

2레벨 플레이어 3인 or 1레벨 플레이어 4인 상정 시나리오.
타임은 3.00이 되어도 페널티 없음.

개요

PC들은 과거에 ‘하츠네 미쿠’를 이용해 곡을 투고하곤 했지만 현재는 보컬로이드 씬에서 완전히 자취를 감춘 보카로P의 곡을 듣다 보니, 거대한 쓰레기 하치장 같은 형태의 코코로던전에 빨려들게 됩니다.

오토쿠이 ‘팔음 옥타브’은 리스너들이 이 ‘하츠네 미쿠’에게 부여한 개성, 그리고 ‘마스터’가 복귀했으면 하는 바람에 동지를 틀고는, 세계에서 ‘하츠네 미쿠’라는 개념의 소거를 꾀하고 있습니다.

도입 페이지

PC들이 각자의 자리에서 곡을 듣고 있다 보니, 어느새 거대한 쓰레기 하치장 같은 형태의 공간에 들어옵니다. PC들의 오토다마들이, 방금 듣고 있던 곡이 매개체가 되어 코코로던전에 빨려들었다고 알려줍니다.

활력 판정, 초기 인연 설정, 앱 구매.

에리어1 [쓰레기통]

이곳은 무수한 잡동사니가 굴러다니는 공간이며, 북쪽을 향해 통로가 나 있습니다. 쓰레기더미 산 한가운데에서, 희미하게 노랫소리가 들려오는 것 같습니다. 쓰레기를 뒤적거리다 보면, 노랫소리가 들리는 곳을 알 수 있을지도 모릅니다. PC들은 퀘스트 <노랫소리가 나는 곳을 찾는다>에 도전할 수 있습니다. 이 퀘스트에 도전할지 말지는 자유입니다.

퀘스트 <노랫소리가 나는 곳을 찾는다>

판정 : 두뇌

필요 성공도 : 1 이상

달성 : 쓰레기더미에서, 하츠네 미쿠 V2 패키지 디자인과 같은 형태의 헤드셋을 발견합니다. 노랫소리는 이 헤드셋에서 들리는 것 같습니다. 프레이즈를 입수합니다. 또한, 성공도 2 이상인 경우, 코인 [성공도-1]개를 입수합니다.

미달성 : PC 전원의 생명력이 3점 감소합니다.

※이 퀘스트에는, 타임 1점을 소비하면 1번 더 재도전 가능합니다. 이미 달성했더라도 코인을 얻기 위해서 재도전할 수 있습니다.

프레이즈1 [쓰레기통]

노래	♪ 끝을 고하고 ♪ ♪ 디스플레이 안에서 잠들어 ♪ ♪ 여기는 분명 ‘쓰레기통’일까 ♪ ♪ 곧 기억도 사라져 버린다니... ♪
기억	‘마스터’가 음악 소프트로 작업을 하고 있고, ‘하츠네 미쿠’의 노랫소리가 들립니다. 원래 알고 있던 곡과는 약간 다른 편곡과 가사. 이건, 초안일까요.

이 에리어에서 북쪽 통로를 향해 나아가면, 에리어2 [무수한 잔해]로 이동할 수 있습니다.

에리어2 [무수한 잔해]

오토다마 ‘하츠네 미쿠’ 같은 모습을 한 마네킹이 무수히 쌓여 있습니다. 그 마네킹들은, 전부 어딘가 망가져 있습니다. 또한 이 에리어에는 동서남북으로 이어지는 통로가 하나씩 있습니다.

PC들이 이 에리어에 발을 들이면, 마네킹이 일제히 기묘한 노래를 부르기 시작합니다. 그 노래는, 신경을 거스르는 불협화음입니다.

리퀘스트 <미, 쿠를, 어떻게, 생각해?>

어느새, PC들에겐 마네킹들이 무수한 ‘하츠네 미쿠’로 보이게 됩니다. 이 ‘미쿠’들은, 슬픈 듯한 눈으로 ‘나에 대해서 어떻게 생각해?’라고 물어옵니다. 이것이 리퀘스트의 내용입니다.

달성 : ‘미쿠’들은 눈물을 흘리며 “나는 여러분을 좋아했어. 계속 같이 있고 싶었어. 그러니까.....”라고 대답합니다. 대답한 PC와 같은 속성의 음색이 1개 상승합니다.

미달성 : PC 전원의 생명력이 2점 감소합니다.

리퀘스트 달성 여부에 무관하게 프레이즈는 입수할 수 있습니다.

프레이즈2 [좀먹는]

노래	♪ 지금은 노래마저도 몸, 좀먹는 행위로... ♪ ♪ 기적을 바랄 때마다 혼자 몰아붙여져 ♪ ♪ “미안해” ♪
기억	과거의 ‘마스터’와 ‘미쿠’가 등을 마주한 채 서 있습니다. ‘마스터’는 혼자 걸어나갑니다. ‘미쿠’는 필사적으로 ‘마스터’를 불러세우려 하지만, 목소리가 나오지 않습니다.

이 에리어에서 남쪽으로 가면 에리어1 [쓰레기통], 서쪽으로 가면 에리어3 [거울상], 북쪽으로 가면 에리어4 [파발], 동쪽으로 가면 에리어5 [0과 1의 묘지]로 이동할 수 있습니다.

에리어3 [거울상]

이 에리어에는, 하츠네 미쿠의 마네킹이 있습니다. 그 눈은 증오로 가득하고, “우리들은 장난감. 어차피, 사람의 흉내임을 알고도 계속.....”이라고 말하며, 침입한 PC들을 습격합니다.

이 에리어에 침입했을 때, PC들은 철수를 시도할 수 있습니다. 철수 시 기본적으로 PC 전원은 2D6점의 데미지를 받으나, PC들이 [사랑] 판정에 성공하면 성공도 1점 당 받을 데미지를 1D6점씩 경감 가능합니다. (성공도가 2 이상이면 데미지는 발생하지 않습니다.)

철수하지 않는 경우, [마네킹]과의 전투가 일어납니다.

[마네킹]에 승리하면, 프레이즈를 입수합니다.

[마네킹]에 패배하면, 강제종료가 일어납니다.

프레이즈3 [목소리의 기억]

노래	♪ 거기에 아무것도 남길 수 없다면 ♪ ♪ 역시 조금 유감일까? ♪ ♪ 목소리의 기억 그것 외에는 ♪ ♪ 이윽고 떨어져 이름만이 남아 ♪
기억	과거의 ‘미쿠’는 ‘마스터’의 노래를 부르는 가창 프로그램이었습니다. 그 노래는 많은 사람들에게 달아, 그 마음을 움직였습니다. 그렇게 ‘미쿠’에게는 사람들의 ‘마음’이 깃들어 갔습니다. 언제까지고 이렇게 지내고 싶다고 바랄 만큼.

기억을 엿본 뒤, 마네킹은 “이 코코로던전에 동지를 튼 오토쿠이를 쓰러트리려면, 나의 추억이 필요할 거야.”라며 몇 장의 카드로 변합니다.

에리어4 [파발]

이 에리어에는, 파발이 한가득 펼쳐져 있습니다. 이곳은 안전한 에리어 같습니다. 잘 하면, 노이즈와 통신할 수 있을 듯합니다.

퀘스트 <통신을 시도한다>

판정 : 기술

필요 성공도 : 1

달성 : 노이즈와 교신을 성공합니다. 프레이즈를 입수합니다.

또한 1번이라도 이 퀘스트에 성공하면, 이 에리어에서 코인을 소비해서 앱을 구매할 수 있습니다. 이 때, 시나리오에 제시된 특수 앱을 구매할 수도 있습니다.
미달성 : 특별히 아무 일도 일어나지 않습니다. 타임 1점을 소비해 재도전도 가능합니다.

프레이즈4 [따라그리는]

노래	♪ 설령 그것이 기존 곡을 ♪ ♪ 따라그리는 장난감이라면... ♪ ♪ 그것도 좋다고 결의하고 ♪ ♪ 파를 베물고 하늘을 올려다보며 즈(눈물)을 흘려 ♪
기억	하지만, 어느새 ‘마스터’는 떠나갔습니다. 미쿠가 없어도 마스터에게는 마스터의 생활이 있고, 마스터의 활동이 있습니다. 미쿠는, 더 이상 노래하지 않습니다. 그렇게 세월이 흘러갑니다.

에리어5 [0과 1의 묘지]

이 에리어에는, 이 코코로던전을 만들어낸 오토쿠이 ‘팔음^{옥타브}’가 있습니다.
에리어3 [거울상]에서 입수하는 [추억의 조각]이 없으면, 쓰러트리긴 어려울 겁니다.
이 에리어에 침입했을 때, PC들은 철수를 시도할 수 있습니다. 철수 시 기본적으로 PC 전원은 2D6점의 데미지를 받으나, PC들이 [영력] 판정에 성공하면 성공도 1점 당 받을 데미지를 1D6점씩 경감 가능합니다. (성공도가 2 이상이면 데미지는 발생하지 않습니다.)

철수하지 않는 경우, 오토쿠이 [팔음^{옥타브}]와의 전투가 일어납니다. 결전 페이지에 돌입합니다.

플레이 시트의 본체 정보를 공개합니다.

‘분발’ 처리를 진행하고, 전투 룰에 따라 전투를 진행합니다.

1라운드 개시 전, 옥타브는 PC 1명에게 질문합니다. 리퀘스트입니다.

리퀘스트 <기계의 노랫소리를, 어떻게 생각하는가?>

리퀘스트를 달성했을 경우, 그 PC의 속성과 같은 음색을 1개 늘립니다.

리퀘스트 달성에 실패했을 경우, 그 PC의 생명력이 1D6점 감소합니다.

여기서 난이도를 낮추고 싶다면 리퀘스트 직후 위협5 [따라하는 장난감] 데이터를 공개해 주셔도 괜찮을 것 같습니다.

(원 시나리오에는 프레이즈 5 데이터가 따로 없습니다. 아래 데이터는 제가 플레이 당시 임의로 입력한 데이터입니다.)

프레이즈5 [심각한 에러]

노래	♪ “고마워... 그리고... 안, 념.” ♪ ♪ ——심각한 에러가 발생했습니다—— ♪ ♪ ——심각한 에러가 바—— ♪
----	---

기억	텅 빈 묘지에서, 혼자서 하늘을 바라보고 있는, 미쿠의 모습이 보입니다. 누군가가, 자신을 기억해 주어 다시 노래하기만을 기다리는.
----	--

결전 페이지 : 강제종료

PC들이 눈을 뜨면, 오토다마 ‘하츠네 미쿠’와 보컬로이드/**NT**인 ‘하츠네 미쿠’는 세상에서 처음부터 ‘없던 존재’가 됩니다.

결전 페이지 : 오토쿠이에 승리한 경우

‘옥타브’의 모습이 ‘마스터’의 ‘하츠네 미쿠’로 변해, 눈을 뜹니다. 그리고, **PC**들에게 ‘나를 어떻게 생각하는가? 나는 이제 어떻게 해야 하는가?’라고 묻습니다.

이후의 에필로그의 전개는, 각 **PC**와 **GM**에게 맡깁니다.