

번역: @Zemyni

원문: <https://talto.cc/projects/l-B-nNrxMxzTdJOq-2XjR>

키즈나 불릿

샤크 인 파라다이스

w. からすば晴

플레이어 인원수: **2~4인**

예상 플레이 시간: **2시간**

불릿들의 좀 이상한 일상이나 좌충우돌한 사건을 표현하기 위한 홀리데이 시나리오입니다.
무거운 세션의 간단한 휴식으로 즐기는 것도 좋고, 수영복으로 즐기는 것도 좋습니다.
상어를 조사하러 가지만, 상어와의 피가 솟고 살이 찹추는 배틀은 없습니다.

■ 시나리오 정보

● 시나리오 트레일러

도쿄 도내에 있는 대형 전천후 레저 시설

"도쿄 트로피컬 파라다이스"

상시 여름의 기분을 맛볼 수 있는 도시의 낙원으로,
기묘한 소문이 속삭이고 있었다.

「수영장 구역에 상어가 나타난다」

기적사의 짓인가,

뭐라고 판단할 수 없었던 SID는

일단 불릿을 레저시설로 보낸다.

과연 소문은 사실일까?

기적사는 무슨 생각을 하고 있는가?

왠지 잘 모르채로,

사신의 탄환은 발사되었다—.

키즈나 불릿 / 홀리데이

「샤크 인 파라다이스」

—인연을 잇고, 상어를 죽여라.

● 시나리오 핸드아웃

이 시나리오에는 2종류의 핸드아웃이 준비되어 있습니다. 어느 쪽을 선택해도 시나리오의 내용은 바뀌지 않습니다. 이것은 「성실하게 사건을 조사할 것인가」, 「레저 시설을 즐기려고 할 것인가」 하는 PC의 성격에 맞게 선택해 주시기 바랍니다. 모든 PC가 한쪽 핸드아웃을 선택해도 상관없습니다.

▪ 시나리오 핸드아웃 A

권장 조직 : SID (P116)

SID의 불릿인 당신들에게 새로운 명령이 떨어졌다. 그것은, 도내에 있는 대형 전천후 레저 시설 "도쿄 트로피컬 파라다이스"를 조사하는 것. 어째서인지 「수영장에 상어가 나타난다」는 소문이 돌고 있는 것 같다. 사망자는 부상자가 나오지 않았지만, 기적사가 관여하지 않았다고도 할 수 없다. 당신들은 손님들과 어울려 레저 시설을 조사하기로 했다.

[시나리오 테마 : 소문의 진상을 밝힌다]

▪ 시나리오 핸드아웃 B

권장 조직 : SID (P116)

SID의 불릿인 당신들에게 새로운 명령이 떨어졌다. 그것은, 도내에 있는 대형 전천후 레저 시설 "도쿄 트로피컬 파라다이스"를 조사하는 것…… 하지만, 솔직히 그런 것은 아무래도 좋다. SID의 격무 속에서 레저시설에 갈 수 있는 기회는 거의 없다! 이 기회에 (조사도 하면서) 「도쿄 트로피컬 파라다이스」를 마음껏 즐길 것이다!

[시나리오 테마 : 레저시설을 즐긴다]

▼ 보충 : "도쿄 트로피컬 파라다이스"에 대해

도쿄 도내에 위치한 대형 레저시설로 모든 지역이 실내에 위치한 전천후 시설이며 내부에는 수영장, 노래방, 볼링, 오락실, 레스토랑, 푸드코트, 의류매장 등이 들어서 있다. 약칭은 "토토파".

▼ 권장 샘플 캐릭터

이 시나리오는 [샘플 캐릭터]의 지정은 없습니다.

신규 작성으로 노는 경우, 플레이어의 임의의 [샘플 캐릭터]를 지정해 주시기 바랍니다.

● 시나리오 스펙

- 홀리데이 시나리오
- 상정 플레이어 : 2~4인
- 상정 평균 키즈나수 : 없음 (몇이라도 참여 가능)
- 상정 플레이 시간 : 2~3시간 (PC 작성 시간 제외)
- 드라마 턴 수 : 2

※ 이 시나리오는 [홀리데이 시나리오] 입니다. [홀리데이 시나리오]는 강력한 기적사와의 살인이 아닌, 좀 이상한 일상이나, 좌충우돌한 사건을 표현하기 위한 시나리오입니다.

통상의 시나리오랑은 「최종 결전 페이지에서는 결전이 아니라 해결(간이 룰)을 실시한다」 「종막 페이지에서 키즈나의 파괴가 발생하지 않는다」라고 하는 차이가 있습니다.

[홀리데이 시나리오]의 자세한 설명은 P182를 참조해 주세요.

■ 스토리

도쿄에 있는 대형 레저 시설 "도쿄 트로피컬 파라다이스". 거기서 「수영장에 상어가 나타난다」는 소문이 돌고 있습니다. 소문의 원인은 사쿠타 큐스케라는 기적사입니다. 상어를 매우 좋아하는 그는 기적사의 힘으로 상어를 실체화시켜 인간을 덮치려고 생각하고 있습니다. 그러나 그는 아직 힘의 컨트롤이 잘 되지 않아 인간을 죽이기까지는 이르지 못했습니다.

PC들이 "도쿄 트로피컬 파라다이스"를 만끽하면서 소문의 진상을 밝혀, 사쿠타를 "말소"하면 시나리오의 종료가 됩니다.

■ 도입 페이지

[도입 페이지] (P136)에서는 [불릿의 일상]과 [사건에의 개입] 장면을 순서대로 진행합니다. 복수의 [불릿]이 있는 경우, 각각 [불릿의 일상]을 행하고 나서 [사건에의 개입]을 합동으로 행해주시기 바랍니다.

● 불릿의 일상

[불릿의 일상] (P136)에서는 [불릿]마다 일상의 연출을 실시합니다. 표를 참고로 하는 경우는 P137에 게재되어 있는 [일상표 · 장소]와 [일상표 · 내용]을 사용합니다.

롤 플레이가 확실해지면 오리카와 카에데 (P118)로부터 연락이 들어오는 연출을 해주시기 바랍니다.

◆ 장면 종료 체크

• PC들이 각각의 불릿의 일상을 연출했다.

•PC들이 SID의 부장실로 향하는 연출을 했다.

● 사건에의 개입

PC들이 오리카와 카에데로부터 레저 시설 조사를 명령받는 장면입니다.

▼ 장면 묘사

카스미가세키의 경찰 청사 지하 20층에 있는 SID본부. 그 부장실에 당신들은 호출되어 있었다. 당신들이 방에 들어가면, 오리카와 카에데는 정말 미묘한 표정으로 벽의 모니터에 대형 레저 시설의 화상을 비춘다.

▼ 대사 : 오리카와 카에데

「여기를 알고 있나? 도쿄 트로피컬 파라다이스라는 레저시설이다. 줄여서 "토토파"라고 부른다고 한다」

「요 며칠 동안 여기 수영장에서 "상어가 나온다"는 소문이 돌았는데. 아직까지는 봤다는 말만 하고 다친 사람이나 죽은 사람은 나오지 않았지……」

「수영장에 상어라고? 이런 터무니없는 소문, 기적사가 관련되어야만 흘러갈 수 있다고 생각하지만, 목적을 잘 모르니까 말이야」

「기적사라면 방지할 수 없다. 너희들은 여기 가서 소문의 진상을 조사해 와라. 물론 기적사를 발견하면 "말소"다」

◆ 장면 종료 체크

•오리카와 카에데가 PC들에게 소문에 대해 설명했다.

•오리카와 카에데가 PC들에게 조사를 명령했다.

•PC들이 조사를 위한 연출을 했다.

■ 조사 페이지

[조사 페이지] (P138)는 PC들이 "도쿄 트로피컬 파라다이스"를 조사합니다. [조사 씬]의 [조사표]는 전용의 [조사표 · 레저 시설]을 사용해 주시기 바랍니다.

■ 정보

이 시나리오에서 준비된 정보는 다음 두 가지입니다.

● 정보 항목명 1 : 「상어의 소문에 대하여」

▼ 공개치 : PC인원수 + 1

▼ 내용 : 상어의 소문은 5일 전부터 나돌고 있다. 다소 차이는 있지만 「파도가 나는 수영장에서 수영하다 보면 상어 지느러미가 수면으로 나와 다가와 해수면에 머리가 나오는 순간 사라진다」는 내용이 틀림없다. 해당하는 장소에 검사 장치(방수)를 사용해 보면 "복음"의 반응이 있는 것으로부터, 기적사가 관여하고 있는 점은 틀림없다. 지난 5일간 시설에 드나든 사람들 가운데 이상한 사람을 찾아봐야 할 것이다.

● 정보 항목명 2 : 「수상한 인물에 대하여」

▼ 공개치 : PC인원수 × 3

▼ 내용 : 시설의 직원 사쿠타 큐스케라고 하는 남자가, 최근 5일간 쓸데없이 지하의 정수 시설에 파고들고 있는 것이 판명되었다. 또 비굴하고 소심했던 그가 지나치게 자신만만하고 잘난 척을 하게 됐다고 한다. 사건의 규모로 보아 전투력이 높은 기적사라고는 생각되지 않는다. 우선은 따지고 상황을 지켜볼 필요가 있을 것이다.

■ 최종 결전 페이즈

[홀리데이 시나리오]의 [최종 결전 페이즈]에서는, [해결]을 실시합니다.

통상의 시나리오에 있는 [릴리스]는 실시하지 않기 때문에 주의해 주시기 바랍니다.

● 해결

[해결]에서는, 도망치는 사쿠타 큐스케를 PC들이 몰아쳐서 "말소"합니다. 장면의 묘사나 NPC와의 대화에 끝이 나면 [해결]에 이행합니다. [해결]의 진행 방법은 P180을 참조해 주시기 바랍니다.

[해결]의 내용은 「도망치는 사쿠타를 몰아 죽인다」입니다. 사쿠타는 시설 안을 도망치면서 때때로 PC에 반격을 실시합니다. 시설 안의 일반인은 먼저 대피시켰던 것으로 해도 상관 없습니다.

▼ 장면 묘사

"도쿄 트로피컬 파라다이스"의 지하에 있는 정수 시설. 그 문을 열자 안에는 지친 정장을 입은 남자의 모습이 있었다. 그는 수도관에 손을 대고 싱글벙글 웃고 있다.

▼ 대사 : 사쿠타 큐스케

「쿵쿵쿵..... 힘의 조작이 꽤 능숙해졌나..... 이것으로 나의 이상형의 상어를 만들어 낼 수 있을거야」

(PC들이 말을 걸었다) 「음, 으악! 뭐야, 뭐야, 너희들은!」

(무엇을 하고 있었는지 물었다) 「나는 천사님에게 힘을 받았어. 이 힘으로 가장 좋아하는 상어를 만들어 영화처럼 모두를 죽여 버리는 거야」

(이미 사람을 죽였는지 확인했다) 「여기서는 안 죽였어. 괜히 사건을 일으키면 나의 화려한 상어 마스터 데뷔가 망쳐지니까. 밖에서는 몇 명이 "지웠다"고 하지만 말이야」

「훗..... 알고있어. 너희들은 나와 같은 기적사를 죽이고 있겠지. 그럼, 할 일은 하나..... 여기서는 도망간다!」

「이제 힘을 사용하는 방법을 알게 되었다! 이런 곳에서 죽을까보냐!」(수도관을 파열시키고 도망간다)

(당했다) 「사, 상어가 되고 싶었어..... 강한, 것이..... 되고 싶었을 뿐인데.....」

◆ 장면 종료 체크

•[해결]이 종료되었다.

■ 종막 페이지즈

[홀리데이 시나리오]의 [종막 페이지즈]에서는, [키즈나의 파괴] (P147)와 [귀환 체크] (P147)를 건너뛰어 [사건의 끝]으로 옮겨갑니다.

[사건의 끝]의 구체적인 내용은 플레이어끼리 결정해 달라고 합니다. [일상표 · 장소]와 [일상표 · 내용] (P137)을 참조해도 상관없습니다.

후일담 연출이 끝나면 세션은 종료됩니다.

첨부파일

조사표 · 레저 시설 (ROC)

눈A	눈B	내용	해설
1~2	1	풀 주위에서 탐문	풀 주위에서 쉬고 있는 사람에게 이야기를 들어보자. 쉬다가 깨달은 게 있을지도?
	2	어린이 풀장에서 탐문	어린이용 수영장에서 어린이나 보호자에게 이야기를 들어보자. 어린이만의 깨달음이 있을지도 모른다.
	3	워터 슬라이드에서 탐문	워터 슬라이드의 순서를 기다리고 있는 사람에게 이야기를 들어보자. 내친김에 미끄러져 내려갈까?
	4	다이빙대에서 탐문	다이빙대의 순서를 기다리고 있는 사람에게 이야기를 들어보자. 내친김에 뛰어들어 볼까?
	5	유수풀에서 탐문	유수풀에서 놀고 있는 사람들에게 이야기를 들어보자. 눈이 돌지 않도록 주의!
	6	물총 구역에서 탐문	물총을 가지고 놀 수 있는 구역에 많은 사람들이 있다. 그들과 한바탕 싸우면서 이야기를 들어보자.

3~4	1	바에서 탐문	수영장에 병설된 바. 거기 직원이나 손님한테 이야기를 들어보자. 겸사겸사 무언가 마셔도 되겠다.
	2	포장마차에서 탐문	수영장에 병설된 포장마차. 거기 직원이나 손님한테 이야기를 들어보자. 겸사겸사 무언가 먹어도 좋을지도.
	3	오락실에서 탐문	시설 내에 있는 오락실. 거기서 놀고 있는 사람이나 점원에게 이야기를 들어보자.
	4	다방에서 탐문	시설 내에 있는 다방. 거기 직원한테 이야기를 들어보자. 손님들의 잡담에 귀를 기울여도 괜찮을지도?
	5	옷가게에서 탐문	시설 내에 있는 의류 매장. 거기 직원이나 손님한테

			이야기를 들어보자. 검사검사 쇼핑도 하고 갈까?
	6	배팅 센터에서 탐문	시설 내에 있는 배팅 센터. 거기 직원이나 손님한테 이야기를 들어보자. 내친김에 좀 걸고 갈까?

5~6	1	사무소에 침입	시설 사무실에 침입해 보자. 변장하면 의외로 잘 안들킬..... 지도?
	2	수위실에 침입	시설 수위실에 침입해 보자. 수위를 끌어낼 궁리가 필요할지도.
	3	창고에 침입	시설 창고에 침입해보자. 도움이 되는 것이나 정보가..... 있을까?
	4	자료실에 침입	시설 자료실에 침입해보자. 새로운 자료도 오래된 자료도 갖추어져 있을 것이다.
	5	쓰레기장에 침입	시설 쓰레기장에서 업자의 쓰레기를 찾아보자. 의외로 도움이 되는 것이 있을지도 모른다.
	6	사장실에 잠입	과감히 시설 사장실에 잠입해보자. 뭔가 중대한 비밀이 있을..... 지도?

교류표(레저 시설) · 장소 (ROC)

순	장소	해설
1	풀 주위	풀 주위의 벤치. 휴식하기에 나쁘지 않은 장소다.
2	푸드코트	많은 사람들로 붐비는 푸드 코트. 무언가 좀 먹을까?
3	노래방	무엇을 이야기하고 있어도 의심받을 수 없는 장소다.
4	창고	아무도 없는 창고. 여기라면 안심하고 말할 수 있다.
5	바	좀 비싼 바. 가끔은 괜찮겠다.
6	테라스	바깥 공기를 마시면서 정보를 정리하자.

교류표(레저 시설) · 내용 (ROC)

순	내용	해설
1	사전 준비	다음 조사를 위한 사전 준비를 진행하자.
2	피해자	사건이나 표적에 피해를 입은 사람에 대해 이야기하자.

3	휴식	원활한 임무 수행을 위해서는 휴식도 필요하다.
4	다음 예정	이 사건이 끝난 후의 스케줄을 정하자.
5	깨달은 것	조사 활동 중에 깨달은 것을 이야기해 보자.
6	적	사건의 범인이나 표적 등에 대해 이야기해 보자.