후지노미야 캠페인

후지노미야 화화첩(藤宮 花畫帖)

제3장 「산도 피안화」

작성 : @michu_TRPG

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「후지노미야 화화첩」캠페인의 세 번째 시나리오입니다. 후지노미야 가문 사츠키의 눈과 검이 된 혈맹은 세 번째 의뢰를 받습니다. 산도 가문 저택에 좀비처럼 죽지 않는

구울 무리가 나타나 가문 사람들을 무차별 공격 하고 있다고 합니다. 또한 구울에게 물려 피를 주입 당한 사람 또한 지성을 잃고 구울이 되는 좀비 사태와도 같은 상황이 펼쳐집니다. 산도 가문의 상황을 전달받은 후지노미야 사츠키는 혈맹에게 사건을 해결하길 명합니다.

● 시나리오 기본정보

- **스테이지 세트 :** 도쿄 UTM
- **인원 :** 2~3인(1혈맹)
- **사용 룰북** : BLP, SRN, GEC(GM만 가지고 있어도 가능)
- **주의요소 :** 인체실험, 시체훼손, 좀비

  ※주의요소를 반드시 PL에게 전달하고 소재에 대한 호불호를 확인 후 세션을 진행해 주세요. 주의 요소 설정들은 세션의 필수요소가 아닙니다.
  서로가 안전하고 즐겁게 할 수 있을 정도로 조절해 주세요.

● 시나리오 트레일러

언덕 위에 핀 피안화가 피어나.

죽음을 넘어 피안화가 피어나.

다시 태어나고 죽음을 짓밟고

다시 죽고 생을 짓밟고

흙투성이 발로 나아가자

피투성이 이빨로 나아가자

인귀혈맹RPG 블러드패스

「산도 피안화」

피의 굴레야말로 우리들의 회귀.

●시나리오 핸드아웃

혈맹 공통 핸드아웃을 사용합니다.

PC 핸드아웃

추천조직 : 무관

도쿄 별채의 후지노미야 사츠키가 당신들을 긴히 불렀다. 자신의 비밀 정보원이 되어달라는 부탁이자 명령. 그것을 수락하자 세 번째 일이 맡겨진다. 여러 흡혈귀에 대한 정보를 모아 연구하는 산도에서 좀비 구울이 나타나 가문 사람들을 무차별 공격하고 있다고 한다. 좀비 구울은 평범한 구울과 같은 겉모습이지만 아무리 공격해도 다시 일어나며, 좀비 구울에게 물리면 물린 사람도 똑같이 좀비 구울이 되어버린다고 한다. 당신들은 후지노미야 사츠키의 눈과 칼이 되어 산도로 향한다.

[시나리오 테마 : 산도에 나타난 구울 좀비들을 전멸시킨다.]

아래부터는 GM만이 열람 가능한 정보입니다.

● 스토리

산도 가문의 귀종 흡혈귀 산도 후마는 시귀에 관련된 연구를 하며 F메소드(SRN P79)가 아닌 방법으로 시귀를 만들어낼 방법을 찾고 있었습니다. 시체로 하는 연구에 한계를 느낀 그는 산도 가문에서 금기로 여기는 살아있는 흡혈귀로 실험하다 결국 업혈귀가 되었습니다. 업혈귀가 된 산도 후마는 귀종이었던 자신의 피로 시귀를 만들면 의식이 정착하지 않고 실패하여도 강한 구울을 만들 수 있다는 사실을 알아냅니다. (해당 설정은 본 시나리오에 한정된 설정으로, 공식 설정과는 무관합니다.) 이는 모든 귀종 업혈귀의 피로 할 수 있는것은 아니며, 산도 후마가 상호 전염화(GEC

P156)를 가진 업혈귀이기에 가능한 일이었습니다. 전염화의 능력이 남아있는 피로 만들어진 실패한 시귀, 좀비 구울들은 산도 가문의 사람들을 마구잡이로 공격하고, 귀종의 피를 탐합니다.

혈맹이 산도로 향하면 좀비 구울무리의 공격으로 저택은 엉망입니다. 좀비 구울은 물리적인 방법으로는 죽이기 힘들며 구울이 만들어진 피의 주인인 업혈귀 산도 후마를 무력화 한 뒤「F메소드 해체술식」을 진행해야 합니다. 이를 위해 필요한 재료를 조달하는 것으로 조사페이즈를 진행 후, 최종 혈전에서 업혈귀 산도 후마를 무력화시킨 뒤 F메소드 해체술식을 발동시켜 좀비 구울을 제거하는 시나리오 입니다.

■도입페이즈

[도입 페이즈]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

혈맹의 사건개입 장면

혈맹은 후지노미야 사츠키의 부름을 받고 후지노미야 별저의 깊은 방으로 향합니다. 그 곳에는 선양식의 정원(가레산스이**枯山水**) 을 배경으로 백합 꽃을 다듬는 후지노미야 사츠키가 있습니다.

후지노미야 사츠키의 어깨에는 산도 가문에서 보낸 새 모양 식신이 앉아 있습니다.

- 후지노미야 사츠키 : “지난번에 준 백합이 아직 향이 남아있단다. 오늘은 조금 급한 일이 될지도 모르겠어. 산도의 식신이 다급하게 날아왔더군.”

인사를 나누고 나면 후지노미야 사츠키의 어깨에 앉아있던 새 식신에서 다급한 산도 가문 사람의 목소리가 들려옵니다. 상황을 그대로 전달하고 있습니다.

- 산도의 식신 : “사츠키님. 저입니다. 산도 켄이치. 지금 저택에 이상한 구울이 나와서 사람들을…. 문을 막아라! 오지 못하게 해!”

- 산도의 식신 : “불을 질러! 목이 떨어지고 몸이 갈라졌는데도 기어오다니, 대체….”
- 산도의 식신 : “도와주십시오. 사츠키님…. 으, 으아아아아악!!!”

다급한 집안 사람들의 발걸음 소리와 비명소리, 몸이 베어지는 소리, 그리고 그 뒤에서 들리는 기괴한 구울의 울음소리가 섞여있습니다.

- 후지노미야 사츠키 : “산도 저택에 기괴한 구울이 나타났다고 하는구나. 죽여도 죽지 않는다니. 진실로 그러할지 알아보고 나에게 알려주렴.”

●장면종료 체크

- 혈맹이 후지노미야 사츠키와 만난다.
- 혈맹이 산도가문에서 죽지 않는 좀비구울이 나타났다는 사건을 듣는다.
- 혈맹이 산도가문 저택으로 향한다.

■조사 페이즈

조사페이즈에서는 산도 가문 저택에 나타난 좀비구울에 대한 정보를 조사하여 좀비들이 F메소드로 만들어진 구울이라는 사실과 업혈귀 산도 후마에 대한 정보를 얻게 됩니다.

조사 장면 대신 좀비 구울과 [심플혈전](BLP P245) 을 대신 진행하면 조사 진행도가 상승하는 것으로 조사 페이즈를 진행하는 것도 추천드립니다. [정보 항목명 1]이 공개될때 마스터 장면「저승을 잊은 꽃」을 진행하여 좀비 구울의 심장에 F메소드를 시행할 때 사용하는 부적 조각이 남아있다는 사실을 알게됩니다.

■마스터 장면「저승을 잊은 꽃」

▶장면 묘사

타이밍 : [정보항목명 1]이 공개되었을 때

산도 가문 사람들과 힘을 합쳐 구울들을 해치우다보면…. 그들이 어떤 방법으로 죽여도 죽지 않는다는 것을 깨닫습니다. 목을 잘라도 목이 없는 상태에서 기어 오고, 심장을 찔러도 죽지 않습니다. 산산조각을 내면 그 조각마저 의지를 가진 듯 움직이다가 합쳐져 하나의 덩어리가 됩니다. 그러던 중, 심장에서 부적조각들이 남아있다는 것을 알게 됩니다. 그 부적 조각은

F메소드를 할 때 사용되는 부적이라는 사실을 알게 됩니다. 그것을 본 산도가문의 인물이 좀비 구울이 F메소드의 부작용으로 만들어진 존재일 것이라는 가능성을 시사하고, F메소드 해체술식에 대한 정보를 전달합니다.

- 산도 가문의 사람 : “그 부적 조각은…! F메소드를 아십니까? 시체를 시귀로 만드는 방법 중 가장 알려진 방법이죠. 다른 방법이 있냐고요? 그건 하하….”
- 산도 가문의 사람 : “그게 중요한게 아니라, 보통의 F메소드가 실패한다고 이런 일이 생기지 않습니다. 의심가는 녀석이 있군요. 저희 가문에서도 이상한 자로 꼽히는 자입니다. 산도 후마. 시귀 연구를 주로 하고, 자신의 방에서 나오는 일이 드뭅니다.”
- 산도 가문의 사람 : “지금은 공교롭게도 방에 없군요…. 여러분께 F메소드 해체 술식을 알려드리겠습니다.”
- 산도 가문의 사람 : “술식을 진행하려면 방해받지 않을 장소가 필요합니다. 확보를 도와주시죠!”

▶장면 종료 체크

- PC들이 F메소드 해체술식에 대한 정보를 얻는다.
- PC들이 좀비 구울을 만든 자가 산도 후마라는 사실을 알게된다.
- PC들이 F메소드 해체술식에 필요한 재료와 장소를 찾으러 나선다.

■정보 항목

▶정보 항목명 1 : 좀비 구울의 근원 **▶개시치 :** PC인원+1 **▶ 내용 :** 수없이 많은 좀비 구울을 해치우던 당신들은 좀비 구울의 심장에서 F메소드의 재료인 부적 조각을 발견한다. 산도 가문에서도 손에 꼽는 괴짜였던 산도 후마는 F메소드를 연구하며 시귀를 연구하던 귀종 흡혈귀로 수많은 흡혈귀를 자신의 손으로 죽여 시귀로 만들며 연구를 했던 것으로 밝혀졌다. 좀비 구울을 만든 자는 산도 후마이지만, 그 해결법은 따로 있을 것이다.	**▶정보항목명 2 : F메소드 해체술식의 재료** **▶개시치 :** PC인원×3 **▶내용 :** 산도가문에서 개발한 F메소드 해체 술식은 다음과 같다. 귀종이 아닌 야자나 시귀의 혈액을 심장 근처에 뿌리고 해체술식이 적힌 부적을 붙인 뒤 고압의 전류를 주입하면 F메소드가 해체된다고 한다. 하지만 해체술식을 시행하기 이전에 좀비 구울에게 피를 준 업혈귀 산도 후마를 무력화 해야 할 것이다. 현재 그는 산도 가문 뒷산에 있는 무덤가에서 상황을 지켜보고 있다.

■최종혈전 페이즈

●흡혈

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

●최종혈전

PC와 업혈귀「산도 후마」가 혈전을 하게 됩니다.

보스 에너미 업혈귀「좀귀 제작자, 산도 후마」, 모브「좀비구울」PC인수 + 1체 입니다.

혈전의 종료 조건은 보스 에너미의 생명력을 0으로 만드는 것입니다.

▶장면 묘사

산도 후마는 산도 가문 저택 뒷산에 있는 무덤가에서 저택을 내려다보고 있습니다. 오래된 무덤가 근처에는 피안화가 잔뜩 피어있습니다. 산도 후마는 피안화 한 송이를 죽은 시체의 가슴 위에 올린 채 F메소드를 진행하고 있습니다.

- 산도 후마 : “어서와. 마침 재료가 모자라던 참이야. 내가 만든 좀귀들은 어때, 쓸만한가? 좀비같은 구울이라 좀귀라고 지어봤는데…. 어울리는 이름이지?”
- 산도 후마 : (전투 시작 시) “적당히 갖고 놀아줘야 샘플로 쓸 수 있겠네. 자, 너희 먼저 공격해. 힘을 보여줘.”
- 산도 후마 : (대미지를 입었을 때) “좋은 공격이야. 이걸로 좋은 아이디어가 생각났는데….”
- 산도 후마 : (생명력이 0이 되었을 때) “아직 할 연구가 많은데….”

▶장면 종료 확인

[혈전]이 종료했다.

■ 종막 페이즈

[종막 페이즈]에서는 사건의 결말과 후일담을 연출합니다.

혈전페이즈에서 산도 후마를 처치했다면 산도 후마가 이 곳의 피안화에게 인간의 시체를 비료로 주었다는 사실을 알 수 있습니다.

후지노미야 사츠키에게 사건의 내막을 전달하면 후지노미야 사츠키는 소소한 웃음을 지으며 “그런일도 있었단 말이지.” 라는 말을 하며 흥미롭게 혈맹의 말을 듣습니다. 좀비 구울의 시체에서 자란 피안화를 전달하면 즐거워합니다.

[종막 페이즈]이 끝나면 세션을 종료하고 [클로즈]를 진행합시다.

에너미 데이터			
「좀귀 제작자」, 산도 후마			
종별	보스, 업혈귀	**근원**	연구
타입	밸런스	**위협도**	PC의 평균 숙련도+2
생명력	PC인원수×2	**선제치**	14+위협도

에너미 특기 (PC연도 3기준)

강자의 일섬

업의 갑옷

재앙의 송곳니

근원기 : 연구

병적 관찰벽(**病的観察癖**)

성공에 귀태(**成功に鬼胎**)

에너미 데이터

모브「좀비 구울」

위협도	PC의 평균 숙련도	**생명력**	3

에너미 특기

전력의 일타(**全力の一打**), 광신의 벽(**狂信の壁**), 지원공격(**支援攻撃**), 전투훈련(**戦闘訓練**)

시나리오 한정 특기 : 변이재생

변이재생	타이밍	대상	대가	조건
	전투불능	자신	없음	혈전2회
해설	당신은 즉각 [전투불능]을 회복한다. 또【생명력】를 3점까지 회복한다.			
개요	죽음을 알지 못하기에 죽지 못하는 육체는 계속해서 재생한다.			