



혈맥상잔가도

血脈相殘家道

신을 사냥하는 자여.
양단된 운명을 가진 혈맥이여.

두 팔에 남겨진 낙인이
너를 귀신 鬼神 의 길로 인도하기 전에
온전한 모습을 되찾으라.

결국 칼날을 버리는 것은
무수한 줄기의 혈육 뿐일지니.

검 刃 아래에 마음 心 을 감추고
인내 忍 하라.

캠페인 설명

혈맥상잔가도는 현대 퇴마편을 배경으로한 시노비가미 **6부작** 캠페인입니다. **GM**과 **PC**의 **1:1** 타이만을 상정하고있으나, **2인/다인**으로 개변하여 플레이 하시는 것도 가능합니다. 캐릭터간 초면 관계를 전제로 이야기를 전개하고 있으므로 신규 중급닌자를 추천합니다.

캠페인 전반적으로 유파북에 수록된 설정에서 영감을 얻은 부분이 있습니다. 유파북 데이터를 포함하지는 않으므로 플레이를 위해 필수로 구비해야하는 사항은 아니지만, 소지하고 계신다면 세계관 파트를 한 번 읽고 플레이하시는걸 추천드립니다. 가장 많은 영감을 받은 유파북은 쿠라마신류/오니의혈통 입니다.

캠페인 도중 **PC**가 사망하여도 시나리오를 이어갈 수 있는 특수 기믹이 존재합니다. 그밖에도 일부 시나리오 한정 룰이 포함되어 있으나 시노비가미에 익숙하지 않으신 분들도 즐기실 수 있도록 가볍게 구성되어 있습니다.

여러 사건이 얹힌 구성이기에 **GM**분께서는 플레이 전에 **6부**까지의 진상을 전체적으로 훑어보시는 것을 추천드립니다.

캠페인 개요

혈맥상잔가도는 칸나(神流)와 신도(神道)라는 이름의 두 시노비가문에 대한 이야기를 다루고 있습니다. **PC**는 칸나(神流)의 머나먼 후손으로서 칸나 가문에 전해오는 '귀수의 저주'를 타고난 인물로 백스토키가 고정됩니다.

그림자세계에서 다소 동떨어진, 일반인과 시노비 사이 어딘가쯤에 끼인 삶을 살아오던 **PC**는 시나리오 속 사건을 계기로 신도(神道)의 후계자와 얽히며 시노비의 세계로 완전히 뛰어들게됩니다.

시나리오를 진행하는 동안 **PC**는 「귀수(神手)의 저주」에 대한 진실, 칸나, 신도 가문간의 과거사를 알게되며, 이 두 가문의 문제가 리쿠도라는 땅의 역사와 시노비 유파들간의 이권분쟁에 깊이 연류되어 있다는 사실도 조금씩 깨닫게 됩니다.

PC가 이들의 분쟁에 휘말리는 동안, 신도(神道)의 후계자는 **PC**의 아군이 될 수도 적이 될 수도 있습니다. 혹은 적이라고 생각했던 시노비가 **PC**의 하나뿐인 아군이 될 수도 있을겁니다. 어쩌면 누구도 편이 되어주지않는 고독한 길을 가게 될지도 모릅니다.

어떤것도 틀린 선택은 없습니다. 자신의 이익과 자신의 신념과 자신의 사명을 위해 노력하세요. 이야기가 끝날 무렵에는 **PC**도 그림자세계의 완전한 일원으로 거듭나 있을것입니다.

주의사항

이 캠페인에서는
을 포함하고 있습니다. 해당 요소에 민감하신 분께서는 플레이를
재고하시는 것을 권장드립니다.

공식 룰북에 기재되어있지 않은 창작 설정이나 등장인물을 다수 포함하고 있으며,
시나리오에 나오는 특정 지명과 사건, 단체 등은 실제와 무관한 픽션입니다.

캠페인 배경 정보

이 파트에 기재된 내용은 시나리오 돌입 전 부터 PC가 이미 알고있는 것으로 간주하는 사전정보에 대해 다루고 있습니다. 칸나 가문/ 귀수의 저주 /리쿠도(陸島) 에 관한 정보이며 일부 데이터를 포함하고 있으므로 PC분께서도 꼭 한 번 읽고 가시는 것을 추천드립니다. 즉, 공개정보에 해당합니다.

칸나(神流) 가문

쿠라마신류에 본관을 두고있는 수 많은 시노비 가문 중 하나입니다. 헤이안 중기부터 시가현 칸나강 인근에 터를잡고 명맥을 이어온 칸나 가문은 한 때 코하치류를 이어받은 정통성 있는 가문으로 시노비세계에서 이름을 떨친적이 있습니다.

칸나는 그들이 가장 크게 활약했던 ‘아라마가미코로우(荒魔神虎狼)’ 토벌 이후 약 300년의 시간 동안 그림자세계에 수 많은 향마닌자와 검성劍聖 을 배출해냈습니다. 쿠라마신류 내에서도 손에 꼽는 명문으로 불리며 많은 문하생들이 칸나의 가르침을 받기위해 찾아들었죠. 하지만 영원할 것 같았던 칸나의 명성은 전국시대에 접어들며 조금씩 기울기 시작합니다.

당시 칸나가의 당주 ‘칸나 료우 (神流 龍央)’ 는 오니와 결탁했다는 구설에 휩싸여 있었습니다. 이 구설은 마와리가라스의 끈질긴 조사로 인해 곧 사실로 판명되었고, *육사외도 사건으로인해 오니와의 관계가 극도로 악화되어있었던 쿠라마신류는 유파 소속 가문들에게 칸나와의 교류를 일절 금지하기에 이릅니다.

본관으로부터 사실상 의절 선언을 받은 칸나는 귀수의 저주, 리쿠도 사변과 같은 굵직한 문제에 휘말리며 다수의 핵심 인물을 잃었습니다. 특히 귀수의 저주 이후 칸나는 시노비로서의 힘을 보존하는 방식 보다 다수의 외부인, 일반인과 혼인하여 혈맥의 가지를 넓게 펼치는데에 집중하는 행보를 보여왔습니다.

오늘날의 칸나는 멸시의 의미를 담아 ‘모든 시노비 가문 중에서 가장 인구가 많은 가문’ 으로 불립니다. 그들 중 대다수는 시노비로서의 능력이 거의 없는 쿠사(草)나 일반인에 해당합니다. 심지어는 ‘칸나’ 라는 이름조차 이어지지 않은 세대도 많습니다.

지옥문 개방 이후, 쿠라마신류가 오니의혈통과 부분적인 협약을 맺으면서 칸나와의 의절 역시 흐지부지해진 상황이지만 이전처럼 적극적인 교류를 이어가고 있지는 않습니다.

*쿠라마신류 유파북 P.21 수록.

귀수(神手)의 저주

칸나 혈통의 닌자들 중에서도 중급닌자 이상의 직급을 가진 이들에게만 나타나는 증상입니다.

리쿠도사변 이후로 발생하기 시작한 귀수의 저주는 칸나의 혈통을 이은 모든 사람에게 유전되지만, 증상이 발현되는 것은 첫 오의를 사용한 순간부터입니다.

발현 트리거를 모두 갖춘 대상은 그 즉시 양팔에 이형화가 진행됩니다. 발현 초기에는 약간의 통증을 동반 할 뿐 본인의 신체처럼 제어할 수 있으나, 귀수 소지자가 오의를 사용할수록 통제권을 벗어나게 됩니다. 즉, 오의 사용 횟수에 비례하여 제어난이도가 상승합니다.

귀수 제어에 실패하는 즉시 발현자는 요마로 변하게되며 이 단계에 접어든 대상은 토벌대상으로 지정되어 향마닌자들의 표적이 됩니다.

이같은 오의 봉인은 닌자로서 치명적인 단점에 해당합니다. 그렇기에 칸나는 귀수의 저주 해주를 위해 다양한 방법을 연구해왔습니다. 그러나 귀수를 연구하던 도중 신도(神道) 가문과 분쟁이 발발하여 연구자 대부분이 사망하였고 그들의 수많은 연구 결과 역시 함께 유실된 상태입니다.

대규모 인구 유실을 겪은 칸나는 더이상 귀수에 대해 연구하지 않습니다. 그럴만한 여력이 없다는 것이 조금 더 확실한 표현일지도 모릅니다. 일부 칸나 분가에서 외부 유파와 협업하여 연구를 이어가고있다는 소문도있으나, 명확하게 밝혀진 사항은 없는 상태입니다.

현재 칸나에 공통으로 전해지는 대항법은 ‘오의를 사용하지 않는 것’ 뿐입니다.

★이 데이터는 캠페인 PC가 기본으로 습득하는 【배경:단점】입니다. PC가 세션중에 별도로 요마화를 사용했다면 ‘귀수 효과만 적용된 제어 판정 / 룰북에 명시된 규칙만 적용한 제어판정’을 각각 1회씩 시도합니다.

★귀수의 - 수정치는 매 세션마다 초기화됩니다. 즉, 다음 시나리오로 누적되지 않습니다. 이 배경은 리스펙 타이밍 때 미습득으로 돌릴 수 없습니다.

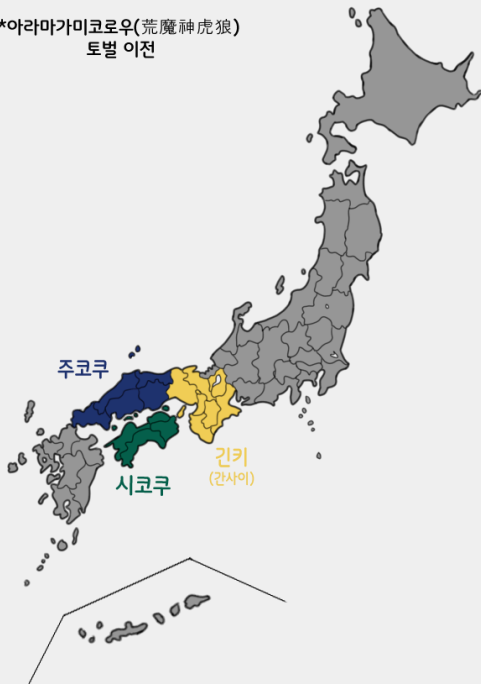
귀수(神手)		단점
필요 공적점	6	

효과	이 배경을 습득한 캐릭터는 한 세션 동안 자신이 사용한 오의 횟수를 따로 기록한다. 자신이 오의를 한 번이라도 사용했다면 세션을 종료할 때 그 세션에서의 요마화 여부를 불문하고 제어판정을 해야만 한다. 이 때, 해당 세션동안 자신이 사용한 오의의 횟수 만큼 제어판정에 - 수정을 적용한다.
개요	황천(黃泉)으로 인도하는 오른손.

★최대 -12 까지 중첩

리쿠도(陸島)

*아라마가미코로우(荒魔神虎狼)
토벌 이전



*아라마가미코로우(荒魔神虎狼)
토벌 이후



간키,주코쿠,신코쿠의 3개 지방 사이에 위치한 분지형 도시입니다. 리쿠도는 육지 안에 고립된 섬이라는 의미를 가지고 있지만, 사실 본래 이곳은 3지방 사이에 끼인 작은 바다였습니다.

이곳이 육지가 된 계기에는 헤이안 말기 시대에 활동했던 대요마 ‘아라마가미코로우(荒魔神虎狼)’가 깊이 연관되어 있습니다. 코로우는 피아구분이 없는 극히 호전적인 존재로,

당대의 시노비들 사이에서조차 공공의 적으로 불리던 대 요마입니다. 그당시의 시노비 세력들은 서로 연합하여 한 나라의 군대 수준에 해당하는 নিজ을 코로우의 영역에 파견했습니다.

장장 20년이라는 기간동안 이어진 전투에서 파견된 নিজ 대부분이 목숨을 잃거나 요마화하였고, 추가 인원 투입이 불가해지면서 연합의 규모가 줄어들기 시작합니다. 50명 남짓한 인원만이 남아있던 그때, 칸나 가문이 코로우에게 치명상을 입히는데 성공하여 시노비 연합을 승리로 이끌어냅니다.

해당 전투 이후 코로우를 따르던 요마의 시신과 시노비들의 인법으로 인해 지형이 크게 변화하였습니다. 바다였던 부분이 흙이나 산맥으로 채워지며 육지를 형성하였습니다. 1개 현과 맞먹는 넓이의 이 새로운 지형은 긴키,주코쿠,신코쿠의 3개 지역으로 둘러싸인 형태였기에 육지 안의 섬. 리쿠도(陸島)라는 명칭으로 불리게 됩니다.

리쿠도는 일반적인 생물이 살아갈 수 없는 요기 짙은 땅입니다. 하여 이곳에는 자연스럽게 오니의 혈통 নিজ들이 자리잡게 됩니다. 그중 가장 큰 세력이 신도(神道)라는 이름의 가문이며, 이들이 사실상 리쿠도 토착 세력으로 자리잡게 됩니다.

신도가 리쿠도에 자리잡은 뒤로 약 300년. 그동안 리쿠도의 토양이 된 수 많은 요마와 시노비의 시신, 인법들이 서로 뭉쳐 하나의 용맥을 형성하였습니다. 이로인해 리쿠도는 요마와 이형, 그리고 시노비들에게 막대한 힘을 제공하는 *마경으로 거듭납니다. 전국시대의 নিজ들은 마경을 장악하고 이곳의 힘을 독차지하기 위해 유망한 시노비들을 리쿠도로 보냈습니다. 리쿠도의 소유권을 두고서 약 8년간의 시간 동안 이어진 নিজ대전. 이것을 리쿠도사변 이라고 부릅니다.

치열한 접전 끝에 리쿠도는 세력들간의 공통합의를 통해 중립지역으로 지정되었습니다. 일반인들이 접근할 수 없도록 해당 지역을 물리적, 주술적인 방법을 통해 격리하였으며 지금까지도 이곳은 일반인들에게 알려지지 않은채 철저히 시노비들의 손에서 관리되고 있습니다.

리쿠도의 정확한 위치나 입장 방법 등은 시노비 세계에서도 상당히 값비싼 정보에 해당합니다. 그러나 충분한 대금을 지불한다면, 얼마든지 루트를 확보할 수 있는 곳이기도합니다.

단, 봉인되어있는 지역의 특성 상 들어가는것은 쉬워도 나오는 것은 어렵습니다. 이런 특성을 이용해 리쿠도는 죄수 নিজ들을 가두는 유펜지의 역할도 겸하고 있습니다.

*쿠라마신류 유파북 P.15 마경과 영지 참고.

리쿠도 전도

리쿠도는 혈액상잔가도 캠페인의 주요 무대가 되는 지역입니다. 리쿠도는 다른 마경들과 마찬가지로 이곳에 존재하는 모든 생물들에게 인지를 초월한 힘을 제공합니다.

특히 리쿠도에서만 관측되는 영속불멸 현상은 닌자 뿐만 아니라 도래인, 요마, 마법사 등과 같은 이계의 존재들도 흥미를 가지고 있는 현상입니다.

여기서 말하는 영속불멸이란, 리쿠도에서 사망한 생물이 일정 시간이 흐른 뒤 전성기의 모습으로 다시 부활하는 것을 말합니다.

회귀나 불사와 별개의 개념으로 치는 이유는 한 번 확실히 사망한 뒤, 자신이 사망했던 그 장소, 그 시대에 다시 나타난다는 점에서 차이를 보이기 때문입니다.

영속불멸의 효과 덕분에 리쿠도는 모든 탐구자들의 가장 좋은 실험장으로 쓰이고 있습니다. 새롭게 개량되는 인법, 닌구, 기계닌자의 시범사용은 물론 민간인들의 군수품 연구 역시 이곳에서 이루어집니다. 실험에 참가하는 인원들은 모두 리쿠도 주민들이며 그 대다수는 외부에서 중죄를 지은 죄수닌자들입니다.

리쿠도의 죄수닌자들은 리쿠도에 당도했을때 흰색이나 검은색 전통복 수의를 착용합니다. 주민과 구분하기 위한 죄수복에 해당합니다. 그외에 손목이나 귀, 목, 발목등 눈에 보이는 신체에 구속구를 착용합니다. 구속구의 모양과 재질은 죄수별로 제각각 다르지만 공통적으로 보이지 않는 쪽에 술식이 새겨져 있고, 겉으로 보이는 쪽에 죄수번호가 새겨져 있는 것이 특징입니다.

구속구가 있는 한 죄수닌자들은 그 어떤 방법으로도 리쿠도를 나갈 수 없으며 적법한 절차 없이 구속구를 떼어내려 하거나, 술식을 망가뜨리려 하거나, 탈출을 시도하는 경우 즉시 사망합니다.

리쿠도 안에서는 죄수닌자가 기업, 유파에게서 의뢰를 받고 그 보상으로 형량을 줄이는 거래도 성행하고 있습니다. 개중에서는 아주 높은 값을 요구하는 대신 구속구에 새겨진 술식을 해지해주는 기술자도 존재합니다.