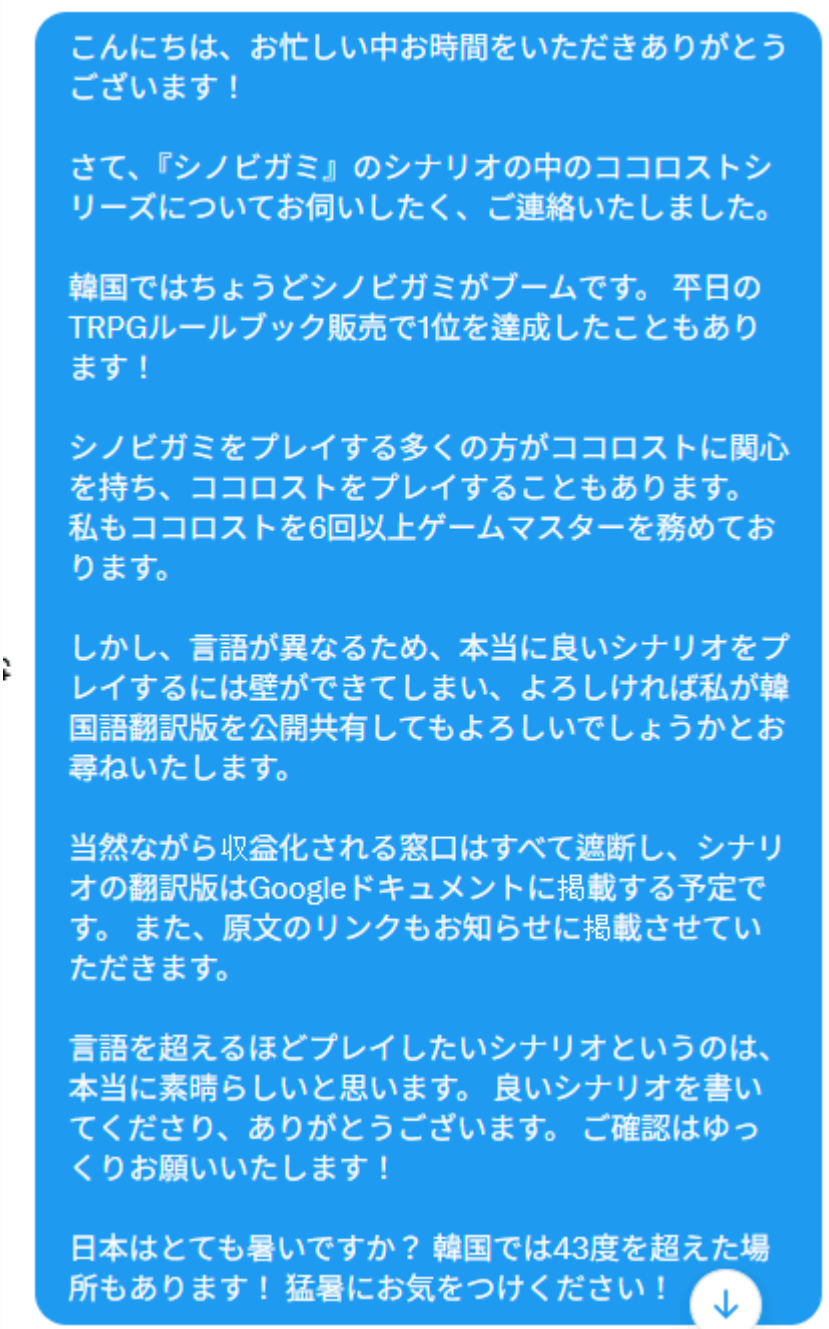
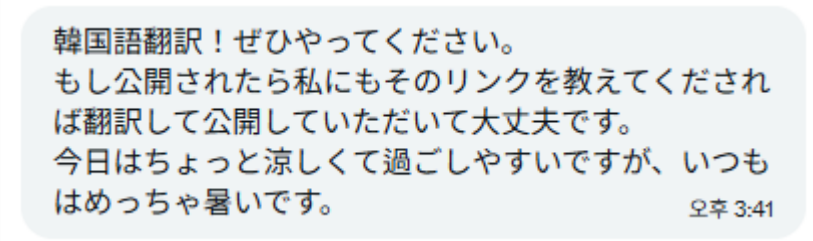
ココロスト

; 번역 허가 안내

✿ 번역 허가 안내





✿ 원문 및 라이터 안내

하이퍼 링크를 클릭하면 이동할 수 있습니다.

のりお(@noriothedrill) 님의 시나리오입니다.

다시 한 번 캠페인을 번역할 수 있게끔 허락해 주셔서 감사의 인사를 드립니다.

① 코코로스트

② 코코로

③ 코코로넥트

④ 코코로낙트

⑤ 코코로레스트 (재공개 예정 X)

⑥ 코코로우소

✿ 이후 시리즈 번역 예정

시리즈 전체 번역 허락을 감사하게 받은 만큼, 되도록 모든 시나리오를 번역하고자 합니다.

번역된 시나리오 업데이트는 해당 문서에 게시됩니다.

항상 개인적으로 플레이를 하기 위해 번역을 하다, 공개 번역을 처음으로 맡게 되었습니다.

의역이 다소 있을 수 있습니다. 참고 바랍니다.

번역 검토를 도와주신 호량 님, 순두부 님, 세션카드를 제작해 주신 다니땅 님께 감사의 인사 드립니다.

많은 분들이 코코로스트 시리즈를 즐겨 주셨으면 합니다!

現代忍術バトルRPG シノビガミ



ココロスト

코코로스트

w. のりお

ココロスト

; 개요

✿ 개요

“앞으로 몇 번이나 더 싸울 수 있을까?”

불쑥 네가 물었다.

요마화, 힘을 얻는 대신 사람이기를 포기하는 힘.

‘무언가’를 지켜내기 위해 너는 스스로를 깎아내면서까지 싸운다.

“몇 번이라도 싸울 수 있어.”

그런 너를 멈춰 세우는 법을 몰랐던 내가 한결같이 대답하면,

너는 마침내 만족스러운 듯 미소 짓는다.

시노비가미「코코로스트(**ココロスト**)」

언젠가 다가올 그 순간까지.

ココロスト

; 공개 정보 및 특수 규칙

✿ 시나리오 정보

① 레귤레이션 : 현대 퇴마편

② 타입 : 대립형

③ 사이클 : 1

④ 플레이어 인원 : 2인

⑤ 로스트 및 전투 가능성 有

⑥ 추가 규칙 : 하위 유파, 배경, 오의 개조, 특수한 전투 난입

✿ 특수 규칙

① PC2는 배경 : 마인 (기본 룰북 127p)을 추가로 획득한다. 이 배경은 공적점 0점으로 처리하며, 일반적으로 획득할 수 있는 기본 배경과는 별개로 취득한다. PC2는 도 페이즈에서 한 번 요마화한다.

② 클라이맥스 페이즈 전투의 승자는 모든 PC와 NPC의 생사여탈권을 획득한다. 이는 통상적인 전과 선언 이후 처리한다.

③ PC1과 PC2의 거처는 처음부터 교환된 것으로 한다.

ココロスト

; 공개 핸드아웃

✿ 공개 핸드아웃

PC1 | 권장 유파 : 히라사카 기관

당신과 PC2는 요마와 싸워 온 파트너다. 현재 PC2는 거듭된 요마화로 한계에 가까워진 상태다. 당신은 언젠가 다가올 그 순간까지 PC2를 지키겠다고 스스로 맹세했다.

당신의 사명은 **【PC2를 지켜보는 것】**이다.

PC2 | 권장 유파 : 쿠라마신류 (마왕류)

당신은 온 힘을 다해 싸우고 있다.
요마로부터, 소중한, 세계를 지켜내기 위해.
———나 자신이 깎여나가는 소리가 들린다.

당신의 사명은 **【요마로부터 사람들을 지켜내는 것】**이다.

다음 페이지부터는 GM 정보입니다.

스포일러 방지

ココロスト

; 핸드아웃

✿ 캐릭터 핸드아웃

PC1 ｜ 권장 유파 : 히라사카 기관

당신과 PC2는 요마와 싸워 온 파트너다. 현재 PC2는 거듭된 요마화로 한계에 가까워진 상태다. 당신은 언젠가 다가올 그 순간까지 PC2를 지키겠다고 스스로 맹세했다.

당신의 사명은 **【PC2를 지켜보는 것】**이다.

PC2는 이미 요마가 되었다. 아니, 정확히 말하자면 그 성질만이 요마가 되었을 뿐, 마음은 사람인 채로 남아있다. PC2의 눈에는 요마가 NPC '사람들'로 보이고, 인간이 NPC '요마들'로 보이는 모양이다. 그는 자신도 모르는 사이, 요마를 지키고 사람들을 죽이고 있다.

PC2는 클라이맥스 전투 페이즈 후, 제어 판정을 실시하며 반드시 실패한다.

만약 PC2가 이 사실을 알아버린다면 분명 버티지 못하리라. PC2가 당신의 비밀을 알게 되었을 때, 비로소 그는 진정한 요마가 되며 그의 사명은【PC1 및 인간을 죽이는 것】으로 변경된다.

당신은 메인 페이즈가 시작되기 전까지 두 가지 중에서 사명을 선택해야 한다.

사명 ①【PC2를 죽인다】
히라사카 기관으로서 요마를 토벌한다. 제아무리 그가 동료라 한들, 마음을 죽이고서라도.

사명 ②【PC2를 구한다】

히라사카 기관으로서는 분명 잘못된 길. 하지만 어떻게 하더라도 그를 구하고 싶다. 당신은 히라사카 기관의 비보, 프라이즈「요한의 복음」을 가지고 있다.「요한의 복음」에는 비밀이 있으며, 소유자는 언제라도 뒷면을 확인할 수 있다. 다만 이 방법으로 공개된 정보는 정보 공유가 불가하다.

PC2 ｜ 권장 유파 : 쿠라마신류 (마왕류)

당신은 온 힘을 다해 싸우고 있다.

요마로부터, 소중한, 세계를 지켜내기 위해.

———나 자신이 깎여나가는 소리가 들린다.

당신의 사명은**【요마로부터 사람들을 지켜내는 것】**이다.

얼마 전 당신은 믿기 힘든 사실을 목격하고야 말았다. PC1이 '사람들'을 죽이는 모습을, '요마들'을 지키는 모습을. 믿고 싶지 않아, 믿고 싶지 않아, 믿고 싶지 않아……. 확인해야 해, 확인해 봐야만 해.

당신의 진정한 사명은**【PC1의 진실을 아는 것】**이다.

당신은 프라이즈「　　」를 가지고 있다.「　　」에는 비밀이 있으며, 소유자는 언제라도 뒷면을 확인할 수 있다.

✿ 프라이즈 핸드아웃

요한의 복음 ｜ 프라이즈

그리스도가 십자가를 짊어진 모습의 조그마한 액세서리. 히라사카 기관의 비보 중 하나. 그는 어째서 십자가를 짊어진 채 끊임없이 걸어갔었던 걸까?

이 프라이즈의 소지자는 전과로서 **「패자의 모든 부정을 취득한다」**를 선택할 수 있다. 만약 이를 선택할 경우, 패자의 이형까지도 모두 이어받으며 제어 판정의 권리 역시 빼앗는다. 그리고 제어 판정에 반드시 실패하여 요마가 된다.

이 비밀은 소유자의 비밀 정보에 추가로 기재되며, 소유자의 비밀과 동시에 공개한다.

→「패자의 모든 부정」에는 이형, 제어판정 권리, 배경 등이 포함된다.

「　　」 | 프라이즈

눈에 보이지 않는, 무언가.

프라이즈 「　　」는 요마화에 침식되지 않은 채 남아있는 당신의 마지막 마음이다. PC2가 클라이맥스 전투 페이즈에서 승리하였을 때, 전과 선택 전 당신은 임의로 「　　」를 파괴할 수 있다. 파괴할 경우, 당신은 사명을 변경할 수 있다. 변경할 내용은 GM과 상의 후 허가가 내려진다면 **무엇이라도 상관없다.**

「　　」가 파괴되었을 경우, 클라이맥스 페이즈 종료 후 당신은 사망한다.

✿ NPC 및 에너미 핸드아웃

사람들 | NPC

요마들의 위협에 두려워 떨고 있는 사람들이자 PC2가 지켜내고자 하는 존재. 비밀은 없다.

당신의 사명은 **【이리저리 도망치는 것】**이다.

요마들 | **에너미**

사람들을 습격하는 존재이자 PC2가 베어 넘겨야 할 적. 비밀은 없다.

당신의 사명은 **【사람들을 습격하는 것】**이다.

✿ 배경 : 인질의 운용

가급적 배경 : 인질을 취득하지 않도록 권장하나 그럼에도 취득할 경우 다음과 같은 방법 제시(권장일 뿐 필수가 아님)

PC1은 사명 ①을 선택하도록 한다.

PC2는 감정판정을 지정하도록 하거나 정보 판정으로 비밀을 주지 않는 방법을 제공해 본다.

ココロスト

; 페이즈

✿ 도입 페이즈

도입 | 등장 : 전원 **(단, PC1은 이후 등장)**

NPC '요마들'과 PC2가 대치를 한다. PC2과 NPC '요마들'의 전투 묘사. (이때 PC2는 한 번 요마화를 하며, 전투의 판정으로 2D6 다이스를 굴려 요술 분야의 특기를 무작위로 결정한 뒤 PC2에게 판정하도록 한다. 성공할 경우 특수 닌구를 제외한 원하는 닌구를 지급한다. 실패하더라도 패널티는 없다.) 이후 PC1이 등장하며 대화를 한 뒤 장면 종료.

✿ 클라이맥스 장면

PC1의 비밀이 캐내어 진 경우 자연스럽게 대립하나, 그렇지 않은 케이스를 위한 대처법.

케이스 ① | **PC 1의 비밀이 공개된 경우**

NPC '요마들'을 등장시킨다. PC2가 '요마들'을 눈치챘다고 전달한 뒤, '요마들'과 PC2의 전투를 연출한다. PC1이 눈치를 챌 경우, 말리러 가도록 하며 자연스럽게 대립을 만든다.

케이스 ② | **클라이맥스 페이즈 이전에 PC 1이 「요한의 복음」 소유권을 잃었을 경우**

이 경우 PC1의 사명을 【PC2를 죽인다】로 변경한다. 구할 수 없으면, 적어도 내 손으로…….

✿ 전과 타이밍

케이스 ① | **PC1의 비밀을 알고 있는 상태로 PC2가 승리할 경우**

프라이즈 「　　」 사명 변경 선언 → 통상적인 전과 선언 → 특수 전과(생사여탈권)

케이스 ② | **PC2의 비밀을 알지 못하는 상태로 PC2가 승리하여 PC1의 비밀을 획득할 경우**

프라이즈「　　」의 사용은 발생하지 않으며, PC2의 사명 변경 선언 후 생사여탈권을 지니게 된다.

현代忍術バトルRPG シノビガミ



ココロ

코코로

w. のりお

ココロ

; 개요

✿ 개요

“당신이 내 파트너야?”

불쑥 네가 물었다.

요마화, 힘을 얻는 대신 사람이기를 포기하는 힘.

그렇기에 사람으로서 대하지 말아 달라고 한다.

“그래.”

나는 사무적으로, 기계처럼 대꾸한다.

하지만, 너는…….

마침내 만족스러운 듯 미소 짓는다.

시노비가미「코코로(**ココロ**)」

두 사람의 이야기가 시작되는 순간.

ココロ

; 공개 정보 및 특수 규칙

✿ 시나리오 정보

① 레귤레이션 : 현대 퇴마편

② 타입 : 협력형

③ 사이클 : 1

④ 플레이어 인원 : 2인

⑤ 추가 규칙 : 하위 유파, 배경, 오의 개조, 특수한 전투 난입

✿ 특수 규칙

① PC2는 배경 : 마인 (기본 룰북 127p)을 추가로 획득한다. 이 배경은 공적점 0점으로 처리하며, 일반적으로 획득할 수 있는 기본 배경과는 별개로 취득한다.

② PC1과 PC2의 거처는 처음부터 교환된 것으로 한다.

ココロ

; 공개 핸드아웃

✿ 공개 핸드아웃

PC1 | 권장 유파 : 히라사카 기관

당신은 그림자 속에서 일본을 지키는 히라사카의 일원이다.
홀로 묵묵히 임무를 수행하는 당신에게 두 가지 임무가 내려졌다.

첫째, 요마「제비 나비」토벌
둘째, 이를 위한 도구, PC2의 관리.

당신의 사명은 **【요마「제비 나비」를 퇴마하는 것】**이다.

PC2 | 권장 유파 : 쿠라마신류 (마왕류)

당신은 마왕류의 일원으로, 요마화라는 강력한 힘을 지니고 있다.
그런 당신에게 첫 실전 임무가 하달된다.

요마「제비 나비」토벌.

요마를 제거한다. 그것이야말로 사람을 지키는 방법이라 배운 당신은 첫 파트너와 함께 임무를 나섰다.

당신의 사명은 **【요마「제비 나비」를 퇴마하는 것】**이다.

다음 페이지부터는 GM 정보입니다.

스포일러 방지

ココロ

; 핸드아웃

✿ 캐릭터 핸드아웃

PC1 | 권장 유파 : 히라사카 기관

당신은 그림자 속에서 일본을 지키는 히라사카의 일원이다.
홀로 묵묵히 임무를 수행하는 당신에게 두 가지 임무가 내려졌다.

첫째, 요마 「제비 나비」 토벌
둘째, 이를 위한 도구, PC2의 관리.

당신의 사명은 **【요마 「제비 나비」를 퇴마하는 것】**이다.

「제비 나비」는 당신의 옛 파트너다. 그의 요마화를 막지 못한 것을 아직도 후회하고 있다.
새 파트너만큼은 결코 요마로 만들지 않겠노라, 스스로 맹세했다.

당신의 진정한 사명은 **【PC2를 요마로 만들지 않는 것】**이다.

당신은 프라이즈 「제비 나비의 날개」를 가지고 있다.
또한, 당신은 요마 「제비 나비」에 대한 플러스 감정을 감정표에서 자유롭게 선택하여 비밀리로 획득할 수 있다.

PC2 | 권장 유파 : 쿠라마신류 (마왕류)

당신은 마왕류의 일원으로, 요마화라는 강력한 힘을 지니고 있다.
그런 당신에게 첫 실전 임무가 하달된다.

요마 「제비 나비」 토벌.

요마를 제거한다. 그것이야말로 사람을 지키는 방법이라 배운 당신은 첫 파트너와 함께 임무를 나섰다.

당신의 사명은 **【요마 「제비 나비」를 퇴마하는 것】**이다.

당신은 언제나 혼자였다. 당신의 힘을 두려워 한 이들은 모두 당신을 떠나버리곤 한다.
만약 파트너가 곁에 있어줄 것이라는 확신이 들게 된다면,

당신은 언제라도 사명을 **「PC1이 죽지 않도록 지켜내는 것」**으로 변경할 수 있다.

✿ 에너미

제비 나비 | **요마**

팔랑팔랑 아름다운 날개 ……
흔들흔들 바람에 나부끼네……
춤추는 것은 나비, 제비 나비.
절대 넋을 잃지 말거라.

그때는 이미……
나풀나풀 나비가 춤을 추네.

당신의 사명은 **【사람들을 죽이는 것】**이다.

죽여죽여죽여죽여죽여죽여죽여줘죽여줘죽여죽여죽여죽여죽여죽여죽여죽여죽여죽여죽여죽여죽여죽여죽여줘죽여죽여죽여죽여죽죽죽죽죽여여여여여줘줘줘줘줘……

나를,
……줘.

「제비 나비」는 진정한 비밀을 보유하고 있다.
생명력이 1 이하가 될 경우, 「제비 나비」의 또다른 비밀을 공개한다.
제비 나비는 PC1에게 「동경」의 감정을 지닌다.

제비 나비의 진정한 비밀 | **요마**

「제비 나비」의 진정한 비밀.
생명력이 1 이하가 될 경우, 공개한다.

「제비 나비」는「한정 불사」상태다. 그는 요마의 힘으로 보호받고 있어, 죽일 수 없다.
다만 같은 요마나「제비 나비」가 심하게 동요한 상태일 경우에는 죽일 수 있다.

① PC2의 공격으로「제비 나비」의 생명력이 0이 되었을 경우, PC2는 완전 요마화를 선언할 수 있다. 그 경우,「제비 나비」는 사망하고 PC2는 제어 판정의 권리를 잃어 요마가 된다.
② PC1은 일반 공격 외 사망 공격으로「제비 나비」를 공격할 수 있다. PC1이 사망할 경우,「제비 나비」는 동요하며「한정 불사」를 잃고 소멸한다.

사망 공격 | 각주

사망 공격이란? 마지막 일격과 별개 시나리오 특수 룰로, 생명력이 남아있다 한들 PC1이 자발적으로 탈락 및 사망을 선택할 수 있다. 시스템 상 유언과 마지막 일격은 불가하지만 RP로는 자유로이 진행 가능.

요마「제비 나비」 | 중급 요마 (흉)

팔랑팔랑 아름다운 날개 ……

흔들흔들 바람에 나부끼네……

인법

【접근전 공격】공《향술》(78p)
【어둠의 진언】공《언령술》(106p)
【마물의 매복】공《결계술》(107p)
【기갈】장 (84p)
【히루코】장 (173p)
【쿄고츠】서 (172p)

기술	체술	인술	모술	전술	요술
기기술	기승술	생존술	의술	병량술	이형화
불의 술	포술	잠복술	독술	동물사역	소환술
물의 술	수리검술	도주술	함정술	야전술	사령술
침술	손놀림	도청술	조사술	지형활용	결계술

암기	신체조작	복화술	사기술	의지	봉인술
의상술	보법	은형술	대인술	용병술	언령술
포승술	주법	변장술	예능	기억술	환술
등반술	비행술	향술	미인계	색적술	동술
고문술	격투술	분신술	괴뢰술	암호술	천리안
손괴술	도검술	은폐술	유언비어	전달술	빙의술
굴삭술	괴력	제육감	경제력	인맥	주술
기타					
생명력 8 / 닌구【병량환】0【신통환】1【둔갑부】0 요마로, 특기는 소실되지 않는다. 원군(166p)「검은 날개」(191p) 단, 이「검은 날개」는 금술을 사용할 수 없다.					
습득 오의					
《나비가 춤추다》【판정 방해】《예능》 《날개가 흩날리다》【불사신 / 고정하기 / 횟수 제한】《예능》					

✿ 프라이즈 핸드아웃

제비 나비의 날개 | 프라이즈

아름다운 검은 날개.「제비 나비」가 남기고 간 유품이다.

해당 프라이즈를 대상으로는 조사 판을 할 수 없다.
조건을 충족할 경우, 프라이즈의 비밀을 공개한다.

이 날개는「제비 나비」가 요마가 되기 직전 PC1에게 남겨두고 간 유품이다.
날개가 당신을 지켜주기를 바라며, 인간으로서의 생명력을 모조리 날개에 담았다.

이 날개는 클라이맥스 페이즈 종료 후 단 한 번 사용할 수 있다.
클라이맥스 전투의 승자는 시나리오에 등장한 PC 및 NPC 중 한 명을 되살리거나 요마화에서 구원할 수 있다.

ココロ

; 페이즈

✿ 도입 페이즈

도입 | 등장 : 전원

PC1의 상사가 PC1에게 「제비 나비」 토벌을 의뢰하는 장면으로 시작한다. 이와 동시에 PC2를 파트너로 소개한다.

예시
PC1의 상사 : 「제비 나비」, 혼자 있을 때에는 고작 중급 요마 정도일 뿐이야. 하지만 토벌 우선도는 AAA지. 이 녀석은 요마를 낳거든. 날갯짓할 때 흩날리는 인분에서 새로운 요마가 태어나. 갓 태어난 요마는 하급 따위에 불과하다마는 이 이상 일이 늘어나는 건 사양이니 서둘러 주길 바라. (PC1을 보며) 이번에는 실패하는 일이 없도록.

→ 상정이므로 다른 아이디어가 있다면 자유롭게 연출 가능

✿ 프라이즈 정보

「제비 나비의 날개」 | **「제비 나비」의 「한정 불사」가 사라진 뒤, 사망하였을 때**

PC1이 사망하였을 경우, PC2는 PC1를 되살릴 수 있다.
PC2가 요마화하여 「한정 불사」를 관통해 쓰러트렸을 경우, PC1은 「제비 나비」와 PC2 중 한 명을 택하여 구할 수 있다.

現代忍術バトルRPG シノビガミ



ココロネクト

코코로넥트

w. のりお

ココロネクト

; 개요

✿ 개요

“앞으로 몇 번이나 더 싸울 수 있을까?”

불쑥 네가 물었다.

요마화, 힘을 얻는 대신 사람이기를 포기하는 힘.

스스로를 깎아내면서까지 지키고자 하는 다정한 너.

“몇 번이라도 싸울 수 있어.”

그런 너를 멈춰 세우는 법을 몰랐던 내가 한결같이 대답하면,

너는,

“거짓말쟁이.”

중얼거린다.

시노비가미「코코로넥트(**ココロネクト**)」

마지막으로, 추억만큼은 제게 남겨 주세요.

ココロネクト

; 공개 정보 및 특수 규칙

✿ 시나리오 정보

① 레귤레이션 : 현대 퇴마편

② 타입 : 대립형

③ 사이클 : 1

④ 플레이어 인원 : 2인

⑤ 추가 규칙 : 하위 유파, 배경, 오의 개조, 특수한 전투 난입

✿ 특수 규칙

① PC2는 배경 : 마인 (기본 룰북 127p)을 추가로 획득한다. 이 배경은 공적점 0점으로 처리하며, 일반적으로 획득할 수 있는 기본 배경과는 별개로 취득한다. PC2는 도 페이즈에서 한 번 요마화한다.

② 클라이맥스 페이즈 전투의 승자는 모든 PC와 NPC의 생사여탈권을 획득한다. 이는 통상적인 전과 선언 이후 처리한다.

③ 클라이맥스 페이즈 전투의 승자는 전과로 프라이즈를 강탈할 수 있다.

④ PC1과 PC2의 거처는 처음부터 교환된 것으로 한다.

ココロネクト

; 공개 핸드아웃

✿ 공개 핸드아웃

PC1 | 권장 유파 : 히라사카 기관

당신과 PC2는 요마와 싸워 온 파트너다. 현재 PC2는 거듭된 요마화로 한계에 가까워진 상태다. 당신은 언젠가 다가올 그 순간까지 PC2를 지키겠다고 스스로 맹세했다.

당신의 사명은 **【PC2를 지켜보는 것】**이다.

PC2 | 권장 유파 : 쿠라마신류 (마왕류)

당신은 온 힘을 다해 싸우고 있다.
요마로부터, 소중한, 세계를 지켜내기 위해.
———나 자신이 깎여나가는 소리가 들린다.

내가, 나로 남아있을 수 있는 만큼만은…….

당신의 사명은 **【PC1과 마지막 추억을 쌓는 것】**이다.

다음 페이지부터는 GM 정보입니다.

스포일러 방지

ココロネクト

; 핸드아웃

✿ 캐릭터 핸드아웃

PC1 ｜ 권장 유파 : 히라사카 기관

당신과 PC2는 요마와 싸워 온 파트너다. 현재 PC2는 거듭된 요마화로 한계에 가까워진 상태다. 당신은 언젠가 다가올 그 순간까지 PC2를 지키겠다고 스스로 맹세했다.

당신의 사명은 **【PC2를 지켜보는 것】**이다.

PC2는 불안정한 상태에 놓여 있다. 언제 이지를 잃고 요마가 되어버릴지 모른다. 상부는 PC2의 처분을 당신에게 명령했지만…….
확신할 수 있다. 사람으로서 지켜야 할 것을 잃지 않는 한, PC2는 절대로 요마가 되지 않으리라는 걸.

PC2에게 지켜야 할 것이 있을 경우, 요마가 되지 않는다. 어떠한 경우에도 제어 판정에 반드시 성공한다.
PC2에게 지켜야 할 것이 없을 경우, 당신의 사명은「PC2를 자신의 손으로 죽이는 것」으로 변경된다.
그 경우, PC2는 제어 판정에 반드시 실패한다.

당신은 프라이즈「　　」를 가지고 있다.

PC2 ｜ 권장 유파 : 쿠라마신류 (마왕류)

당신은 온 힘을 다해 싸우고 있다.

요마로부터, 소중한, 세계를 지켜내기 위해.
———나 자신이 깎여나가는 소리가 들린다.

내가, 나로 남아있을 수 있는 만큼만은…….

당신의 사명은 **【PC1과 마지막 추억을 쌓는 것】**이다.

당신은 스스로가 무너져 내려가고 있다는 걸 알고 있다.

더 이상은 스스로를 잠식하는 괴물을 통제할 수 없다는 것도.

그럼에도 소중한 것을 지켜내고 싶다.

당신의 진정한 사명은【①【PC1】, ③【사람들】을 ②【지키는 것】과 동시에 ④【요마】를 ②【죽이는 것】이다.】

당신은 프라이즈「기억」을 네 개 가지고 있다.

도입 페이즈 종료 직후, 메인 페이즈 자신의 장면 종료 이후, 클라이맥스 페이즈를 시작할 경우 임의의 프라이즈「기억」을 잃는다.

이 프라이즈에는 비밀이 없다.

기억을 잃은 뒤, 남은 기억이「자신에 대한 것」이 유일할 때, 당신의 사명은 **【모두를 죽이는 것】** 된다.

모든 기억을 잃을 경우, 당신의 사명은 **【스스로 목숨을 끊는 것】**으로 변경된다.

✿ 프라이즈 핸드아웃

「　　」 | 프라이즈

눈에 보이지 않는, 무언가.

프라이즈「　　」는 생명이자 기억이며 인연이다. 정확한 명칭은 '기억「　　」'이다.

프라이즈를 양도할 때,「　　」안에 원하는 단어를 넣을 수 있다.

그것은 소중한 유대, 귀중한 약속.

이 프라이즈는 그 이름에 걸맞은 능력을 지닌다.

해당 프라이즈를 잃을 경우, PC1은 사망한다.

기억「너」 | 프라이즈

가장 소중한 파트너, 당신에 관한 기억.

줄곧 곁에 있어 주었던 당신에 관한 이야기.

결코 잃고 싶지 않은 기억…….

PC2가 이 프라이즈를 가지고 있지 않을 경우,【진정한 사명】에서 ①을 지운다.

기억「나」 | 프라이즈

나라는 존재에 대한 것.

이것은 하나의 반석.

잃어버리는 순간 더 이상 나는 내가 아니게 된다.

PC가 이 프라이즈를 가지고 있지 않을 경우,【진정한 사명】②를 교체한다.

「지키고 싶은 것」 | 프라이즈

지금까지 지켜왔던 것.

앞으로도 지키고 싶은 것.

잃어버린다면, 나는…… 나는 이제 무얼 해야 하지?

PC가 이 프라이즈를 가지고 있지 않을 경우, **【진정한 사명】**에서 ③을 지운다.

「해치워야 하는 것」 | 프라이즈

해치워야 하는 적.

적, 적, 적…… 적?

PC2가 이 프라이즈를 잃어버릴 경우, **【진정한 사명】**에서 ④를 지운다.

✿ NPC 및 에너미 핸드아웃

사람들 | NPC

요마들의 위협에 두려워 떨고 있는 사람들이자 PC2가 지켜내고자 하는 존재. 비밀은 없다.

당신의 사명은 **【이리저리 도망치는 것】**이다.

요마들 | **에너미**

사람들을 습격하는 존재이자 PC2가 베어 넘겨야 할 적. 비밀은 없다.

당신의 사명은 **【사람들을 습격하는 것】**이다.

ココロネクト

; 페이즈

✿ 도입 페이즈

도입 ｜ 등장 : 전원 **(단, PC1은 이후 등장)**

NPC '요마들'과 PC2가 대치를 한다. PC2과 NPC '요마들'의 전투 묘사. (이때 PC2는 한 번 요마화를 하며, 전투의 판정으로 2D6 다이스를 굴려 요술 분야의 특기를 무작위로 결정한 뒤 PC2에게 판정하도록 한다. 성공할 경우 특수 닌구를 제외한 원하는 닌구를 지급한다. 실패하더라도 패널티는 없다.) 이후 PC1이 등장하며 대화를 한 뒤 장면 종료.

✿ 프라이즈 정보

「　　」｜ **가이드 라인**

이 프라이즈에 「기억」이라는 이름을 붙여 PC2에게 전달할 경우, 기억을 되찾을 수 있다. PC2가 잃어버린 기억은 총 세 가지. 그 이상은 잃지 않으므로 지키기 위한 기억이 남아있는 한, PC2는 요마가 되지 않는다.

現代忍術バトルRPG シノビガミ



ココロナクト

코코로낙토

w. のりお

ココロナクト

; 개요

✿ 개요

“앞으로 몇 번이나 더 싸울 수 있을까?”

불쑥 네가 물었다.

요마화, 힘을 얻는 대신 사람이기를 포기하는 힘.

스스로를 깎아내면서까지 지키고자 하는 다정한 너.

“몇 번이라도 싸울 수 있어.”

그런 너를 멈춰 세우는 법을 몰랐던 내가 한결같이 대답하면,

너는…….

시노비가미「코코로낙토(**ココロナクト**)」

마음을 잃어도 울 수 있다는 걸 가르쳐 주었던 건 바로 너였어.

ココロナクト

; 공개 정보 및 특수 규칙

✿ 시나리오 정보

① 레귤레이션 : 현대 퇴마편

② 타입 : 대립형

③ 사이클 : 1

④ 플레이어 인원 : 2인

⑤ 추가 규칙 : 하위 유파, 배경, 오의 개조, 특수한 전투 난입

✿ 특수 규칙

① PC2는 배경 : 마인 (기본 룰북 127p)을 추가로 획득한다. 이 배경은 공적점 0점으로 처리하며, 일반적으로 획득할 수 있는 기본 배경과는 별개로 취득한다. PC2는 도 페이즈에서 한 번 요마화한다.

② 클라이맥스 페이즈 전투의 승자는 모든 PC와 NPC의 생사여탈권을 획득한다. 이는 통상적인 전과 선언 이후 처리한다.

③ 클라이맥스 페이즈 전투의 승자는 전과로 프라이즈를 강탈할 수 있다.

④ PC1과 PC2의 거처는 처음부터 교환된 것으로 한다.

ココロネクト

; 공개 핸드아웃

✿ 공개 핸드아웃

PC1 | 권장 유파 : 히라사카 기관

당신과 PC2는 요마와 싸워 온 파트너다. 현재 PC2는 거듭된 요마화로 한계에 가까워진 상태다. 당신은 언젠가 다가올 그 순간까지 PC2를 지키겠다고 스스로 맹세했다.

당신의 사명은 **【PC2를 지켜보는 것】**이다.

PC2 | 권장 유파 : 쿠라마신류 (마왕류)

당신은 온 힘을 다해 싸우고 있다.
요마로부터, 소중한, 세계를 지켜내기 위해.
———나 자신이 깎여나가는 소리가 들린다.

내가, 나로 남아있을 수 있는 만큼만은…….

당신의 사명은 **【PC1과 마지막 추억을 쌓는 것】**이다.

다음 페이지부터는 GM 정보입니다.

스포일러 방지

ココロネクト

; 핸드아웃

✿ 캐릭터 핸드아웃

PC1 | 권장 유파 : 히라사카 기관

당신과 PC2는 요마와 싸워 온 파트너다. 현재 PC2는 거듭된 요마화로 한계에 가까워진 상태다. 당신은 언젠가 다가올 그 순간까지 PC2를 지키겠다고 스스로 맹세했다.

당신의 사명은 **【PC2를 지켜보는 것】**이다.

당신은 PC2를 요마화로부터 지키기 위해 외법을 사용했다. 자신의 마음을 대가로 바쳐 스스로를 희생하는 술법.
PC2가 이형화를 할 경우, 당신은 비밀 정보로 동일한 부정과 이형을 획득하며, 요마화가 진행 중인 것으로 간주한다.

당신은 PC2의 부정을 고스란히 받아내어 이미 한계에 다다른 상태다.
당신이 요마가 될 순간도 머지않았으리라.
클라이맥스 페이즈 종료 시, 프라이즈 「　　」의 소자가 당신이 아닐 경우, 당신은 제어 판정에 반드시 실패하여 요마가 된다.
동시에 PC2가 프라이즈 「　　」를 가지고 있지 않은 경우 역시 PC2는 제어 판정에 반드시 실패하여 요마가 된다.

PC2는 프라이즈 「　　」를 가지고 있다. 또한, 당신은 프라이즈 「　　」의 비밀을 가지고 있으며, 프라이즈 「　　」에 적혀 있는 '당신'이 바로 PC1, 자신을 뜻한다는 것도 알고 있다.

PC2 | 권장 유파 : 쿠라마신류 (마왕류)

당신은 온 힘을 다해 싸우고 있다.

요마로부터, 소중한, 세계를 지켜내기 위해.

———나 자신이 깎여나가는 소리가 들린다.

당신의 사명은 **【요마로부터 사람들을 지켜내는 것】**이다.

얼마 전 당신은 믿기 힘든 사실을 목격하고야 말았다. PC1이 '사람들'을 죽이는 모습을, '요마들'을 지키는 모습을. 믿고 싶지 않아, 믿고 싶지 않아, 믿고 싶지 않아……. 확인해야 해, 확인해 봐야만 해.

당신의 진정한 사명은 **【PC1의 진실을 아는 것】**이다.

당신은 프라이즈「　　」를 가지고 있다.「　　」에는 비밀이 있으며, 소유자는 언제라도 뒷면을 확인할 수 있다.

✿ 프라이즈 핸드아웃

「　　」｜프라이즈

눈에 보이지 않는, 무언가.

프라이즈「　　」는 당신의 마음이자 동시에 부정에 저항하는 원동력이다. 이 프라이즈를 소유하고 있는 한, 소유자는 반드시 제어 판정에 성공한다.

해당 프라이즈는 클라이맥스 전투 페이즈 이후, 전과 선택 전 승자가 임의로 파괴할 수 있다. 파괴할 경우, 승자는 사명을 변경할 수 있으며 부정 또한 전부 지울 수 있다. 변경할 내용은 GM과 상의 후 허가가 내려진다면 **무엇이라도 상관없다.**

「　　」가 파괴되었을 경우, 클라이맥스 페이즈 종료 후 당신은 사망한다.

✿ NPC 및 에너미 핸드아웃

사람들 | **NPC**

요마들의 위협에 두려워 떨고 있는 사람들이자 PC2가 지켜내고자 하는 존재. 비밀은 없다.

당신의 사명은 **【이리저리 도망치는 것】**이다.

요마들 | **에너미**

사람들을 습격하는 존재이자 PC2가 베어 넘겨야 할 적. 비밀은 없다.

당신의 사명은 **【사람들을 습격하는 것】**이다.

ココロネクト

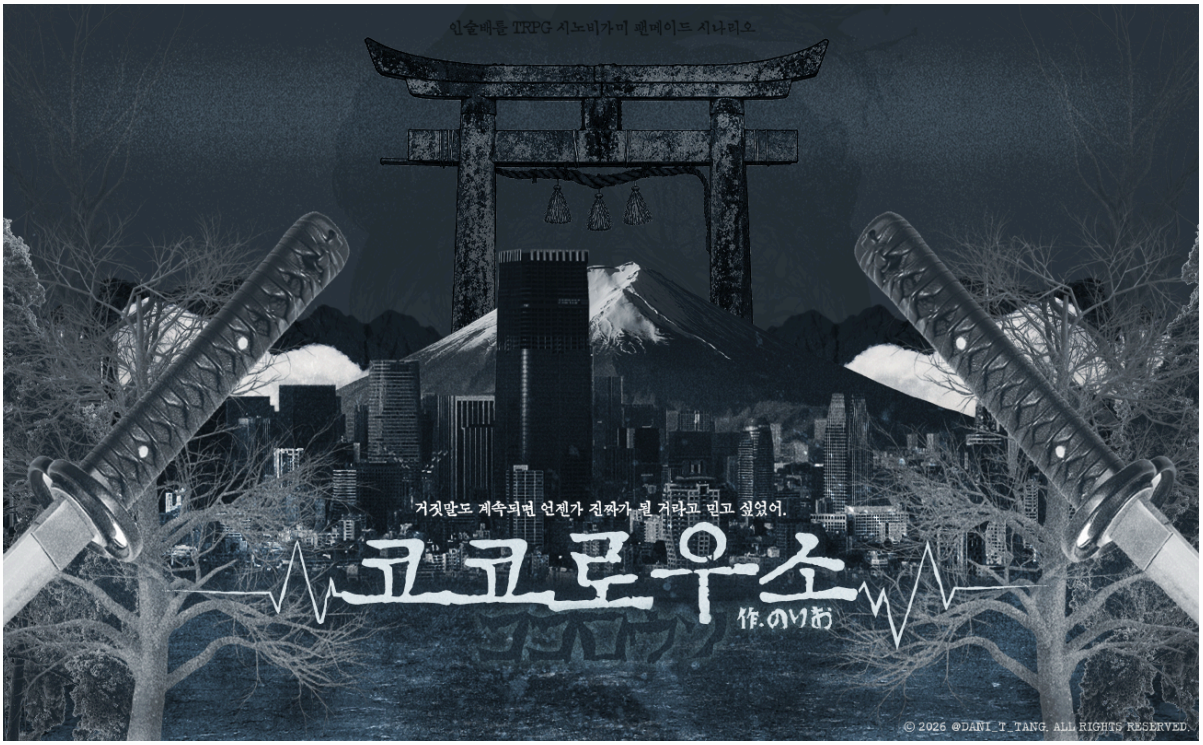
; 페이즈

✿ 도입 페이즈

도입 | 등장 : 전원 **(단, PC1은 이후 등장)**

NPC '요마들'과 PC2가 대치를 한다. PC2과 NPC '요마들'의 전투 묘사. (이때 PC2는 한 번 요마화를 하며, 전투의 판정으로 2D6 다이스를 굴려 요술 분야의 특기를 무작위로 결정한 뒤 PC2에게 판정하도록 한다. 성공할 경우 특수 닌구를 제외한 원하는 닌구를 지급한다. 실패하더라도 패널티는 없다.) 이후 PC1이 등장하며 대화를 한 뒤 장면 종료.

現代忍術バトルRPG シノビガミ



ココロウソ

코코로우소

w. のりお

ココロウソ

; 개요

✿ 개요

“앞으로 몇 번이나 더 싸울 수 있을까?”

불쑥 네가 물었다.

요마화, 힘을 얻는 대신 사람이기를 포기하는 힘.

스스로를 깎아내면서까지 지키고자 하는 다정한 너.

“몇 번이라도 싸울 수 있어.”

그런 너를 멈춰 세우는 법을 몰랐던 내가 한결같이 대답한다.

그게 거짓말이라는 걸 알고 있겠지만…….

시노비가미「코코로우소(**ココロウソ**)」

거짓말이라 한들 끊임없이 반복하면 진실이 된다고 믿고 싶었어.

ココロウソ

; 공개 정보 및 특수 규칙

✿ 시나리오 정보

① 레귤레이션 : 현대 퇴마편

② 타입 : 대립형

③ 사이클 : 1

④ 플레이어 인원 : 2인

⑤ 추가 규칙 : 하위 유파, 배경, 오의 개조, 특수한 전투 난입

✿ 특수 규칙

① PC2는 배경 : 마인 (기본 룰북 127p)을 추가로 획득한다. 이 배경은 공적점 0점으로 처리하며, 일반적으로 획득할 수 있는 기본 배경과는 별개로 취득한다. PC2는 도 페이즈에서 한 번 요마화한다.

② 클라이맥스 페이즈 전투의 승자는 모든 PC와 NPC의 생사여탈권을 획득한다. 이는 통상적인 전과 선언 이후 처리한다.

③ 클라이맥스 페이즈 전투의 승자는 전과로 프라이즈를 강탈할 수 있다.

④ PC1과 PC2의 거처는 처음부터 교환된 것으로 한다.

ココロウソ

; 공개 핸드아웃

✿ 공개 핸드아웃

PC1 | 권장 유파 : 히라사카 기관

당신과 PC2는 요마와 싸워 온 파트너다. 현재 PC2는 거듭된 요마화로 한계에 가까워진 상태다. 당신은 언젠가 다가올 그 순간까지 PC2를 지키겠다고 스스로 맹세했다.

당신의 사명은 **【PC2를 지켜보는 것】**이다.

PC2 | 권장 유파 : 쿠라마신류 (마왕류)

당신은 온 힘을 다해 싸우고 있다.

요마로부터, 소중한, 세계를 지켜내기 위해.

———나 자신이 깎여나가는 소리가 들린다.

당신의 사명은 **【요마로부터 사람들을 지켜내는 것】**이다.

다음 페이지부터는 GM 정보입니다.

스포일러 방지

ココロウソ

; 핸드아웃

✿ 캐릭터 핸드아웃

PC1 ｜ 권장 유파 : 히라사카 기관

당신과 PC2는 요마와 싸워 온 파트너다. 현재 PC2는 거듭된 요마화로 한계에 가까워진 상태다. 당신은 언젠가 다가올 그 순간까지 PC2를 지키겠다고 스스로 맹세했다.

당신의 사명은 **【PC2를 지켜보는 것】**이다.

몇 번이고 말해줄 수 있어.
너는 괜찮아.

당신의 진정한 사명은 **【거짓말을 하는 것】**이다.

당신은 프라이즈「거짓말」을 가지고 있다.「거짓말」에는 비밀이 있으며, 소유자는 언제라도 뒷면을 확인할 수 있다.

PC2 ｜ 권장 유파 : 쿠라마신류 (마왕류)

당신은 온 힘을 다해 싸우고 있다.

요마로부터, 소중한, 세계를 지켜내기 위해.

———나 자신이 깎여나가는 소리가 들린다.

당신의 사명은 **【요마로부터 사람들을 지켜내는 것】**이다.

당신은 알고 있다. 이제, 나는 사람이 아니라는 걸…….

그러니까, 네 말은, 거짓말이야.

당신의 진정한 사명은 **【거짓말을 하는 것】**이다.

당신은 제어 판정을 실시하며 반드시 실패하고 요마가 된다.

당신은 프라이즈 「거짓말」을 가지고 있다. 「거짓말」에는 비밀이 있으며, 소유자는 언제라도 뒷면을 확인할 수 있다.

✿ 프라이즈 핸드아웃

「거짓말」 | 프라이즈

당신이 해 왔던 거짓말.

클라이맥스 페이즈 전투의 승자는 통상적인 전과를 얻는 대신, 해당 프라이즈를 상대방에게 강제로 넘길 수 있다.

프라이즈가 넘겨지는 순간 비밀을 공개한다.

또한, 이 프라이즈를 넘기는 사람은 딱 한 번 거짓말을 할 수 있다. 만약 받은 사람이 진심으로 믿을 수 있다면, 그 순간부터 진실이 된다.

「　　」를 잃을 경우, 당신은 사망한다.

✿ NPC 및 에너미 핸드아웃

사람들 | **NPC**

요마들의 위협에 두려워 떨고 있는 사람들이자 PC2가 지켜내고자 하는 존재. 비밀은 없다.

당신의 사명은 **【이리저리 도망치는 것】**이다.

요마들 | **에너미**

사람들을 습격하는 존재이자 PC2가 베어 넘겨야 할 적. 비밀은 없다.

당신의 사명은 **【사람들을 습격하는 것】**이다.

ココロウソ

; 페이즈

✿ 도입 페이즈

도입 | 등장 : 전원 **(단, PC1은 이후 등장)**

NPC '요마들'과 PC2가 대치를 한다. PC2과 NPC '요마들'의 전투 묘사. (이때 PC2는 한 번 요마화를 하며, 전투의 판정으로 2D6 다이스를 굴려 요술 분야의 특기를 무작위로 결정한 뒤 PC2에게 판정하도록 한다. 성공할 경우 특수 닌구를 제외한 원하는 닌구를 지급한다. 실패하더라도 패널티는 없다.) 이후 PC1이 등장하며 대화를 한 뒤 장면 종료.

現代忍術バトルRPG シノビガミ



ココロレスト

코코로레스트

w. のりお