▶ 시나리오 가이던스

플레이어 인원: 4인(3~5인)

캐릭터 랭크: 1

플레이 시간: 3~5시간

▶ 프리플레이

▷ 예고편

<잔다리 거리>와 <종각 거리>를 잇는 핏줄기와 같은 도로, 새터길. 초보자 지역에 불과한 곳이지만, <대지인>에게는 안전하지만도 않다. 마을 밖은 언제나 위험이 도사리고 있는 곳이다.

<재건위원회>를 통해 의뢰가 들어왔다. 내역은 실종 사건의 조사. 새터길 위에서 교역을 위해 오고가는 마차가 때때로 실종되는 사건이 발생한다는 것이다. 플레이어 타운을 잇는 생명선이 침범받아서는, <모험자> 활동도 제약받기 쉽다…. 그렇게 생각한 모험자들은 의뢰를 수락하고 새터길로 향한다.

로그 호라이즌 TRPG, 「새터길에 스며든 어둠」

모험자들이여, 지평선 너머에 새로운 기록을 세워라!

▷레귤레이션

● 사용 룰

룰북과 GM이 허가한 서플리먼트를 사용한다. 다른 자료에 대해서는, GM과 상의할 것.

● 난이도

다음 난이도 중 하나를 선택한다.

○ 매우 쉬움 - PC 전원이 【인과력】에 +2

○ 쉬움 - PC 전원이 【인과력】에 +1

○ 보통 - 변경 없음

▷상황 해설

모든 PC는 <잔다리 거리>의 소규모 길드에 소속된 동료들이다. 이따금 <재건위원회>의 의뢰로 대지인을 돕거나 하며, 셀데시아에서 <모험가>로 살아가는 것에 익숙해져가고 있다.

이 시나리오에서 PC들은 <재건위원회>의 의뢰를 받는 장면에서 시작한다.

의뢰의 내용은 두 플레이어 타운을 잇는 교역로에 수시로 발생하는 사건의 조사를 수행하는 것이다.

▷추천 캐릭터

이 시나리오는 CR 1인 캐릭터 3~5명을 대상으로 상정하였다. 캐릭터 생성은 퀵스타트나 컨스트럭션, 아무 것이나 상관 없다.

▷ GM용 정보

<모험자>와 <대지인>들이 <재건위원회>의 질서에 익숙해진 시점에, PC 일행은 <재건위원회>의 의뢰로 두 플레이어 타운을 잇는 새터길의 교역물자 실종 사건의 조사에 나선다.

새터길을 이동하며 만나는 이런저런 사람들과 정보를 교환하던 중, PC 일행은 습격당하는 중인 <대지인>의 교역마차를 발견한다. 습격자의 정체는 <코볼트>. 몇몇 <코볼트>를 격퇴한 PC 일행이었지만, 납치당한 교역마차의 마부를 구하기 위해 돌배나무 숲으로 진입하게 된다.

돌배나무 숲을 탐색해 <코볼트>를 격파하고 마부의 안전을 확보하면 시나리오는 종료된다. 추가 시나리오를 위해서, 풀리지 않은 의문점을 확인하는 장면을 넣을 수 있다.

핸드아웃

「새터길에 스며든 어둠」 시나리오 핸드아웃

▶ 레귤레이션

이 시나리오의 난이도는 CR 1 캐릭터 3~5명입니다. GM이 정한 난이도에 따른 【인과력】 증감을 반영하는 것을 잊지 맙시다.

▶ 추천 캐릭터

룰북을 이용해 CR 1 캐릭터를 제작합시다. 사용하고 싶은 서플리먼트에 대해서는 GM과 상의하십시오. 네 가지 아키직업이 모두 포함되도록 구성하는 것을 추천합니다.

▷ 추천 서브직업

이 시나리오는 전투와 추리를 포함합니다. 아래와 같은 서브직업들이 활약할 수 있습니다.

가정부 교섭인 교역상인 괴도 기도사 농가 마부 메이드 밀정 변경순찰 사냥꾼 엘더메이드 전투사제 점성술사점술사 지도제작자 채집인 척후 추적자 탐험가 해적

▶ 상황 해설

▷ PC의 입장

모든 PC는 <잔다리 거리>의 소규모 길드에 소속된 동료들입니다. 길드의 이름과, 길드마스터가 누군지를 상의해서 정하도록 합시다. 이따금 <재건위원회>의 의뢰로 필드에 나가 대지인을 돕거나 하며, 셀데시아에서 <모험가>로 살아가는 것에 익숙해져가고 있다는 설정입니다.

▷ 개시 당시의 상황

길드 홀을 찾아온 <재건위원회> 관련 인물로부터 조사 의뢰를 받는 장면에서 시작합니다.

▷ 의뢰 내용과 보수

<잔다리 거리>를 나가면 바로 이어지는 존인 새터길에서 일어난 실종사건의 원인을 파악하는 일입니다. 의뢰를 달성하면 PC 1인당 100G의 보수를 받을 수 있습니다.

오프닝

▶ 인터루드

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

이 시나리오에서는 모든 장면에 PC 전원이 등장하는 것을 원칙으로 한다.

플레이어의 요청에 의해서는 일부 PC만 등장하는 장면을 넣을 수 있다.

장면에 PC 전원이 등장하는 것이 원칙이며, 일부 PC만 등장하는 장면도 넣을 수 있다는 것을 플레이어에게 고지한다.

▶ 장면 1: 「<재건위원회>의 의뢰」

▷ 장면 정의

● 장면: 시네마틱 장면 / 장면 플레이어: 전원

● 해설: 길드 홀에서 <재건위원회>의 인물에게 브리핑을 받는 장면

● 목적: 의뢰를 파악하고 앞으로의 행동을 결정한다.

▷ 장면 본체

● 오버추어

여러분의 길드 홀이 응접실로 쓰고 있는 작은 사무실 공간. 여러분은 이른 아침부터 작은 테이블에 둘러앉아있다. 길드마스터에게 <재건위원회>의 의뢰를 받아서 수행해달라는 부탁을 받아, <재건위원회>에서 나온 사람에게 설명을 듣는 자리이다. 그런 여러분의 시선을 모으는 것은 정장을 입고 안경을 쓴 샤프한 남성. <신의 주사위놀음>의 참모역으로 알려진 <황녀기사> 아라첼로다. 본격적인 이야기에 앞서 마시던 커피잔을 내려놓은 그는, 여러분에게 진지한 목소리로 말하기 시작한다.

대사: 아라첼로

"길드마스터에게 이야기를 들으셨을 거라고 생각합니다만, 여러분께 부탁드리고 싶은 건 사건 조사입니다. 방금까지 설명드린 대로, 새터길에서 마차가 통째로 '실종'되는 일이 세 번이나 일어나다보니 <재건위원회> 입장에서도 가만히 두고 볼 수는 없는 노릇이니까요."

"단순히 습격당하는 것이라면 목격자도 있을 테고 습격의 흔적도 남을테니 면밀히 준비를 하는 것도 가능하겠지요. 하지만 거의 '증발'이라고 할 수 있을 정도로 짐은 물론이고 마차, 심지어 마부조차 행방이 묘연합니다."

"그래서 일손이 남는 길드 여러분들께 사건의 현장 조사를 부탁드리던 참입니다. <잔다리 거리>와 <종각 거리>에서는 다른 길드 분들이 마차에 실렸던 물품이나 마부의 신원 위주로 조사중이고, 새터길의 중간지점에서 <종각 거리>까지도 다른 길드분들께 요청드렸습니다."

"즉, 여러분들께 부탁드리고 싶은 것은... 이곳 <잔다리 거리>부터, 새터길의 중간 지점까지의 조사입니다."

● 장면: 길드 홀

PC의 질문에 대답하거나, 아라첼로가 직접 이야기를 꺼내는 방식으로 정보를 제공한다. 연기가 어렵다면, 다음과 같은 내용을 직접 전달해도 좋다.

○ 마지막 실종은 어제 일어났고 바로 <재건위원회>가 대책 마련에 들어가, 오늘 아침부터 작전을 시작하게 되었다.

○ 마차들은 통째로 사라졌다. 마차가 다른 길로 빠져나간 흔적은 없으며, 척후병이 입수한 최신 정보에 따르면 마차가 수풀쪽으로 빠져나간 흔적이 몇 군데 있다고 한다.

○ 다른 길드에 의한 수색이 진행되어 정보가 들어오는대로 텔레파시로 정보를 줄 것이다. 물론, PC들도 그렇게 해 주어야 한다.

○ 중간지점에 <재건위원회>의 연락 요원이 있다. 그 지점까지 조사하면 돌아와서 조사 결과를 재확인하자.

이야기가 일단락되었다고 판단하면, 다음 몽타주 묘사를 해 준다.

● 몽타주

대사: 아라첼로

"...그러면, 설명은 이쯤으로 된 것 같군요. 준비를 마치시는대로 바로 출발해주시면 될 것 같습니다."

"활약을 기대하겠습니다."

▷ 장면 종료

PC들이 길드 홀을 떠나기로 하면 장면을 종료한다. 장면 2: 「<잔다리 거리>에서의 준비」로 넘어간다. 퀵스타트/컨스트럭션 이후 첫 플레이 등으로 장비 등의 준비가 끝난 상태라면, 장면 3: 「새터길의 조사」 직전의 인터루드로 넘어간다. 그 경우 오프닝 페이즈는 이것으로 끝나며, 다음 장면부터는 미들 페이즈가 된다.

▶ 장면 2: 「<잔다리 거리>에서의 준비」

▷ 장면 정의

● 장면: 앱스트랙션 장면 / 장면 플레이어: 전원

● 해설: 플레이어 타운 <잔다리 거리>에서 임무에 돌입하기 위한 준비를 한다.

● 목적: <잔다리 거리> 존을 떠나 새터길로 진입한다.

▷ 장면 본체

새터길을 조사하기 위해 플레이어 타운에서 준비를 하는 장면이다. GM은 여기에서 PC가 아이템을 구입, 교환, 매각, 작성, 폐기하는 것을 허락할 수 있다. PC가 정보 수집을 하려 한다면, 다른 길드원들이 이미 조사하고 있다는 사실을 상기시키자. 혹은, [작성 필요]에서 제공할 정보의 일부를 이 장면에서 제공해도 좋다.

▷ 장면 종료

PC들이 <잔다리 거리>를 떠나기로 하면 장면을 종료한다. 장면 3: 「새터길의 조사」 직전의 인터루드로 넘어간다. 오프닝 페이즈는 이것으로 끝나며, 다음 장면부터는 미들 페이즈가 된다.

미들 페이즈

GM은 미들 페이즈 개시를 선언하고, 각 PC에게 【인과력】을 1점씩 배포한다. 이 시나리오를 플레이하는 것이 두 번째 이후인 플레이어의 PC에게는 배포하지 않아도 된다(GM이 선택).

▶ 인터루드

다음 장면 「새터길의 조사」는 미션이다. 인카운터 시트 등을 준비한다. 미리 「소모표 굴림(P286)」을 확인해 두자.

▶ 장면 3: 「새터길의 조사」

▷ 장면 정의

장면: 앱스트랙션 장면 / 장면 플레이어: 전원

해설: 새터길에 흩어진 흔적을 조사하여 수상한 장소를 발견한다.

목적: 미션의 승리조건을 달성한다.

▷ 장면 본체

● 미션: 새터길의 조사

PC들이 새터길을 본격적으로 조사하는 장면이다. 미션에 따라 해결한다.

「인카운터 시트: 새터길의 조사」를 참조한다. 미리 복사해 플레이어들에게도 공개하고 플레이하도록 하자.

● 컷인:  PC가 《수집한 단서를 검토한다》를 선택하였을 경우, 사용하는 '단서 카운터' 하나마다 1D를 굴려 표를 순서대로 읽어 답해준다. 플레이어가 세 명일 경우, 《수집한 단서를 검토한다》를 선택하지 않은 경우에도 두 번까지 단서 카운터를 한 개 사용한 것으로 하고 표를 순서대로 읽어준다.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 주사위의 눈이 3 이하(의미있는 단서) | 주사위의 눈이 4 이상(<재건위원회>의 연락) |
| 첫 번째 | 엉성한 직물이 짐상자 모서리에 엉겨붙어 있습니다. 아무래도 '아인종'의 옷이 찢어진 것 같습니다. 짐마차는 '몬스터'가 있는 구역에 있을 것 같군요.  【정보 마커: 몬스터 Ｏ】 획득. | "아라첼로입니다. 수소문 끝에 마차 세 대의 목격정보를 확인했습니다만, 모두 '중간지점'은 통과한 것 같습니다. 즉 실종은 여러분이 담당하는 구역에서 일어난 것 같습니다." 단서는 큰 의미가 없었습니다. |
| 두 번째 | 셀데시아 바깥의 유명 판권 캐릭터가 수놓인 여아용 속옷입니다. 대체 왜 이런 물건이? 마차의 위치를 추적하는데 도움이 될 것 같진 않군요. | "아라첼로입니다. 마차 바퀴자국 판독을 끝내셨다고요? ...네. 그게 사실이라면 짐마차들은 모두 새터길의 '북쪽'으로 이동한 셈이겠군요."  【정보 마커: 북쪽】 획득. |
| 세 번째 | 팔미르 황가의 문장이 찍힌 딱 봐도 고급스러운 짐상자의 일부분입니다. 이런 걸 발견했다면 대지인 사이에서 소동이 일어났겠죠. 짐마차는 '대지인'이 있는 구역에는 없을 것 같습니다.  【정보 마커: 대지인 Ｘ】 획득. | "아라첼로입니다. 지도를 봐 주세요. 목격정보를 종합해보면 여러분이 담당하는 지역의 '동쪽'에서 실종된 가능성이 높습니다.'  【정보 마커: 동쪽】 획득.  단서는 다른 마차상인이 떨어트리고 간, 관련 없는 물건이었습니다. 행동을 실행한 PC는 물건을 넘겨준 사례비로 10G를 받았습니다. |
| 네 번째 | 사용하지 않은 수정화 한 닢입니다! 만약 이런 화물이 모험자들 근처에 있었다면 난리가 났겠죠. 짐마차는 '모험가'가 있는 구역에는 없을 것입니다.  【정보 마커: 모험자 Ｘ】 획득.  한편, 행동을 실행한 PC는 【인과력】 +1을 얻습니다. | "아라첼로입니다. 상인들이 완고해서 시간이 걸렸지만... 세 마차는 공통적으로 많은 양의 마석을 싣고 가고 있었습니다. 불길한 예감이 듭니다. 조심하세요."  모든 PC가 【인과력】 +1을 얻습니다.  단서를 열심히 들여다봤지만, 아무 것도 아니었습니다. |
| 다섯 번째 | 어느 모험가가 장난스럽게 쓴 여행 정보지의 한 페이지입니다. GM이 임의로 한 지역을 정해 그 지역의 지역 정보를 획득합니다. | "아라첼로입니다. 필요하신 게 있습니까? ...에 관한 정보 말입니까? 그곳이라면 분명..." PC가 원하는 지역 한 곳의 지역 정보를 획득합니다. |
| 그 이상 | 주사위의 눈이 4 이상인 경우를 순서대로 읽어준다. | 주사위의 눈이 3 이하인 경우를 순서대로 읽어준다. |

● 컷인:  PC가 《지역 정보를 확인한다》에 성공하였을 경우,

PC가 요구한 지역에 해당하는 줄의 표를 채워준다.

지역정보 표(미공개 정보)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 대지인 | 모험가 | 몬스터 | 지리(남북) | 지리(동서) |
| 새터 수도원 | Ｏ | Ｘ | Ｘ | 북 | 서 |
| 새터 마을 | Ｏ | Ｏ | Ｘ | 북 | 서 |
| 돌배나무 숲 | Ｘ | Ｘ | Ｏ | 북 | 동 |
| 노스 자이언트 폐허 | Ｘ | Ｘ | Ｘ | 북 | 동 |
| 귀환연구기관 | Ｘ | Ｏ | Ｘ | 남 | 서 |
| 하르미 산 | Ｏ | Ｘ | Ｏ | 남 | 서 |
| 사우스 자이언트 폐허 | Ｘ | Ｏ | Ｏ | 남 | 동 |
| 삼나무 숲 | Ｏ | Ｏ | Ｏ | 남 | 동 |

▷ 장면 종료

미션 처리가 종료되면 다음 몽타주를 묘사한다.

● 몽타주

결론이 나왔다. 제일 가능성이 높은 것은 「돌배나무 숲」이다. 여러분은 일단 이 시점에서 내린 결론을 아라첼로와 논의하려 한다. 조사의 피로도 있다. 일단은 <잔다리 거리>로 돌아가자...고 생각했을 때, 남자의 비명이 들려왔다. 그리 멀지 않은 곳이다.

PC 일행이 위기를 감지하고 비명이 들려온 곳으로 이동하면 장면이 종료된다.

▶ 인터루드

다음은 브리핑 장면이다.

▶ 장면 4: 「습격받는 마차」

▷ 장면 정의

● 장면: 브리핑 장면 / 장면 플레이어: 전원

● 해설: 적과의 전투를 준비하기 위해 PC 일행이 준비하는 장면.

● 목적: 전투 준비를 갖춘다.

▷ 장면 본체

● 전투 준비

PC들은 「타이밍: 브리핑」 혹은 「타이밍: 레스트타임」인 행동을 한 번 실행할 수 있다.

PC들이 [준비] 태그를 갖는 특기를 사용할 수 있다는 것을 알려주자. 「이름이 같은 행동의 다중 사용 금지」와 장면 n번 제한이 있는 특기의 경우는 전투장면동안 제한이 유지된다는 것을 짚어주자.

[정찰] 태그를 갖는 행동을 성공하면 다음 컷인을 묘사한다.

○ 컷 인: PC가 [정찰] 태그를 가진 행동에 성공했다.

도로 앞쪽에 짐마차가 멈춰서 있고 그 근처에 움직이는 형체가 몇 개 보인다. 달려가던 궤도를 살짝 틀어 높은 곳에 잠시 멈춰선 당신은 몸을 낮추고 짐마차 주변을 응시한다. <코볼트>다. 몇 마리의 코볼트가 짐마차 주변을 둘러싸고 바쁘게 움직이고 있다.

▷ 장면 종료

전투 준비가 끝나면 장면을 종료한다.

▶ 인터루드

다음은 전투 장면이다. 사용할 인카운터 시트와 마커 등을 준비하자.

▶ 장면 5: 「<코볼트> 강도 저지」

▷ 장면 정의

● 장면: 전투 장면 / 장면 플레이어: 전원

● 해설: PC 일행이 <코볼트>들이 짐마차를 습격하는 현장을 맞닥뜨린 장면.

● 목적: <코볼트>들을 모두 쓰러트린다.

▷ 장면 본체

● 오버추어

돌배나무 숲의 외곽을 지나는 길. 짐마차를 둘러싼 <코볼트>들이 짐마차를 오르락내리락하며 이것저것을 살피고 있다. 말들은 얌전히 있고, 마부석은 비어있다. 코볼트 두 마리가 마부를 대충 짊어지고 숲 속으로 사라지고 있는 것이 보인다.

대사: <코볼트> 중 하나

"서둘러갸! 비명소리 때문에 인간들이 올지도 모른다갸!"

"왜갸! 왜 잠들지 않은 거갸!"

● 장면: <돌배나무 숲> 외곽의 숲길

<코볼트>들이 숲길에서 짐마차를 습격하는 장면. PC 일행이 코볼트를 저지하기 위해 행동에 나선다면 전투를 개시한다.

● 몽타주: PC가 행동에 나섰다

여러분은은 빠르게 전투준비를 마치고 마차를 둘러싼 코볼트들을 향해 달려간다. 대장격으로 보이는 코볼트가 여러분을 발견하고 소리를 지른다!

대사: <코볼트> 중 하나

"<모험자>갸! 전투 준비! 마차 밖으로 나와갸!"

● <코볼트>와의 전투

여러 마리의 코볼트와 싸운다. PC와 에너미를 「인카운터 시트: <코볼트>와의 전투」를 참조해 배치한다.

○ 에너미 배치

F4: <코볼트 캐스터>를 배치한다.

E6: <코볼트> 2마리를 배치한다. (PC가 5명이라면 3마리를 배치한다.)

○ 에너미의 전술

<코볼트>들은 PC에게 접근해 [헤이트 톱]인 PC에게 백병공격을 가한다.

<코볼트 캐스터>는 F3으로 이동해 가능한 한 움직이지 않으며 [헤이트 톱]인 PC를 마법으로공격한다.

○ 프롭

【돌배나무 숲 수풀】 프롭 【수풀】로 간주하며 태생은 [천연]으로 한다.

【돌배나무 숲】 프롭 【삼림】으로 간주하며 태생은 [천연]으로 한다.

【바위 언덕】 프롭 【벽】으로 간주하며 태생은 [천연]으로 한다.

【대지인의 짐마차】 전투 중 한 번만, GM의 판단에 따라 이 칸에 코볼트를 두 마리까지 배치해도 좋다. (PC가 3명이라면 1마리를 배치해도 좋다.) 상황판단을 잘 하지 못하고 있는 코볼트들이 아직 마차 안을 뒤지고 있다.

● 전투 종료

에너미를 전멸시키면 전투는 끝난다. 쓰러트린 코볼트와 코볼트 캐스터의 드롭 아이템 굴림을 하자.

▷ 장면 종료

전투가 끝나면 장면은 종료된다.

▶ 오버추어

다음 장면 「합류」는 시네마틱 장면이다.

▶ 장면 6: 「합류」

▷ 장면 정의

● 장면: 시네마틱 장면 / 장면 플레이어: 전원

● 해설: PC 일행이 마부 구출을 위해 돌배나무 숲으로 진입하기 전 정보를 교환하는 과정.

● 목적: 돌배나무 숲에 진입한다.

▷ 장면 본체

● 오버추어

새터길, 종각 거리쪽에서 사람들이 달려오는 것이 보인다. 한 명은 아침에도 만난 《황녀기사》 아라첼로이고, 그 옆에서 달려오는 것은 황소 가면을 쓰고  중갑을 입은 클레릭이다. 스테이터스창에 뜨는 이름은 소지섭이다. 여러분과 합류한 아라첼로는 모험자 특유의 체력으로 숨도 고르지 않은 채 여러분과 상황을 공유하려 한다.

대사: 아라첼로

 "잘 해 주셨습니다. 바로 현장이 특정되었군요. 상황을 공유해 주시겠습니까?"

● 장면: 새터길, 돌배나무 숲 부근

대화를 진행한다.

○ 몽타주: 마부가 납치되었다는 이야기가 나온다. (플레이어가 말하지 않는다면, 마차를 보고 아라첼로가 마부에 대해 질문해도 좋다.)

대사: 아라첼로

"마부가 납치되었다고요…? 그렇다면 시급히 구출반을 조직해야겠군요. ...여러분께 부탁드릴 수 있을까요?"

○ 몽타주: 동행한 모험자에 대한 화제로 넘어간다. (플레이어가 말하지 않는다면, 적절히아라첼로가 소개하면 좋다.)

대사: 아라첼로

"아… 소지섭 씨 말이군요. 아침에 말씀드렸던 '중간지점'의 연락원이라는 게 그녀입니다.연락원 역할은 필요 없어졌으니 보직을 변경해 저와 함께 행동하고 있습니다."

그 때 수풀 쪽에서 무언가를 찾고 있던 그녀가, 활기찬 목소리로 이쪽을 보며 외친다.

"아라첼로 대장! 여기 뭐가 있어요~"

○ 컷 인: 소지섭이 발견한 기계를 확인한다.

수풀 속에 있는 기계는 어른의 허리까지 올라오는 높이와, 수박 단면 만한 너비를 지닌 회색육각 기둥이다. 기둥 군데군데를 어두운 색의 회로가 가로지르고 있다. 어디선가 본 적 있는모양이지만, 이런 숲에 있을 것 같지는 않다.

《프롭 해석》으로 기계를 해석할 수 있다. 프롭의 정보는 다음과 같다.

【수면의 마탑】 [기믹] [물품] [기계], 탐지: 자동, 해석: 11, 해제: 불가

해설: 어떤 던전의 보스전 기믹의 일부. 전투지역에 랜덤하게 발생해 플레이어 한 명을 잠들게 만드는 기믹으로, 일정 시간 안에 격파해야 했다. 한 번에 두 명 이상을 잠재우는 것은 불가능.

○ 컷 인: 【수면의 마탑】을 해석했다. (해석에 실패했을 경우, 아라첼로에게 설명시켜도 좋다.)

대사: 아라첼로

"【수면의 마탑】이군요. 저도 이 기믹이 있는 보스를 클리어해본 적이 있으니, 잘 압니다. 전투의 흔적이 없는 게 이상하다 했더니, 이걸로 마부를 잠재운 뒤 조용히 마차를 숲으로 끌고가는 수법이었겠군요. 하지만 어떻게 코볼트들이 이 기계를...?"

아라첼로는 곰곰이 생각하는 듯 하다.

○ 몽타주: 필요한 정보가 모두 주어졌다고 판단하면

대사: 아라첼로

"...어쨌든, 납치된 사람이 있으니 무한정 준비할 수 있는 노릇은 아니지요. 제가 응원 요청을 해서 준비가 되는대로  지원을 보낼테니, 일단 구출하러 가 주시겠습니까?"

(요청을 받아주면) "감사합니다. 아, 혹시 보급이 필요하시다면 이 마차에서 긴급히 '조달'할수도 있겠군요. 물론 대금은 정당히 지급해야겠지요. 다행히 제가 얼굴이 통하는 상회의 마차 같으니... 일상적인 물품의 '외상'은 가능할 것 같군요. 행정적인 부분은 《재건위원회》…아니, 저 아라첼로에게 맡겨 주십시오."

GM은 여기서 PL이 아이템을 구입하는 것을 허락해도 좋다. 결코 도둑질이 아니며 정당한거래행위임을 명시하자.

▷ 장면 종료

PC들이 돌배나무 숲으로 진입하려 하면 장면을 종료한다.

▶ 인터루드

다음 장면 「돌배나무 숲 깊이」는 미션이다. 인카운터 시트 등을 준비한다. 미리 「소모표굴림(P286)」을 확인해 두자.

▶ 장면 7: 「돌배나무 숲 깊이」

▷ 장면 정의

● 장면: 앱스트랙트 장면 / 장면 플레이어: 전원

● 해설: PC 일행이 마부 구출을 위해 돌배나무 숲을 탐색하는 과정.

● 목적: 미션을 클리어한다.

▷ 장면 본체

● 미션: 돌배나무 숲 깊이

PC들이 돌배나무 숲을 탐색하는 장면이다. 미션에 따라 해결한다.

「인카운터 시트: 돌배나무 숲 깊이」를 참조한다. 미리 복사해 플레이어들에게도 공개하고 플레이하도록 하자.

○ 컷 인: 해프닝 「후발대 진입」이 발생했다.

아라첼로가 텔레파시로 연락을 했다. 지원군을 보내겠다고 연락을 한다. 지원군으로 오는것은 좀 전에도 마주친 클레릭, 소지섭이다.

○ 컷 인: 해프닝 「코볼트의 창고」가 발생했다.

숲을 탐색하던 도중, 코볼트가 얼기설기 지어놓은 창고를 발견했다. 잠금장치는 걸려있는것 같지만, 해제해 볼 가치는 있을 것 같다.

○ 컷 인: 해프닝 「수상한 흔적」이 발생했다.

숲 속 깊은 곳에 실종된 마차에서 갈무리된 것으로 보이는 마석들이 쌓여 있다. 주변에는 작동하지 않는 【수면의 마탑】도 몇 개 널브러져 있다. 어떤 것도, 코볼트와는 관련이 없어 보인다. 왠지 모를 오싹함이 느껴진다.

▷ 장면 종료

미션 처리가 종료되면 장면을 마친다.

▶ 인터루드

다음 장면 「초동수색 종료」는 휴식 장면이다.

▶ 장면 8: 「초동수색 종료」

▷ 장면 정의

● 장면: 시네마틱 장면 / 장면 플레이어: 전원

● 해설: PC 일행이 수색을 일단 마치고 휴식하는 장면.

● 목적: 소모표에서 얻은 피해를 회복한다.

▷ 장면 본체

● 오버추어

여러분에 의한 탐색은 일단락된 것 같다. 다른 모험자 팀도 숲에 진입한 것 같다. 여러분은꽤 오랫동안 쉬지 않고 달려온 것을 느끼며, 휴식의 필요성을 느낀다. 우연히 발견한 샘물근처에서 휴식을 취하기로 한다.

사용할 수 있는 경우, EX파워 '의무병 《타우로스》'를 사용할 수 있음을 말해준다.

휴식이 완료되면, 다음 몽타주를 읽어준다.

○ 몽타주

텔레파시 대사: 아라첼로

"아라첼로입니다. 여러분이 조사한 정보와 게임시절의 지도를 종합해 본 결과, 아직 확인해보지 않은 충분히 넓은 공간이 있는 듯합니다. 여러분이 계신 곳에서 별로 멀지 않은 듯 하군요. 그 쪽의 확인을 부탁드려도 되겠습니까? …...만일에 대비해, 전투를 대비해 준비해 주셨으면 좋겠습니다."

▷ 장면 종료

아라첼로가 알려준 장소로 이동하기로 정하면 장면 종료다. 이것으로 미들 페이즈는 종료다. 다음 장면부터는 클라이맥스 페이즈가 된다.