

사월시 시나리오 「삼봉귀란」



작성 : @michu_TRPG
세션카드 지원 @nemtrpg

본 시나리오는 「카라스바 세이 (N.G.P.)」 및 「주식회사 아크라이트 출판 사업부」가 권리를 가지는 「인귀 혈맹 RPG 블러드패스」의 2차 창작입니다.
c2019 카라스바 세이 /N.G.P./아크라이트/신기원사

本作は「からすば晴 (N.G.P.) 」および「株式会社アークライト出版事業部」が権利を有する『人鬼血盟RPG ブラッドパス』の二次創作です。
c2019 からすば晴 / N.G.P. / アークライト / 新紀元社

● 시나리오 안내

이 시나리오는 블러드패스 비공식 월드 스테이지 「달이 지지 않는 사월시」를 사용한 시나리오입니다. 사월시 삼봉산 깊은 곳에서 세력을 줄인 채 살아가던 도깨비들이 다시 세상을 뒤집고 도깨비가 사람들을 자유롭게 괴롭힐 수 있는 사회로 만들기 위해 몸을 일으킵니다. “도깨비들은 김서방과 씨름을 하고, 김서방과 돌던지기를 하고, 김서방을 메다칠 권리가 있다! 도깨비 방망이를 들어라!” 구호를 외치며 삼봉산에서 내려옵니다. 도깨비들이 마구잡이로 지나가는 시민들에게

발다리걸기를 하고, 돌을 황금으로 보이게 하는 요술을 써 현혹시킵니다. 이에 맞서는 도호세가의 도깨비와 친구들의 이야기 입니다.

● 시나리오 기본정보

- 스테이지 세트 : 달이 지지 않는 사월시
- 인원 : 2인 ~ 3인(1혈맹)
- 연도 : 1~2
- 주의사항 : 시민들을 괴롭히는 도깨비

● 시나리오 트레일러

옛날 옛적에 삼봉산 깊은 곳에는
장난치는것을 좋아하는 도깨비들이 살았더래요.
메밀묵 하나만 가져다주면 금은보화를 똑딱
씨름내기를 해서 이기면 금은보화를 똑딱
김서방과 도깨비는 좋은 친구였대요.
하지만 이제 삼봉산을 찾아오는 김서방은 없더래요.
모두 산 아래로 내려가 도깨비는 잊은지 오래래요.
모두 도깨비를 잊어버렸대요.

인귀혈맹RPG 블러드패스

「삼봉귀란」

피의 굴레야말로 우리들의 혁명

●시나리오 핸드아웃

혈맹 공통 핸드아웃을 사용합니다. 만일 2혈맹 시나리오로 운용하신다면 적절히 시민들의 불편 해결과 도깨비를 말리는 두가지 시나리오 테마로 개변하여 진행할 수 있습니다.

혈맹공동 핸드아웃

추천조직 : 가문(도호세가), 특수민원실

삼봉산의 도깨비 세력이 사월 시내로 내려와 거리를 엉망으로 만들고 있다. 지나가는 사람에게 씨름기술을 걸고, 메밀묵을 파는 식당을 습격하고, 요술을 부려 돈을 마구잡이로 만들어내 쓰고 있다. 시민들의 민원과 불편이 끊이지 않는다. 당신들은 의뢰를 받아 도깨비들을 저지하기로 한다.

[시나리오 테마 : 도시에 내려온 도깨비들을 저지한다.]

아래부터는 GM만이 열람 가능한 정보입니다.

● 스토리

삼봉산의 도깨비들은 원해서 산을 내려온 것이 아닙니다. 업혈귀 「두억시니」가 삼봉산에 나타나 그들의 터전인 삼봉산 동굴에 자리잡고 도깨비들을 몰아냈습니다. 두억시니에게 쫓겨 산을 내려오게 되었지만, 자신의 약한 점을 내보이기 싫어하는 도깨비들은 산을 내려온 이유를 김서방들과 다시 어울리기 위해서라는 명분을 세웁니다. 산 아래로 내려온 도깨비들은 자신들이 마지막으로 기억했던 사월시의 모습과는 완전히 달라진 사실에 놀랍니다. 지나가는 김서방 하나를 잡아다가 놀려먹고 메밀묵이나 얻어먹고 지내려고 했던 도깨비들은 사람들에게 이상한 눈빛을 받고, 무단횡단을 하려다 지나가는 차에 치일 뻔하기도 합니다.

이미 오래전 삼봉산을 떠나 도깨비 가문인 도호세가를 세운 도깨비들도 있지만, 삼봉산 세력과는 척을 진지 오래입니다. 삼봉산의 도깨비들은 도호세가를 김서방 냄새나는 약한 도깨비들이라 여기고, 도호세가의 도깨비는 삼봉산의 도깨비를 고지식하고 케케묵은

도깨비들이라 여깁니다. 하지만 나쁜 도깨비인 업혈귀가 나타났을 때 힘을 모아 나쁜 도깨비를 몰아내야 한다는 것에는 이견이 없을 것입니다.

혈맹이 사태를 조사하다보면 삼봉산 도깨비들에게서 사건의 진상을 알아낼 수 있습니다. 두억시니는 삼봉산 도깨비터에서 등산객들의 머리를 눌러 죽이기 위해 기다리고 있지만, 다행히 그 길은 등산로로 쓰이지 않은지 오래입니다. 혈맹이 도깨비들에게 산에서 내려온 진짜 이유를 알아내 삼봉산 도깨비터로 향하고, 두억시니를 퇴치하면 시나리오의 목적을 달성합니다.

■도입 페이지

[도입 페이지]에서는 [혈맹의 일상]과 [사건 개입]을 차례로 진행합니다.

●혈맹의 일상

[혈맹의 일상]에서는 PC의 일상 연출을 진행합니다.

장소나 상황은 플레이어의 제안이나 일상표(DOC)등을 사용해도 좋습니다.

●사건 개입

혈맹은 하기와 같은 예시의 방법으로 도호세가 소속이 아닌 도깨비가 사월시에 나타났다는 사실을 알게 됩니다. 혈맹에게 어울리는 방법으로 전달해 주세요.

- 지인에게서 도착한 SNS영상이다. 길거리에서 야바위를 해서 이기면 금송아지를 준다는 내기를 하고 있는 사람이 있다. 자세히 보면…. 머리 사이에 뿔이 보인다.
- 혈맹이 점심에 메밀국수를 먹으러 갔다가 진상처럼 보이는 인물이 메밀국수만 팔고 왜 메밀묵은 팔지 않느냐고 식당에서 난동을 피우는것을 본다.
- 혈맹이 길거리를 걷고 있다가 갑자기 누군가에게 발다리걸기(씨름기술의 명칭)를 당한다. 기술을 건 인물은 쾌활하게 웃으며 펄쩍펄쩍 뛰다가, 어디선가 나온 도깨비방망이로 혈맹의 머리를 때리고 사라진다.

혈맹은 이 일이 도깨비가 벌인 일이란 걸 알게됩니다. 이후, 소속한 대귀조직의 연락을 받고 거점으로 향합니다. 현재 사월시에서 소란을 일으키고 있는 도깨비들은 도호세가의 도깨비 세력이

아닌 삼봉산 동굴에서 살고있던 세력이라고 합니다. 이들은 도호세가가 사월시에 터전을 잡기로 하였을때 그것에 반대하고 산에 남아있기로 결정한 세력과 후손입니다. 혈맹은 도깨비들을 저지해 달라는 의뢰를 받게 됩니다.

장면종료 체크

- 혈맹이 도깨비가 벌인 장난을 보게된다.
- 혈맹이 도호세가의 도깨비가 아닌 삼봉산의 도깨비가 시내로 내려왔음을 알게된다.
- 혈맹이 사월시내로 내려온 도깨비들을 저지하기로 한다.

■조사 페이지즈

조사페이지즈에서는 사월시로 내려온 도깨비들을 저지하며 그들과 내기를 하거나 함께 도호세가의 도깨비술을 마시면서 정보조사를 하는 장면을 만들 수 있습니다. 기본적으로 도깨비들은 인간을 미워하지 않으며, 자신들의 존재를 까맣게 잊고 살아가는 인간들에게 장난을 걸고 싶은 것뿐입니다. 삼봉산의 도깨비들은 인간과 어울려 살아가는 도호세가의 방식을 완전히 인정할 수는 없지만, 잠깐이나마 상황을 엿보게 됩니다.

정보항목명 2가 공개되면 「마스터장면 : 삼봉산 깊은 곳」을 연출하여 삼봉산 도깨비들과 함께 삼봉산을 오르고 길 잃은 등산객을 기다리는 두억시니를 발견합니다.

■마스터장면 「삼봉산 깊은 곳」

타이밍 : 정보항목명 2가 공개될 때

▶장면 묘사

도호세가의 자랑인 도깨비술을 거나하게 먹고 기분이 좋아진 삼봉산 할배도깨비가 옛 노래를 부르기 시작합니다. 옛날 옛적에, 달이 휘영청 밝은 언덕에, 노래를 부르는 흑부리 영감이 지나가는데….

그 옆에서 눈치를 보던 한 삼봉산 빗자루 도깨비가 혈맹에게 다가와 귓속말을 합니다. 사실 삼봉산 도깨비들은 나쁜 도깨비에게 쫓겨서 내려온 것이라는 이야기를 전달합니다. 그 나쁜 도깨비의

이름은 두억시니. 거대한 도깨비 방망이로 머리를 으깬다고 해서 두억시니라는 이름이 붙었다고 합니다. 삼봉산 도깨비들의 터전인 삼봉산 동굴 근처에 턱하니 엉덩이를 들이밀고 앉아서는 도깨비 방망이를 마구잡이로 휘둘러 도깨비들을 쫓아냈다고 합니다.

- 삼봉산 빗자루 도깨비 : “그 나쁜도깨비는 키가 구척이나 되고, 도깨비 방망이는 아주그냥 이놈의 것보다 컸더랬지요.” (전봇대를 가리킵니다.)
- 삼봉산 빗자루 도깨비 : “동굴에는 도깨비들 말고도 박쥐들이나 다른 동물놈들도 살고 있지요. 그 놈들이 걱정됩니다요.”
- 삼봉산 빗자루 도깨비 : “우리들과 함께 삼봉산에 가서 나쁜 도깨비를 잡아주지 않겠습니까? 그러면 다시는 여기 내려오는 일은 없을겁니다!”

혈맹이 도깨비의 제안을 받아들이면, 빗자루 도깨비는 술에 취한 할배도깨비를 어깨에 매고 삼봉산으로 안내합니다. 보름달이 길잡이가 되어주는 밤. 오래된 민요를 부르고 장구, 갯과리를 치며 즐겁게 삼봉산을 오르는 행렬이 됩니다.

▶장면 종료 체크

- PC들이 도깨비들에게 두억시니에 대한 이야기를 듣는다.
- PC들이 삼봉산 도깨비들과 삼봉산을 오른다.
- PC들이 삼봉산 동굴 앞에서 두억시니를 발견한다.

■ 정보 항목

▶ 정보 항목명 1 : 도깨비들이 산을 내려온 이유 ▶ 개시치 : PC인원+1 ▶ 내용 : 삼봉산의 도깨비들은 도호세가가 만들어질 때 「인간들과 살을 부비며 살 수는 없다.」라는 의견을 가지고 삼봉산으로 올라가 터전을 꾸리고 사는 도깨비들이다. 그런 그들이 갑자기 산 아래로 내려온 것에는 분명히 다른 이유가 있을 것이다. 하지만 장난기 많은 도깨비들은 좀처럼 진짜 이유를 알려주려 하지 않는다. 그들이 좋아하는 술을 함께 마시거나 내기에 응해서 진짜 이유를 알아낼 필요가 있다.	▶ 정보항목명 2 : 업혈귀 두억시니 ▶ 개시치 : PC인원×3 ▶ 내용 : 삼봉산 도깨비들의 터전에 들이닥쳐 그들을 내쫓고 자리 잡은 업혈귀 두억시니는 머리를 짓눌러 죽인다는 나쁜 도깨비이다. 한때 그는 사월시 도깨비 전체를 이끄는 대장도깨비였으나, 인간을 마구잡이로 죽인 뒤 업혈귀가 되어 전국을 돌아다니다 삼봉산으로 다시 돌아왔다. 날이 밝으면 산 아래로 내려올 채비를 하고 있는것 같다. 오늘밤이 두억시니를 막을 마지막 기회가 될 것이다.
---	--

■최종혈전 페이지

●흡혈

[흡혈](『BLP』P22)에서는 혈맹의 "흡혈의 연출"과 "손패 교환"을 진행합니다.

●최종혈전

PC와 업혈귀 “두억시니”가 혈전을 하게 됩니다.

보스 에너지 업혈귀 “두억시니”, 모브 구울 “꼬붕도깨비” 1체입니다.

혈전의 종료 조건은 보스 에너지의 생명력을 0으로 만드는 것입니다.

▶장면 묘사

혈맹은 삼봉산 동굴근처에서 2m이상의 몸집, 멧돼지와 사자를 섞어둔듯한 얼굴을 가진 두억시니가 눈을 부릅뜨고 있는 것을 발견합니다. 부리부리한 누런 눈으로 지나가는 무엇이라도 발견하면 거대한 철퇴모양의 도깨비 방망이로 짓이겨버릴 기세입니다. 빗자루 도깨비는 그 형형한 모습을 보고는 펄쩍 뛰어 놀라며 “그그그그그럼…난 급한 불일이 생겨서 그만!!!” 하고 뒤통무니를 빼고 도망가버립니다. 그 발자국 소리에 두억시니가 혈맹 쪽으로 눈을 돌립니다. 앉아있던 몸을 일으키면 달을 가려 긴 그림자가 생깁니다.

- (혈전 시작시) “두억시니” : “다른 도깨비들은 어디간거냐. 대장이 왔는데 왜 다 도망을 가느냔말이야!! 이 배신자들!!!”
- (대미지를 입었을 때) “두억시니” : “이리 오너라. 머리를 으깨주겠다!!”
- (생명력이 0이 되었을 때) “두억시니” : “넌 강한 김서방이구나…”

▶장면 종료 확인

[혈전]이 종료했다.

■ 종막 페이지

[종막 페이지]에서는 사건의 결말과 후일담을 연출합니다.

[종막 페이지]이 끝나면 세션을 종료하고 [클로즈]를 진행합니다.

에너미 데이터			
“나쁜도깨비, 두억시니”			
종별	보스, 업혈귀	근원	투쟁
타입	스피드	위협도	4
생명력	$[PC인원수 \times 2] + 1$	선제치	21
에너미 특기 (PC연도 2기준)			
강자의 일섬 근원해방 근원기 : 투쟁 병사를 향한 경의(兵への敬意) 혈류구도(血濡求道) 추천 상호 : 수면 괴리(SRN P176)			

에너미 데이터			
모브 “꼬붕도깨비”			
위협도	PC의 평균 숙련도	생명력	1
에너미 특기 (PC연도 2기준)			
전력의 일타(全力の一打), 광신의 벽(狂信の壁), 지원공격(支援攻撃), 전투훈련(戦闘訓練)			