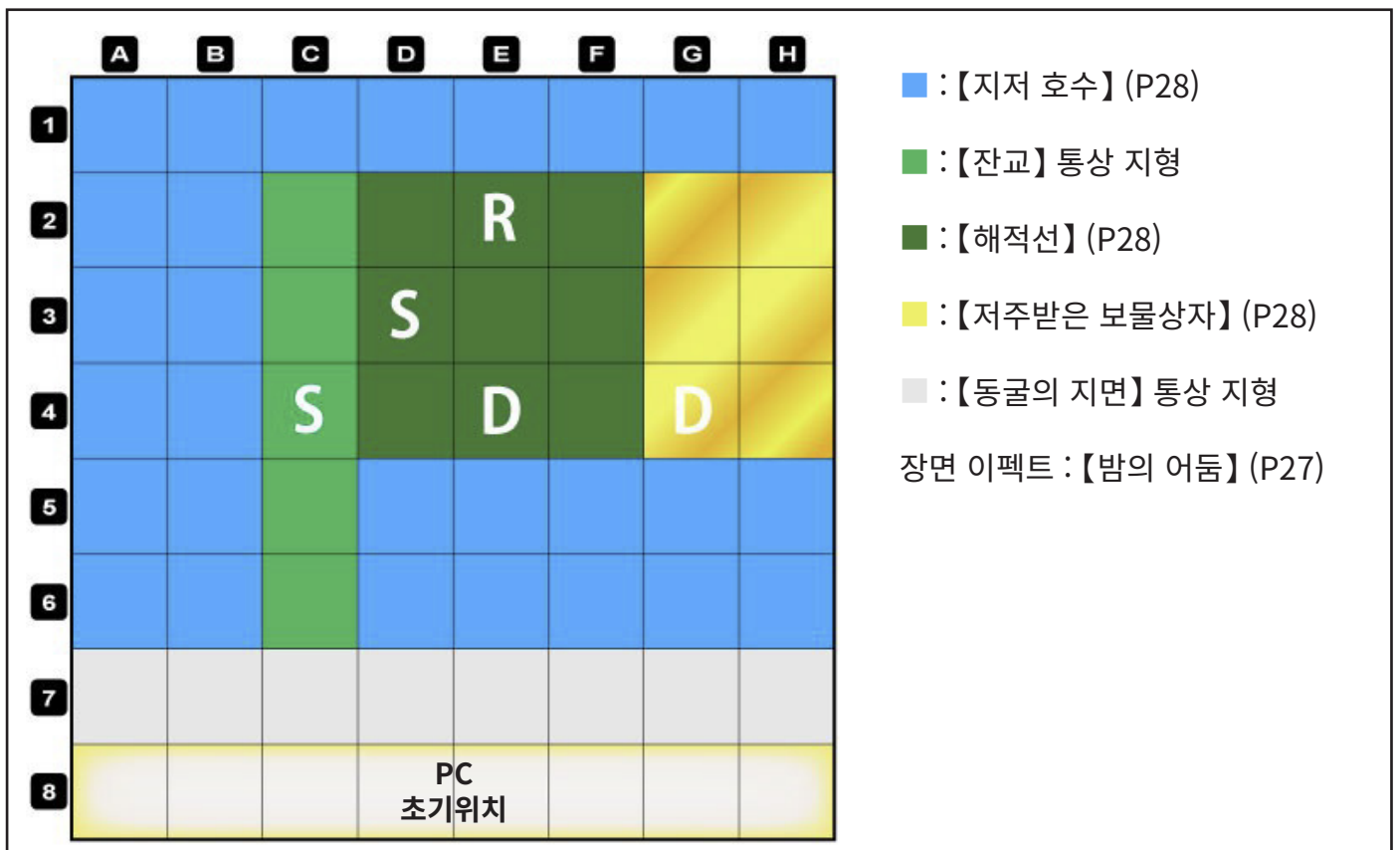
「붙잡힌 사람들은 모두 이 이상한 카튜샤가 씌워져서 거역할 수 없게 됐어! 게다가 이 녀석, 날 신부로 삼겠대…….」

앞니를 드러내며 당장에라도 달려들려는 랫맨들을 제지하며 <흑태자>는 말을 잇는다.

「그러하다. 지상의 인간을 반려로 삼아, 짐은 반드시 <랫맨>의 왕국을 세우고 모든 것을 지배할 것이다! 그 빛나는 첫걸음을 막겠다면…… 네놈들, 살아서 마이하마의 게이트를 빠져나갈 생각은 하지 마라.」

그가 등에 맨 거대한 검을 뽑자, 검신에서 불길한 독기가 피어올랐다.

「천벌을 내려주마, <모험자>. 짐의 <소드 오브 페스트 블랙>의 녹이 되어 사라지거라!」



◆ <랫맨 흑태자> 일당과의 전투

이 전투는 등장하는 에너지의 수가 많고, 지형도 고저 차나 수중 마스를 포함하는 복잡한 것이다. 특기나 프롭의 효과를 파악하는 것만으로도 상당히 고생할지도 모른다. 사전에 데이터를 잘 읽어두고, 어떻게 움직일지 시뮬레이트를 해두자.

[보스]인 <랫맨 흑태자> 말고는 모두 [몹]이므로, GM 측의 기본적인 전술은 그의 능력을 얼마나 활용하는가에 달렸다. 셋업에 《죽을 병의 저주》(전사직, 회복직 PC를 노리는 것이 좋다)를 사용한 후에는 《귀공자의 방패》와 EX 파워로 얻은 [장벽]에 의존하며 헤이트 톱인 PC에게 돌격해서 날뛰자. 라운드가 경과하면 [쇠약]의 강도가 늘어나므로, PC 측은 BS에 대처하지 못하면 고전하게 될 것이다.

<네부타 골렘> 및 <스켈레톤 파이어츠>는 소모성 전력이다. 둘 다 화력과 방해 능력이 우수하며, 보스와 함께 헤이트 톱인 PC를 공격하기만 해도 제 역할을 할 것이다. 《귀공자의 방패》를 활용해야 하므로 가능한 한 <랫맨 흑태자>로부터 4Sq 이내에 머무는 것이 좋다.

「저주받은 보물」은 무효화될 때까지 클린업마다 <스켈레톤 파이어츠>를 산출하는 프롭이다. 전장 어디든지 배치할 수 있으므로 기본적으로는 보스의 근처에 배치하는 것이 옳지만, 때로는 후위에 있는 PC와 같은 마스에 배치하여 기습을 하는 것도 일흥이다. 수가 충분하다면 《해적의 방식》으로 헤이트 언더의 PC를 노려도 큰 대미지를 줄 수 있을 것이다.

에너지의 초기 배치

- R: <랫맨 흑태자> : E2
- D: <네부타 골렘 D형> : E4, G4
- S: <스켈레톤 파이어츠> : C4, D3

멤버 수에 따른 대응

PC가 3명일 때는 G4의 <네부타 골렘 D형>과 C4의 <스켈레톤 파이어츠>를 없앤다. PC가 5명일 때는 C6에 <네부타 골렘 G형>을 추가, C4와 D3에 <스켈레톤 파이어츠>를 1마리씩 추가한다.

◆ 전투 시 컷 인

【저주받은 보물】에 의해 <스켈레톤 파이어츠>가 배치된다

『이 보물은 우리 것이다아……. 누구에게도 넘기지 않아…….』 어딘가에서 원념에 찬 목소리가 들린다. 해적선에 가득 실린 보물에 깃든 고대 해적들의 욕망이, 밴대너를 두르고 녹슨 커틀라스를 든 해골의 모습을 취하여 덤벼든다!

「후하하하, 아무래도 너희를 도둑이라고 여기는 모양이로군! 짐이 왜 그 금화에 손을 대지 않았는지 몸으로 깨닫거라.」

<랫맨 흑태자>의 [장벽]이 사라졌다.

여러분의 무기가, 마법이 무리를 지은 랫맨들을 하나둘씩 물리친다. 이미 <흑태자>의 호위는 무너졌다. 남은 것은 놈을 쓰러뜨리는 것뿐이다.

「무의미한 짓이다, <모험자>. 아무리 쓰러뜨려도 짐이 있는 한 우리 왕국의 백성은 무한히 늘어난다……. 무지막지하게 말이다!」

모든 적이 쓰러졌다면 전투를 종료한다. <랫맨 흑태자>는 분한 듯이 PC들을 노려보며 소멸한다.

◆ 오버추어: 모든 에너지가 쓰러졌다

「네, 네놈들……. 짐의 야망이, 꿈의 랫맨 천년왕국이…… 이런 곳에서 중단될 줄이야…….」

격전 끝에 <랫맨 흑태자>는 쓰러졌다. 그 몸은 서서히 검은 안개로 변하여 흔적도 없이 흩어진다. 여러분의 승리다!

◆ 장면 종료

전투에 승리하면 장면을 종료한다. 이 아지트에는 고대의 것과 <랫맨 흑태자>가 모은 것을 포함하여 다양한 보물이 있다. PC들은 한 번씩 「재물표: 금전」이나 「재물표: 마법소재」에서 재물표 롤을 하고, 표의 결과에 따른 재물을 얻을 수 있다.

또, 전투가 끝날 때까지 【저주받은 보물】이 남아 있었다면 잔액(600G에서 입수한 보물의 합계 액수를 뺀 수치)만큼의 현금을 입수할 수 있다.

◆ 엔딩 페이지

여기부터는 엔딩 페이지이다. GM은 엔딩 페이지 개시를 플레이어에게 선언하자.

◆ 인터루드

다음 장면은 이 시나리오를 마무리하는 엔딩 장면이다. 전투 직후의 장면, 마이하마로 귀환하는 장면, 마을에 돌아가는 장면으로 구성되어 있지만, PC가 지금까지 취한 선택에 따라 어떤 장면이 어울릴지는 달라질 것이다.

물론 플레이어와 GM이 바란다면 여기에 기술되지 않은 자신들만의 장면을 만들어도 좋다.

◆ 알려지지 않은 영웅들 (Hero's Secret Party)

◆ 장면 정의

장면: 시네마틱 장면

해설: <랫맨>의 야망을 쳐부순 PC들이 마이하마로 돌아가는 장면

목적: 이야기를 끝낸다.

◆ 장면 본체

<랫맨 흑태자>는 PC들의 손에 쓰러졌다. 사로잡힌 야요이를 구출하고 마이하마로 귀환하는 장면이다.

◆ 오버추어

수괴인 <랫맨 흑태자>가 소멸하면서 주위의 에너지는 침묵했다. <네부타 골렘>은 움직임을 멈추고, <스켈레톤 파이어츠>는 무너져 먼지로 돌아간다.

구출된 야요이는 PC 중 한 사람(야요이와 친밀한 캐릭터가 바람직하다)에게 안기더니, 감격한 나머지 울음을 터트리며 말했다.

대사: 야요이

「고마워, OO(PC 이름), 모두들……!」

「나, 무서웠지만 포기하지 않았어. 반드시 당신들이 구하러 와줄 거라고 믿었어..」

◆ 싸움이 끝나고

야요이 외의 납치된 사람들도 아지트 한구석에 갇혀 있다. 그들을 구출하고 대화가 일단락된 시점에서 쿠르르르…… 하는 굉음과 땅울림이 주위에 울려 퍼진다. 에너지가 없어진 것이 뭔가의 계기가 되었는지 이 장소에서 탈출하는 루트가 열린 것이다.

◆ 몽타주: 야요이와의 대화가 일단락됐다

「지진? 저, 저기. 이거 위험한 거 아냐……?」

갑작스러운 땅울림과 굉음에 당황하는 야요이 일행. 설마 이곳이 무너지는 걸까? 경계를 하는 여러분의 눈앞에서, 아까까지는 당장이라도 가라앉을 것 같았던 해적선이 빛에 휩싸이더니 새것이나 다름없는 배로 변했다. 지저 호수 너머의 벽이 서서히 열리자, 넓은 바다와 구름 한 점 없는 푸른 하늘이 시야를 채웠다.

아무래도 이것을 타면 여기에서 탈출할 수 있을 것 같다.

◆ 출범

PC들이 올라타면 배는 저절로 움직여서 마이하마 항으로 향한다. 낮선 배가 들어오자 항구에서 큰 소동이 일어났지만, 그 소동을 틈타 PC들(과 야요이를 비롯한 <폐기인>들)은 인파를 빠져나올 수 있었다. 그 앞에서 기다리고 있는 것은 사라리아 공녀의 밀정, 카르아였다.

◆ 몽타주: 마이하마에 귀환했다

여러분을 태운 배가 미끄러지듯이 마이하마 항에 입항한다. 항구에 있던 사람들은 멋지면서도 낮선 배의 모습에 「저건 뭐지?」라며 제각기 떠들고 있다.

「어~이! 이봐~!」 행방불명되었던 <대지인>들이 그 안에서 지인을 발견했는지 힘껏 손을 흔들고 있다.

여러분이 내리자 배는 환상처럼 사라져 버렸다. 항구는 순식간에 난리가 났다. 다행히도 그 소동 덕분에 무사히 인파를 빠져나올 수 있었다.

「이쪽이야, <모험자>..」

목소리가 들린 쪽을 보니 카르아가 서 있다.

◆ 카르아와의 대화

「퍽 화려한 귀환이잖아. 순조롭게 해결했나 보군.»
「사라리아 님은 캐슬 신데렐라로 돌아가셨어. 내가 대신 공녀 전하의 말씀을 전하지.»

「『본래라면 제가 직접 만나 봐야겠지만, 아버지나 남편의 눈을 속이는 것도 한도가 있으므로 카르아에게 맡깁니다. 마이하마를 구해준 숨은 영웅들에게 모든 이스탈 귀족과 마이하마 시민, 그리고 <대지인>을 대표하여 감사를 드립니다』……라고 하신다.»

「이게 약속한 보수야. 좀 더 보태긴 했지만……. 『또 뭔가 부탁할 일이 있을지도 모르니까요』라고 말씀하셨다. 귀공들이 전하를 뵈 일이 생겼을 때도 언제든지 내가 말씀을 전하도록 하지.»

◆ 의뢰 완료

카르아에게선 의뢰주인 사라리아가 전한 감사의 말과, 약속보다 조금 더 많은 (1인당 400G) 보수를 받을 수 있다. 또한 마이하마를 위기에서 구해낸 PC들은 사라리아에게 인정받는다. 이 타이밍에서 PC가 바란다면 사라리아에 대한 커넥션을 취득할 수 있다.

보수를 받고 카르아와 헤어진 후에는 <폐기아>들과 함께 개척촌으로 돌아가는 장면이다.

◆ 몽타주: 카르아와 헤어졌다

「OO 형! 야요이 누나도 무사히 돌아왔으니까 우리 마을로 돌아가자.»

「도착하면 또 파티해야지!»

「요번에 이미 했잖아. 과자는 가끔 먹으니까 맛있는 거야.»

여러분과 야요이가 무사히 돌아와서 <폐기아>들도 평소의 명랑함을 되찾은 모양이다. 집을 보던 아이들도 여러분의 귀환을 손꼽아 기다리고 있을 것이다.

자, 마을로 돌아가자!

◆ 장면 종료

PC들의 롤플레이가 일단락되고, 개척촌으로 돌아가기로 하면 이야기는 막을 내린다. 메인 플레이를 종료하고, 애프터 플레이로 넘어간다.

◆ 애프터 플레이

「애프터 플레이 (룰북 P245)」에 따라 애프터 플레이를 처리한다.

◆ 로그 티켓

배포하는 로그 티켓은 다음과 같다.

플레이어:

「로그 티켓: 랭크 업」× 1,

「로그 티켓: 아더 갯」× 2

GM:

「로그 티켓: 랭크 업」× 1

「로그 티켓: 재물 갯」× (플레이어 수+1)장,

「로그 티켓: 아더 갯」× 4

상기 내용에 더하여 세션에 마지막까지 참가한 플레이어와 GM에게는 「인과력 갯」이 한 장씩 배포된다. 또, 활약한 PC의 플레이어(우수한 플레이어를 뽑으려는 조치가 아니다. 그 날의 플레이를 돌이켜 보고 서로의 건투를 기리기 위한 것이다. 부디 전원의 활약 장면을 떠올려보자)에게는 「인과력 갯」을 추가로 한 장 더 배포하자. 세션을 여러 번 한 경우, 이것들은 몇 번이라도 배포된다.

◆ 세션의 종료

모든 처리가 끝나면 세션이 종료한다. 수고하셨습니다!

에너미 데이터

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

네부타 골렘 D형 Nebuta Golem Type D

랭크: 6 태그: [몹][인조][물품][암시] 식별난이도: 11

【STR】3 【DEX】2 【POW】3 【INT】4
【회피】9 [고정] 【저항】9 [고정]
【물리방어력】14 【마법방어력】16
【최대 HP】25 【헤이트 배율】× 3
【행동력】8 【이동력】2

▼특기

《만들어진 마음》_항상_이 에너미는 [정신] 대미지를 입었을 때, 추가로 [추가타: 10], [명함]을 입는다. 이 에너미는 CS 해제 효과를 받으면 곧바로 [명함]을 입는다.

《라 세라 연쇄 전격포》_【마법공격】[전격]_메이저_대결(13/저항)_단일_4Sq_[27+2D]의 마법 대미지를 입힌다.〔대상: 혼란〕대상을 기준으로 「대상: 단일/사정거리: 4Sq」를 2차 대상으로 삼아 25점의 직접 대미지를 입힌다.

《축제가 끝난 뒤》_본문_자동성공_단일_2Sq_장면 1회_이 에너미가 [사망], [전투불능]이 되었을 때 사용할 수 있다. 이 에너미를 [사망], [전투불능]으로 만든 캐릭터에게 [혼란], [위중]을 입힌다.

▼드롭 아이템

고정: 터진 마도전구 [환전] (30G)

▼해설

고대 알브가 축제에 사용했던 오리 형태의 거대 마도인형을 병기로 재활용한 것. 반짝반짝 빛나는 화려한 전구 장식을 전신에 걸치고 있다. 강렬한 전격을 발사하는 기구가 내장되어 있으며, 보기와 달리 위험하다. 파괴되면 귀에 거슬리는 비명을 지르는데, 이것을 들으면 기분이 매우 나빠진다.

네부타 골렘 G형 Nebuta Golem Type G

랭크: 6 태그: [인조][물품][암시] 식별난이도: 11

【STR】4 【DEX】3 【POW】2 【INT】3
【회피】3 + 2D 【저항】2 + 2D
【물리방어력】19 【마법방어력】11
【최대 HP】95 【헤이트 배율】× 2
【행동력】5 【이동력】2

▼특기

《만들어진 마음》_항상_이 에너미는 [정신] 대미지를 입었을 때, 추가로 [추가타: 10], [명함]을 입는다. 이 에너미는 CS 해제 효과를 받으면 곧바로 [명함]을 입는다.

《네부타 홀드》_【백병공격】_메이저_대결(6+2D/회피)_단일_지근_[27+2D]의 물리 대미지를 입힌다.〔마이너〕대상에게 [경직]을 입힌다. 이 [경직]은 보통의 방법으로는 해제할 수 없고, 대상과 이 에너미가 다른 Sq로 떨어졌을 때만 해제할 수 있다.

《일렁이는 빛》_대미지 적용 직후_자동성공_단일_2Sq_자신이 공격을 받은 직후에 사용한다. 그 공격을 한 캐릭터를 대상으로 5점의 직접 대미지와 [혼란]을 입힌다.

《꿈의 종결》_이니셔티브_자동성공_범위(무차별)_지근_장면 1회_이 에너미는 즉시 [전투불능]이 된다. 대상에게 20점의 직접 대미지를 입힌다.

▼드롭 아이템

1~4: 마도전구 [환전] (50G)

5~6: 마도 LED [환전] (90G)

▼해설

고대 알브가 축제에 사용했던 개 형태의 거대 마도인형. 반짝반짝 빛나는 화려한 전구 장식을 전신에 걸치고 있다. 인류와 전쟁을 하기 위해 병기로 전용되었는지 거대한 손으로 적을 포획하는 기능과 자폭 장치가 내장되어 있다. 고장 난 스피커 처럼 귀에 거슬리는 목소리로 말을 하지만, 의지나 지능은 없는 듯하다.

랫맨 흑태자 Ratman Black Prince

랭크: 6 태그: [보스] [인간형] [랫맨] [암시] 식별난이도: 14

【STR】3 【DEX】4 【POW】2 【INT】3
 【회피】4 + 2D 【저항】2 + 2D
 【물리방어력】12 【마법방어력】9
 【최대 HP】132 【헤이트 배율】× 6
 【행동력】7 【이동력】2 【인과력】4

▼특기

《**쥐의 체술**》_항상_이 에너지가 할 [통상이동]은 항상 [즉시이동]이 된다.

《**암흑의 귀공자**》_항상_이 에너지는 장면에 등장할 때 <네부타 골렘 D형> 2개체와 <스켈레톤 파이레츠> 2개체를 임의의 위치에 배치할 수 있다. 이 효과로 배치된 에너지에게서는 드롭 아이템을 입수할 수 없다.

《**죽을 병의 저주**》_셋업_2개체_20Sq_대상에게 [쇠약: 10]을 입힌다. [대상: 쇠약] 대상이 입고 있는 [쇠약]의 강도에 10을 더하고, 거기에 더하여 [위중]을 입힌다.

《**사검(邪劍) 소드 오브 페스트 블랙**》_[백병공격] [사독]_메이저_대결(5+3D/회피)_단일_지근_[55+2D]의 물리 대미지와 [쇠약: 10]을 입힌다. [마이너] 또한, 대상의 CS 중 하나를 골라서 해제한다. 이 처리는 대미지를 적용하기 직전에 한다. [인과력1] 이 공격을 「대상: 범위(선택)」으로 변경한다.

《**흑사의 폭풍**》_[사독]_클린업_광범위 2(무차별)_지근_대상에게 10점의 직접 대미지를 입힌다. 이 특기는 [인조], [불사] 태그를 가진 대상에게는 효과가 없다. [대상: 쇠약] 이 특기의 대미지에 [쇠약]의 강도를 더한다.

《**귀공자의 방패**》_대미지 적용 직전_단일_4Sq_라운드 1회_이 에너지가 [대미지 적용 스텝]에서 받을 예정인 대미지는 대상이 대신 받는다. 동의하는 캐릭터만을 대상으로 선택할 수 있다.

《**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.

▼드롭 아이템

1~3: 윤기 나는 수염 (150G)

4~5: 우람한 꼬리 (250G)

6: 귀공자의 왕관 (555G)

고정: 사검의 파편 [코어 소재] (100G)

▼해설

마이하마 지하에 존재하는 <랫맨> 집단 중 하나를 통솔하는 강력한 개체. 체격도 보통의 랫맨보다 크고, 윤기가 나는 멋진 수염과 더불어 위엄을 풍긴다. <랫맨>답지 않게 지능이 높고, 스스로를 「어둠의 왕자」라 칭하며 거드름을 피운다. 질병을 흠뻑리는 마검 「소드 오브 페스트 블랙」을 소유하고 있으며, 대치한 자는 서서히 병에 걸려 죽음을 맞이한다고 한다. <랫맨> 특유의 임기응변도 건재하여 부하를 방패로 삼는 짓도 태연하게 저지른다.

발굴품이나 척후의 보고 등을 통해 전해 들은 지상 세계에 강한 동경과 질투를 품고 있으며, 같은 <랫맨>들조차 지하를 기어 다니는 쥐라며 깔보는 구석이 있다. 그런 그의 당면 목표는 지상 출신의 아내를 얻어 일찍이 마이하마에 존재했다는 전설의 랫맨 천년왕국을 재현하는 것인 듯하다.



스켈레톤 파이어츠 Skeleton pirate

랭크: 6 태그: [몸] [불사] [암시] 식별난이도: 11

【STR】3 【DEX】4 【POW】2 【INT】3

【회피】11 (고정) 【저항】8 (고정)

【물리방어력】15 【마법방어력】12

【최대 HP】33 【헤이트 배율】× 3

【행동력】7 【이동력】2

▼특기

《백골신체》_항상_이 에너지는 항상 [약점(화염): 10]과 [약점(둔기/도끼): 10]을 가진다. 또한 [광휘] 대미지를 입었을 때는 추가로 [멍함]을 받는다.

《녹슨 커틀라스》_백병공격_메이저_대결(14[고정]/회피)_단일_지근_대상에게 [55+2D]의 물리 대미지를 입힌다. [마이너] 대상을 1Sq까지 즉시이동(강제)시킬 수 있다. [자신: 추가타] 대미지에 +10.

《해적의 방식》_이 에너지가 입히는 대미지는 장면에 등장한 <스켈레톤 파이어츠>라는 명칭의 에너지 1마리(자신 포함)당 +5가 된다.

▼드롭 아이템

고정: 해적의 코인 [환전] (30G)

▼해설

보물이 쌓인 배와 함께 바다에 가라앉은 옛 해적들의 집념이 백골 사체의 형상을 취하여 되살아난 몬스터. 보물을 노리는 <모험자>를 무차별 공격한다. 백골이라고 해도 해적 특유의 거친 방식은 건재하여 수가 많을수록 더 위험하다.

외견은 각각 미묘하게 다르지만, 너털너털한 밴대너와 녹슨 커틀라스는 공통으로 지니고 있다. <대지인> 뱃사람들에겐 그들이 타는 <유령 해적선>이 지금도 바다를 방황하고 있다는 전설이 전해지며, 출항 전에 바다에 코인을 던져 액막이를 하는 관습이 있다.

프롭 데이터

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

마차

랭크: 6 [오브젝트] [기계]

탐지난이도: 자동 해석난이도: 자동 해제난이도: 불가

▼효과

<대지인> 행상인들의 마차. 헤이트치 3(고정)과 【HP】100, 【물리방어력】10을 가지며, 【HP】가 0이 되면 파괴된다. 이 프롭의 【HP】는 회복할 수 없다. 또, 이 프롭은 [장벽] 상태가 되지 않는다.

밤의 어둠

랭크: 1 [오브젝트] [천연]

탐지난이도: 자동 해석난이도: 자동 해제난이도: 불가

▼효과

장면이 시작할 때 장면 내의 Sq 전체에 【얕은 어둠】을 설치한다.

밤하늘 같은 보편적인 어둠이나, 안개가 끼거나 하여 전망이 나쁜 상황.

얕은 어둠

랭크: 0 [공간] [천연]

탐지난이도: 자동 해석난이도: 자동 해제난이도: 불가

▼효과

이 효과는 프롭 【암흑】과 유사한 것으로 간주한다. [접촉] 대상은 지근 이외로부터의 공격에 대한 [방어판정]에 +2를 받는다. 이 효과는 이 프롭에서 벗어날 때까지 지속된다..

지저 호수

랭크: 1 [지형] [천연]

탐지난이도: 자동 해석난이도: 자동 해제난이도: 불가

▼효과

이 프롭은 【수중】과 유사한 것으로 간주한다. (접촉) 대상은 이 프롭 내에 진입한 시점에서 남은 이동을 잃는다. 대상은 [수영] 상태가 되며, 또한 【이동력】이 1까지 저하한다. 이 효과는 이 프롭에서 벗어날 때까지 지속된다.

마이하마 지하에 펼쳐진 광대한 지저 호수. 바다로 통하는지 바닷물이 섞인 기수호이다.

해적선

랭크: 1 [지형] [기계] [높이]

탐지난이도: 자동 해석난이도: 자동 해제난이도: 불가

▼효과

반쯤 썩어가는 고대의 해적선. 갑판에는 옛 소유주가 모은 것으로 보이는 보물이 아직 남아 있다.

저주받은 보물

랭크: 6 [오브젝트] [마법]

탐지난이도: 자동 해석난이도: 자동 해제난이도: 불가

▼효과

매 라운드 클린업에 〈스켈레톤 파이레츠〉 하나를 GM이 인카운터 시트에서 지정한 임의의 Sq에 [행동완료] 상태로 배치한다. 이 효과로 배치된 〈스켈레톤 파이레츠〉에게는 드롭 아이템을 입수할 수 없다. (기동: 마이너) 「재물표: 금전」 「재물표: 마법소재」 「재물표: 환전 아이템」 중 하나를 선택해서 1회 굴릴 수 있다. 이 행동으로 얻은 보물이 600G에 도달하면 이 프롭은 소멸한다.

◆ [높이n]을 가진 프롭

[높이]는 새로운 태그이다. 주로 [지형] 태그를 가진 프롭에 기재되며, 그 지형의 고도를 나타낸다. n은 고도의 숫자를 나타내며, [높이2]라면 고도 2를 의미한다. [높이] 태그가 없는 [지형] 프롭은 모두 [높이0]으로 간주한다.

특정 Sq에서 [통상이동], [즉시이동](강제적인 이동도 포함)을 통해 고도가 더 높은 Sq로 이동하는 경우 이동 거리는 기존의 1Sq가 아니라 [1+(이동할 목적지에 해당하는 Sq의 고도 - 원래 있던 Sq의 고도)]Sq를 기준으로 잡는다. 예컨대 [높이0]인 Sq에서 인접한 [높이1]의 Sq로 이동하려면 통상의 1Sq분의 이동이 아닌 2Sq분의 이동으로 간주한다. 이동 가능한 거리가 부족한 경우에는 높은 Sq에 진입할 수 없다.

한편, 고도가 낮은 Sq로 이동하는 경우에는 이동 거리의 증가가 발생하지 않는다. 또, [비행] 상태의 캐릭터는 [높이] 태그의 영향을 무시할 수 있다.

◆ 스태프 리스트

시나리오 작성: Chord Joehausen

그래픽 디자인&레이아웃: 미즈카와 메에, 7 Sided Word Shop

미션 디자인: Chord Joehausen

일러스트: 칸나소라, 미즈카와 메에

디벨롭먼트: 7Sided Work Shop