

카미야 마을

3인 3부작 퇴마편 캠페인 시나리오 수기인전 ~ 受企因傳 ~



❖ 캐릭터 작성 가이드 (PL용과 동일)

❖ PC 가이드

14~16세의 카미야 마을의 교육기관 학관에 다니는 닌자들입니다. 아직 어리기 때문에 마을 방침을 따르고 있으나, 호기심이 넘치고 새로운 변화를 수용하기 쉬운 청소년기를 상정했습니다. 원한다면 나이대를 변경해도 무방합니다. PC 중 한명이 17세가 되면 규율에 따라 의식을 치루어야

합니다. 의식을 치르는 것이 2장의 배경이기 때문에 나이대를 높인다면 따라서 의식을 하는 시기도 늦춰주세요.

마을 사람 중 PC 세 명만 신수의 축복을 받아 নিজ의 힘을 쓸 수 있습니다. 무녀님이 만든 규칙에 따라 얼굴을 가리고 있는 마을 사람들과는 달리, PC들은 얼굴을 가리지 않아도 부정을 타지 않습니다. PC는 마을 사람에게 떠받들어지면서 자랍니다.

이 마을 사람은 모두 무녀님에게 부여받은 색상의 새끼줄로 엮은 명패를 소유하고 있습니다.

PC는 서로 다른 색상을 지정 받았습니다. PC ①의 동생과 PC①은 같은 색상입니다.

무녀님의 말은 절대적이며, 마을에 의문을 가지면 부정을 탄다고 대부분의 일에 쉬쉬하는 분위기입니다.

‘학관’에서 유파의 개념에 대해 명확히 교육하지 않습니다. 때문에 유파의 법식을 대신해, PC가 임의로 법식을 정해도 됩니다.

❖ 사망한 PC의 처리

시나리오 상 마련된 설정이 있어 사망하더라도 같은 PC로 캠페인을 이어 가게 됩니다.

사망한 PC의 공적점은 망자의 상념(72p.) 추가 규칙을 적용합니다. 이 공적점은 망자의 공적점(72p.)을 따라 다음 PC에게 부여합니다.

❖ 요마무기 「마왕안」 관련

요마무기 마왕안(175p.)은 캠페인 중에 사용 할 수 없습니다. PC가 요마의 한정 불사(164p.)를 파훼하는 재미를 추구하기 때문입니다. 플레이어 분께 사전 안내 부탁드립니다.

그래도 마왕안을 쓰고 싶다면, 2장의 보스 요마에게는 사용이 가능하다고 해주세요.

❖ 공적점 사용

3부에 중급닌자 지휘관이 되는걸 상정하고 있습니다. 배틀로얄형인 만큼 PC간의 대립이 필연적으로 생깁니다. 계급 차이가 나면 상대가 어려울 수 있으니 가능하다면 3장에 모든 PC가 중급닌자 지휘관이 되도록 합니다. 공적점이 부족하다면 외전 시나리오를 가거나 PL간의 상의를 해 공적점을 가불해주는 형식도 고려해봅시다.

❖ PC 가이드

관이 되도록 합니다. 공적점이 부족하다면 외전 시나리오를 가거나 PL간의 상의를 해 공적점을 가불해주는 형식도 고려해봅시다.

❖ GMPC

GMPC 운용시 PC②를 합니다.

❖ 캠페인 배경

카미야 마을은 PC②의 원본이자, 무녀가 하스바 인군의 발명품 클론 제조 장치로 꾸린 마을입니다. PC는 모두 클론으로 원본인 인물이 있습니다.

지옥문이 열린 후 외딴 섬에 잠들어있는 대요마 ‘카미야’가 깨어나 인류를 멸망시킬 거라는 예언이 내려옵니다. 대요마를 퇴치 하기 위해 PC를 포함한 대규모의 닌자 부대가 외딴 섬으로 파견됩니다.

닌자들은 대요마 ‘카미야’와 치열한 전투를 치루지만 화력 부족으로 퇴치는 불가능하다 판단합니다. 프라이즈가 될 수 있는 가문의 일족인 PC①의 원본은 자신의 육신을 자물쇠 삼아 봉인결계를 펼치는 의식을 합니다. 이로인해 대요마 「카미야」는 일시적으로 봉인 되었으며, 외딴섬을 포함한 해역 일부는 밖과 격리된 폐쇄 공간이 됩니다.

이후 오고 갈 수 없이 격리된 닌자들은 외딴섬에서 살아가게 됩니다. 닌자들은 섬에 적응해 나가고 시간이 흐르자 이 봉인결계 내부의 공간이 닫힌 자연계임을 깨닫습니다. 식량으로 삼을 수 있는 물자가 바닥 날 것을 알게 됩니다. 불안감에 닌자들은 서로 칼을 겨누고, 누군가는 제어에 실패해 요마화하게 됩니다. 외딴 섬은 생존을 건 살육의 현장이 됩니다.

닌자간의 전투로 깊은 상처를 얻은 PC②의 원본은 외딴섬의 지하 해안 동굴에 숨어 몸을 숨깁니다. 외딴섬의 상부가 진정되길 기다리며 자신의 몸 대용품으로 쓸 복제품을 만들기 위해 하스바 인군에서 지원받은 ‘클론 생성 장치’를 가동합니다. 그러나 복제된 클론은 닌자의 힘을 사용하지 못하는 실패작이 됩니다.

이후 수집되어있는 다른 데이터 -봉인 실패를 대비해 수집해둔 PC①의 원본의 데이터, 인법 수집을 위해 저장해둔 오니혈 PC③의 원본의 데이터, 다른 닌자의 데이터-를 이용해 클론을 생성합니다.

그래도 결과는 마찬가지로 실패였습니다. PC②는 자신의 몸의 완전한 수복을 위해 마을을 꾸러 클론을 닌자로 육성하기로 합니다. 그렇게 왜곡된 역사가 이어진 카미야 마을에서 태어난 복제품인 PC들이 캠페인의 주인공입니다.

PC③의 원본은 오니의 혈통으로 다른 PC와 마찬가지로 대요마 「카미야」를 퇴치하기 위해 외딴 섬으로 오게 되었습니다. 대요마 「카미야」가 힘을 회복하면서 그의 영혼의 파편이 깃들게 됩니다. 2장부터 대요마 「카미야」의 영향을 받게 되고 최종적으로 3장에서 대요마 「카미야」가 될 기회를 얻게 됩니다.

❖ 캠페인 흐름

2장은 3장으로 가기 전 카미야 마을의 비밀, 진상에 관련된 스토리를 모두 푸는 장이기 때문에 정보 값이 많습니다. 이점 유의하시고 세션시간을 길게 잡아주세요.

3장은 비교적 빠른 호흡으로 진행됩니다.

❖ 1장

요마가 마을에 침입하게 됩니다. PC는 요마를 추적하고 퇴치는 과정에서 카미야 마을의 비밀을 일부 알게 됩니다. 규율이 이상하다는 점, 제한된 마을의 밖에 무언가 존재한다는 있다는 점, 죽더라도 모호한 기억을 가진채 돌아 온다는 점 등 마을이 수상함을 인지하게 됩니다.

❖ 2장

의식을 위한 축제로 시작합니다. 무녀인 PC②의 원본과의 전투가 기다리고 있습니다. 카미야 마을에는 대요괴 「카미야」를 피하기 위해서, 그 다른 요마가 들어오지 못하게 결계가 쳐져 있습니다. 이를 보수하는 것이 17세의 봉인 '의식'입니다. 때문에 일정한 주기로 17세, 사실상 클론으로 살아가진 7세가 된 닌자 세 명을 의식의 제물로 바치고 있습니다.

이번 봉인 의식에서는 무녀가 PC를 잡아 먹고 봉인 결계를 깨트려 밖으로 나갈 계획을 하고 있습니다. 봉인을 하는것도 푸는것에도 닌자 세 명이 필요합니다. 즉, 「무녀」를 포함한 두 명의 죽음이 필요합니다. PC는 조력자의 도움으로 무녀를 상대하게 되지만, 봉인 결계를 깨고 나갈 수 있는 사람은 한 명 뿐입니다.

❖ 3장

3장은 섬의 상부에서 요마들의 잡아먹으며 힘을 회복한 대요마 「카미야」와 조우가 기다리고 있습니다. PC는 대요마 「카미야」의 정기에 노출됩니다. 그로 인해 자신의 원본의 기억을 일부 계승 받습니다. 최종적으로 긴 인연을 마무리 짓게 되는 선택의 기로에 서게 됩니다.

❖ 각 핸드아웃 성향

캠페인을 통해 어떤 핸드아웃을 받게 되는지 소개합니다. GM은 PC 배부에 참고해 주세요.
플레이어의 성향에 따라 상의하고 해당 내용을 밝혀도 됩니다.

❖ PC①

동생 혹은 친구들을 지키는 존재가 될 것입니다. 그러나, 동생은 시나리오상 지킬 수 없게 되어있습니다. 지키지 못하는 것에 스트레스를 느끼시는 분은 피해서 배분하도록 합니다. 감정 소모가 큰 PC 핸드아웃이므로 플레이어 분에게 안내하도록 해주세요.

마지막 시나리오에서는 대의를 위해 스스로를 희생하고 다른 PC의 욕망을 꺾으며 수 많은 인류를 위해 섬을 봉인하는 사명을 가집니다. 노력한다면 스스로를 희생하지 않을 수 있으나, 쉽지 않게 되어있습니다.

❖ PC②

1장에서 무녀님의 말에 순응하는 입장을 가진 핸드아웃입니다. 타 PC와의 의견 대립이 있을 수 있습니다.

PC②는 카미야 마을의 진실을 알고서는 무녀님을 척지게 되는 성향이니 진실을 알아내면 태세 전환이 가능한 플레이어에게 배정해 주세요.

♣ PC③

PC③의 운명은 가혹합니다. 1장에서는 의심을 받고, 3장에서는 에너지 역할이니 어떤 운명이어도 겸허히 받아들이고 타 PC와 적대해도 괜찮은 플레이어에게 배분해 주세요.

♣ 카미야 마을 - 眞

카미야 마을은 산속에 자리한 작은 마을입니다. 현대편을 배경으로 하나, 카미야 마을의 문명 수준은 전국시대로 자급자족을 하며 살아갑니다.

마을의 인구수는 30여명입니다.

마을 북부의 작은 산은 '무녀'님이 거주하는 성역이자 금지 구역이므로 접근할 수 없습니다. 금지 구역에는 마을 이름에 따라 계곡이 있을거라고 추측됩니다.

▶ 진실

무녀님이 거주하는 금지구역에도 계곡은 없습니다. 계곡 위라는 뜻의 카미야(上谷)가 아니라 대요마의 이름이자 신의 계곡(神谷)이기 때문입니다.

금지 구역에 미궁이 존재합니다. 무녀님이 거주하는 곳으로 하스바 인군의 기술력을 바탕으로 한 클론 제조기가 있습니다. 또한, 밖으로 나가는 유일한 출구이자 밖에서 안으로 들어오는 입구입니다. 이곳이 마을에 대요마 「카미야」가 출입하는 걸 막기 위해 마련된 봉인 결계가 존재합니다.

❖ 닌자

신수의 은혜를 받아 특별한 힘을 사용 하는자를 닌자라고 합니다. 이들은 인법을 사용할 수 있습니다. 카미야 마을에서 닌자인건 현대에서 PC뿐 입니다. 마을 사람들은 닌자를 신성하게 여기며 말을 잘 들어줍니다.

하스바 인군 기계닌자 PC의 경우 자가발전이 가능하다는 설정을 붙입니다. 마을 사람들은 신수님의 축복으로 쇠덩이가 움직인다 생각하고 있습니다.

▶ 진실

마을 사람들은 무지하고 현실에 안주하며 알려고 하지 않습니다. 하지만 무녀님과 닌자가 카미야 마을을 지켜주고 있다는 사실은 알고 있습니다. 그들이 성심성의껏 모시고 아끼는 마음은 진실합니다.

❖ 복식

마을 사람들은 전원 표식 -PC는 유평에 관한 지식이 없어 알 수 없으나, 하스바 인군의 마크 입니다.-이 그려진 면사포를 씁니다. 결혼을 한 사이가 아닌 이상, 서로의 얼굴을 보면 부정을 탄다고 믿기 때문입니다.

얼굴을 가렸기 때문에 서로를 알아 볼 수 있게 자신의 이름이 적힌 나무 명패에 새끼를 엮어 허리춤에 걸고 다닙니다. 새끼 끈의 색은 태어날때 무녀님이 점지해 줍니다.

마을 사람은 부정을 멀리 하기 위해 주로 흰색의 옷을 입습니다. 닌자는 신수의 축복으로 인해 부정에 구애 받지 않아 자유로운 복식을 입습니다. 단, 명패는 반드시 착용해야 합니다.

▶ 진실

클론끼리 같은 얼굴이라는 사실을 들키지 않기 위해 얼굴을 면사포로 덮고 있습니다. 명패의 새끼끈의 색은 같은 원본을 가진 복제체끼리 동일합니다.

마을 사람들은 닌자가 신수의 힘을 가진 특별한 존재이기 때문에 자신과 같은 얼굴이라도 놀라지 않습니다. 또한, 감시가 용이하기 위해 닌자들만 얼굴을 드러내게 한것입니다.

PC①의 동생은 PC①의 클론으로 같은 색의 새끼끈을 하고 있습니다. 무녀와 PC②도 같은 색의 끈을 하고 있습니다.

❖ 무녀

이 마을의 규율을 정하는 ‘무녀’님입니다. 마을 외곽에 있는 금출의 결계를 강화하거나, 결혼 상대의 궁합을 봐주기도 하는 등 마을의 전반적인 일을 도맡아 하고 있습니다.

의식 거행하는 축제 때 외에는 금지구역에 거주하며 모습을 보이지 않습니다.

무녀님은 마을 사람과 같이 면사포를 쓰고 무녀복을 입고 있습니다.

▶ 진실

과거 대요마 「카미야」를 퇴치하기 위해 외딴섬에 파견된 PC②의 원본입니다. 현재 요마가 되었습니다. 힘을 기르기 위해 PC와 클론 제조 장치를 이용합니다.

❖ 교육

이 마을의 유일한 교육 기관은 ‘학관’입니다. PC를 제외한 또래의 아이들 몇 명도 학관을 다닙니다. 일반 학교와 같이 기본적인 상식을 교육합니다. 그러나, 현대 문물에 대해서나 유파에 대해서는 가르치지 않습니다. 카미야 마을에 필요 없는 지식이기 때문입니다.

현대 문명에 대해 마을 사람들도 잘 모릅니다. PC가 관심을 가지는걸 막지는 않습니다. PC들이 알기 원한다면 서고의 고서적을 빌려 읽었다 등의 이유로 스스로 알아냈다고 할 수도 있습니다.

❖ 기후와 생활상

온화한 봄의 기후가 지속됩니다. 다른 곳에는 겨울과 눈이라는 것도 존재하지만, 카미야 마을이 있는 곳은 신수의 축복을 받은 땅이기에 혹독한 추위는 없습니다.

카미야 마을의 주민들은 자급자족합니다. 마을 내 스마트폰, TV 등의 현대적인 전자기기는 존재하지 않습니다. 카미야 마을의 아이들에게도 현대의 기기가 있었다고 굳이 교육하지 않습니다. 전기 대신 초를 씁니다.

또한, 카미야 마을에는 동물이 없으며 육식이 금지되어 있습니다. 부족한 영양은 무녀님이 빚어준 약밥을 먹어 보충합니다.

자연에서 구할 수 있는 물은 요마로 인해 오염되어 있습니다. 목욕물로 사용하는건 무방하지만, 음수하기 위해서는 무녀님의 축복이 받아야 합니다.

▶ 진실

카미야 마을은 지하 해양 동굴에 자리하고 있습니다. 흐르는 물은 모두 해수이기 때문에 마실 수 없으며, 무녀의 입지를 단단하게 하기 위해 세뇌약이 든 정수된 물을 정화했다 속이고 마을 사람들에게 공급하고 있습니다.

계절의 영향을 받지 않고 온화한 것은 클론 기계장치의 냉각수로 쓴 물이 흘러나와 온도가 상대적으로 높기 때문입니다.

카미야 마을에 공급되는 전력은 모두 ‘하스바인군’의 클론 생성과 마을의 자연 경관을 투영 하는 홀로그램 프로그램을 가동하는데 쓰이고 있습니다. 따라서 일상적인 생활에 전력을 사용할 여유가 없습니다.

클론은 동물성 단백질을 섭취하게 되면 노화가 가속되므로 육류 섭취를 제한하고 있습니다.

무녀가 빚어준 약밥은 ‘하스바인군’ 기술력으로 만든 영양제입니다.

❖ 역사

지옥문 개방으로 부터 666년 후 입니다. 많은 희생과정을 거쳐 초대 카미야 마을의 무녀님이 지옥문의 봉인에 성공했습니다. 살아남은 극소수의 인류가 666년째 카미야 마을에서 살아가고 있습니다.

마을 밖은 요마가 남아있어 위험합니다. 요마에 대해 말하는 것만으로 부정의 깃들기 때문에 마을 사람들은 관련된 언급하지 않습니다. 때문에 요마에 대한 정보는 극히 제한되어 있습니다.

▶ 진실

클론이 요마화 되었을 경우를 대비해 정보를 제한한 것입니다. 스스로에 대해 정보가 없다면 퇴치하기 수월할 것이라는 무녀님의 생각입니다.

❖ 규율

대대로 카미야 마을을 지켜온 무녀님의 말은 절대적입니다.

하나, 마을 외곽의 금줄 밖으로 나가서는 아니될 것. 마을 외부에 존재하는 요마가 잡아가게 된다고 알려져 있습니다.

▶ 진실

홀로그램 프로그램이 카미야 마을 주변 해양 동굴 일대의 자연경관을 만들고 있습니다. 금줄 밖으로 나가게 되면 감추어져 있는 모습이 보입니다.

마을의 비밀이 누설될걸 우려해, 무너는 금줄 밖을 나간 클론은 처단합니다. 또한, 요마가 상대적으로 약한 클론을 노려 사냥할 가능성도 있으므로 보호의 명목으로도 이를 시행합니다.

둘, 부정을 품지 아니할 것.

▶ 진실

요마화를 경계하기 위한 것입니다. 요마화된 인물을 규율을 어긴 것으로 간주하여 처리하기 위한 것이기도 합니다.

셋, 육식을 금할 것, 자시(子時) 이후 소등할것. 마을 사람들이 움직이기 시작하는 시간은 오전 7시부터입니다.

▶ 진실

자시 이후에 마을에 펼쳐진 결계가 약해집니다. 그렇기에 빛에 이끌린 요마가 결계를 뚫고 마을에 침입할 우려가 있어 정해진 규칙입니다. 또한, 이 시간동안 홀로그램 프로그램이 절전 모드로 전환되어 전력을 아깁니다.

넷, 17세가 되면 의식을 치룰 것.

의식에 대해서는 비밀로 부쳐지고 있습니다. 부정을 타기 때문입니다. 성인이 되는 과정으로 알려져있습니다.

▶ 진실

클론의 수명은 10년입니다. 클론들의 10살 전후의 기억은 인공적으로 만들어진 것입니다. 실제로 7세가 되면, 클론이 알기로는 17세일 경우 수명이 3년 남게 됩니다.

이 시점에 맞춰 무녀는 클론인 닌자를 사용해 마을의 '결계'를 강화하고, 새로운 세대의 클론과 세대 교체를 준비합니다.

이 과정에서 사망한 닌자들은 무녀가 마을 사람들에게 신수의 은혜를 받고 떠났다고 알립니다.

다섯, 수명이 다한 자는 부정을 타기 전에 무녀님께 인계할것.

▶ 진실

마을 사람들의 얼굴이 같다는 사실이 알려지면 안되므로, 무녀님이 시체를 회수해갑니다. 회수해간 시체는 금줄 밖으로 던져 마을 결계 밖 요마의 먹이로 줍니다. 요마들이 굶주리면 결계를 부수고 들어오려 할 수 있기 때문입니다.

❖ 기타

카미야 마을의 화폐는 금속 동전을 사용합니다. 공동체기 때문에 기본적인 의식주는 제공됩니다만, 간식이나 사치품은 돈으로 거래합니다.

카미야 마을에는 까마귀도, 비둘기, 고양이 등 동물이 없습니다. 작은 동물들은 요마가 잡아먹었기 때문입니다. 그러나 동물의 존재는 지식으로 알 수 있습니다.

❖ 협력형 개변 가이드

『카미야 마을』 캠페인을 협력형으로 즐기기 위한 개변 가이드입니다. 협력형은 요마를 상대하면 되기 때문에 전투 난이도가 올라갑니다.

협력형이라고는 하나 모두가 생존하는 엔딩을 보기 어렵습니다. 이 부분에 대해서는 원하는 대로 수정해주세요.

❖ 공통

공통적으로 핸드아웃에서 주어지는 요마의 오의정보를 삭제합니다.

클라이맥스 전투 라운드 제한을 4라운드로 줄입니다. 세션 전 PC의 시트를 확인하고 시간내 전투를 마무리 짓는게 어려울 것 같으면 공격 오의를 들도록 권장하도록 해주세요. 혹은 라운드 제한을 기존대로 하여 난이도를 낮출 수 있습니다.

❖ 1장

한밤중의 카드 (인비전 140p.) 처리시 랜덤한 PC를 습격하는 요마 「눈사람」의 수를 1명 늘립니다.

마스터 장면 2. 떨어지는 눈에서 습격하하고, 클라이맥스에 참가하는 요마 「눈사람」 수를 1명 추가합니다. 또한, 요마 「눈사람」이 요마 「설인」에게 (+)감정 동경을 가지고 있는걸로 합니다.

PC② 핸드아웃의 비밀 사명을 '데려가는 것'에서 '보고하는 것'으로 수정합니다.

❖ 2장

핸드아웃 「금지구역」의 비밀이 공개되었을 때 마스터 장면을 삽입합니다. 「식인꽃」과의 메인 페이즈 전투를 진행합니다. 따로 장면을 열어 정보를 교환하지 않아도 「식인꽃」이 전투에서 획득한 오의 정보가 있다면 「무녀」와 공유합니다.

원군으로 불러오는 저급 요마는 와이라(인비전 137p.)로 합니다.

원래라면 닌제 세명을 제물 삼아야하지만, 요마 「무녀」를 쓰러트린 이후 모든 에너지의 생명력을 0으로 만들면, 봉인 결계를 부수고 나갈 수 있게 되는걸로 엔딩을 처리합니다.

봉인 결계의 파훼 기믹은 클라이막스의 끝이 되어야 알게 됩니다. 협력형인 만큼 에너지에게 전투 승리를 하면 모두 생환이 가능하다는 점을 사전에 안내합니다.

❖ 3장

3장의 대요마 「카미야」의 생명력을 20으로 합니다.

프라이즈 「절혼도」의 사용 조건을 대요마 「카미야」의 생명력이 3분의 1이 되었을 때로 수정합니다.

PC 전원의 【진정한 사명】을 대요마 「카미야」를 쓰러트리는 것으로 변경합니다.

PC③의 비밀 「클라이맥스 승리시 대요마 ~ 지루하다.」 부분은 삭제합니다.

☰ 시노비가미 ❖ 카미야 마을 1장. 카미야(上谷) 마을