



[Gate : scene no.1]

w. 나리

시나리오 카드 : 폐약(@pyeag_TRPG)님

■ 프리 플레이

◇ 시나리오 데이터

플레이 인원 : 2

플레이 시간 : 4~6H

난이도 : 초보자 용. 2인용으로 제작된 만큼 몬스터들의 스테이터스에 변화가 있습니다.

제한 : CL 1 이상.

◇ 스토리

게이트 클로징을 의뢰받은 두 사람. 원래라면 게이트에 들어가자마자 괴물 주변에 도착해서 괴물을 처리하러 갔어야 했는데... 어째서인지 그랑펠덴(『AR2E』 P267)의 상점가에 떨어져버렸습니다.

괴물이 어디있는지 사람들에게 물어 정보를 찾고, 길을 막고 있는 포워르들을 해치우려
가야합니다. 그들이 요마를 더 불러와서 증원하기 전ですよ! 수가 많아진다면 분명 더
귀찮아질겁니다.

요마들이 증원되기 전에 PC들이 포워르들을 소탕하면 시나리오가 종료됩니다.

◇ 이번회 예고

의뢰를 받고 게이트에 들어간 두 헌터.

분명 들어가자마자 숨죽이고 움직여야 할거라 생각했는데...

어째서인지 사람이 가득한 상점가에 떨어져버렸다.

“...그래서 괴물은 어디에 있는데?”

두 사람은 무사히 의뢰를 마치고 게이트를 나갈 수 있을까?

아리안로드 2E 「Gate : scene no.1」

모험의 무대가 그대를 기다린다.

◇ 캐릭터 제작

: 어콜라이트 필수. 메인 클래스 넷 (워리어+시프나 어콜라이트+메이지)이 모이는게 좋으나,
어콜라이트만 있다면 플레이 할 수 있습니다.

◇ 길드

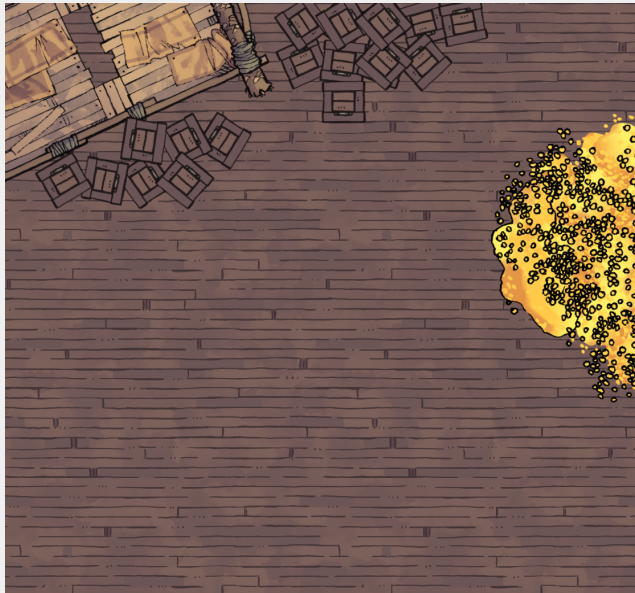
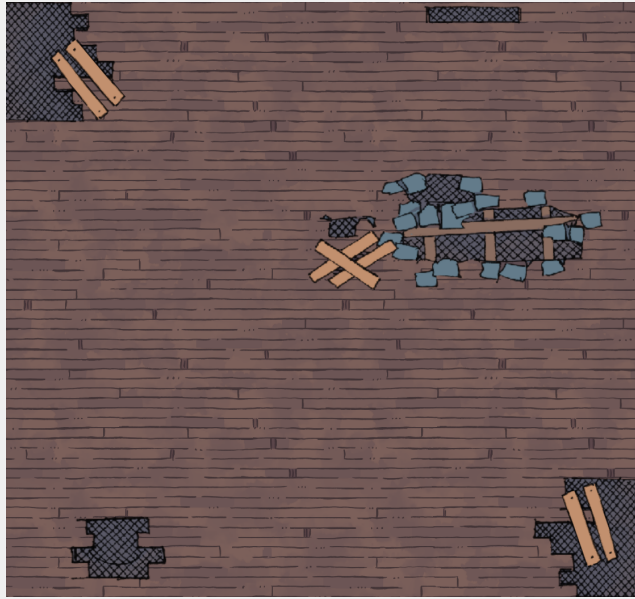
: 이 시나리오에 참가하는 PC 전원이며 하나의 길드를 제작하는것이 좋습니다. 추천 길드
서포트는 《소생》(『AR2E』 P190) 또는 축복(『AR2E』 P192)입니다.

◇ 맵 데이터

: 이 시나리오는 그랑펠덴을 주 배경으로 하고 있습니다.



그랑펠덴 맵 다운로드 :  서방_그랑펠덴.jpg



전투 맵 다운로드 :  전투.png  참고.png

다른 세션에서 사용하셔도 괜찮습니다!

■ 오프닝 페이즈

◇ 장면 1 : 게이트 in

| 해설

게이트를 들어가기 위해 모이는 장면. 두 사람이 모이면 게이트 관리국 사람이 입장하시면 된다고 알려줍니다.

| 묘사

기이하게 일렁이는 게이트 앞. 두 사람은 의뢰를 해결하기 위해 게이트 앞에 모였습니다. 짧게 수다를 떨고 있다 보면 서류를 들고 있던 게이트 관리국 사람이 두 사람에게 다가옵니다.

| 대사 : 게이트 관리국 사람

”아, 오셨군요. 두분(이름 호명) 맞으십니까?”

“이번 게이트는 등급이 그렇게 높진 않은데... 조금 이상한 점이 있어서 높은 등급의 분들을 부르게 됐습니다.”

“준비 됐으니 들어가시면 됩니다.”

| 결말

그렇게 두 사람은 게이트 안으로 발을 들입니다. 그런데...

■ 미들 페이즈

◇ 장면 1 : 상점가

| 해설

에린 그랑펠덴 도시 내 상점가입니다. 이곳에서 요마의 정보를 모을 수 있습니다. 유효한 정보를 신속하게 모으려면 PC 한 명이 난이도 11의 【행운】 판정에 성공해야합니다. 전원이 판정에 실패할 시 클라이맥스 페이즈 보스의 체력이 5 증가합니다.

판정에 성공하면 아래의 정보를 입수할 수 있습니다.

1. 상인들이 그랑펠덴에 오는 수가 줄었다.
2. 어제 크렘린 상단이 그랑펠덴으로 오긴 했는데 산적한테 당하기라도 한 것 처럼 엉망으로 들어왔다.

이 장면 이후 [장면2 : 크렘린 상단] 으로 갈 수 있게 됩니다.

| 묘사 1

시끌벅적한 사람들의 목소리가 가장 먼저 들려옵니다. 그러니까 이곳은. ...그래요. 상점가의 한복판이에요. 괴물들이 득실거리는 곳이 아니라! ...대체 이게 어떻게 된 일일까요? 괴물은 어디있는걸까요. 그걸 잡아야 우리가 돌아갈 수 있는데 말입니다.

하지만 아무리 둘러봐도 평화로운 모습 그 이상도 이하도 아닙니다. 누군가에게 물어보면 알 수 있을런지...

| 대사 : 사람들

“요즘 타국 상인들이 오는 횟수가 준 것 같지 않아?”

“얼마전에 도착한 크렘린 상단도 상태가 많이 안좋아보이던데. 요마한테 당하기라도 한거 아닐까?”

“에휴... 모험가분들도 많이 없던데. 의뢰는 맡길 수 있을런지 모르겠네.”

| 묘사 2

그런 사람들 발 밑에 종이가 하나 깔려있습니다.

[크렘린 상단 의뢰 : 요마 토벌 의뢰금 500G]

[자세한 내용은 크렘린 상단에 방문 바랍니다.]

종이 밑에 크렘린 상단의 위치가 적힌 약도가 있습니다.

| 결말

PC들이 정보 수집을 마치고 그 자리를 떠나면 장면을 종료합니다.

◇ 장면 2 : 크렘린 상단

| 해설

에린 그랑펠덴 도시 내 크렘린 상단입니다. 이곳에서 의뢰를 받을 수 있습니다. 가게 안에는 마차를 빼앗겨 슬픈 에치오 크렘린이 있습니다. PC들이 의뢰를 받는다면 보수로는 500G를 약속합니다.

에치오 크렘린은 크렘린 상단의 상단주입니다. 그랑펠덴 내에서 꽤 유명합니다.

이후 아래의 정보를 입수할 수 있습니다.

1. 요마들이 나타난 곳은 북동쪽 숲길이다.

이 장면 이후 [장면3 : 북동쪽 숲길] 으로 갈 수 있게 됩니다.

| 묘사

문을 열고 들어가자 다 죽어가는 목소리가 들립니다. 안은 밝은 바깥과 다르게 어두컴컴하고, 침울한 분위기입니다. 카운터에는 우울해보이는 남자가 앉아있습니다.

| 대사 : 에치오 크렘린

“와주셔서 감사한데…. 오늘은 장사 못합니다.”

“짐이 든 마차를 끌고 오다가 포워르들에게 다 털려서 하나도 못가져왔거든요.”

“에휴… 의뢰를 맡기려고 해도 사람이 없는 판국이니. 아마 이 상점이 다시 채워지기까지는 시간이 좀 걸릴거예요. 그러니까 상품을 사시려면 다른 곳으로 가시는게…”

(PC들이 의뢰를 받겠다고 하면)

“…! 아니 모험가분들이셨습니까? 제가 몰라뵈고…!”

“의뢰를 받아주신다니 정말 감사합니다…!”

“포워르가 나타난 곳은 북동쪽 숲길입니다. 마차가 없다면 어쩔 수 없지만… 만약 발견하셨다면 그것도 조금 지켜주셨으면… 하하. 만약 힘들지 않다면 말입니다!”

“아휴… 그럼 기다리겠습니다. 잘부탁드립니다!”

| 결말

PC들이 정보 수집을 마치고 그 자리를 떠나면 장면을 종료합니다.

◇ 장면 3 : 북동쪽 숲길

| 해설

그랑펠덴 맵 북동쪽에 있는 숲길입니다. 숲 안쪽을 보면 조악하게 세워진 나무로 된 산채가 있습니다. 이 산채의 문에 [자물쇠A]와 [허방다리]가 설치되어 있습니다. 만약 허방다리를 해제하지 않고 자물쇠를 해제하면 함정이 작동됩니다.

산채 안에는 포워르 (『AR2E』 P309) 두 그룹이 있는데, PC들이 들어가면 전투가 벌어집니다. PC는 다 함께 하나의 인게이지를 이루며, 적은 PC로부터 5M 떨어진 위치에서 전원이 하나의 인게이지를 이루고 있습니다.

GM 참고 : 해당 시나리오에선 포워르의 체력을 10 줄이고 공격력 고정치를 4 감소한 채 진행합니다.

포워르를 해치우고 나면 **[장면4 : 동굴 입구]** 로 갈 수 있게 됩니다.

| 묘사 1

숲길 깊은 곳 나무 사이, 산채가 하나 보입니다. 나무로 된 조악한 건물이나 무너질정도로 엉망은 아니네요. 문이 잠겨 있습니다.

| 묘사 2

문을 열고 들어가면, 병장기들이 널부러진 바닥이 먼저 보입니다. 하지만 곧 다른것이 시선에 들어옵니다. 무기를 들고 있는 포워르 두 팀. 두 사람이 그 포워르를 보자마자 그 둘도 곧바로 두 사람에게 덤벼듭니다.

| 대사 : 포워르

“여기가 어딘줄 알고 기어들어오는거냐!”

“돈을 내놓고 썩 꺼져!”

(쓰러뜨리면) “젠장…! 동굴로 가는 문을 지켜야 하는데…!”

| 결말

포워르를 쓰러뜨리고 나면 산채의 안쪽이 보입니다. 더 깊이 들어가보니…. 동굴 입구같은 느낌의 공간이 나타납니다.

◇ 장면 4 : 동굴 입구

| 해설

산채 내에 있는 동굴 입구입니다. 동굴 복도에는 [익스플로전]이 설치되어 있습니다. 위험감지 판정에 실패한다면 함정이 작동됩니다. 동굴 안쪽에 에치오가 뺏긴 마차가 있습니다. 난이도

10의 감지 판정을 하면 HP 포션 2개와 MP포션 1개를 획득할 수 있습니다. 동굴 입구를 지나치고 나면 클라이맥스가 시작됩니다.

| 묘사

동굴 입구는 시원하다 못해 추운 느낌입니다. 앞쪽에 커다란 공동이 보입니다.

■ 클라이맥스 페이지

◇ 장면 1 : 공동

| 해설

공동 안에는 게이트를 강제로 열었던 포워르 무리의 리더, 아라멘트가 있습니다. 게이트를 강제로 열 수 있게 만든 아티팩트를 가지고 있으며, 해치운 뒤 아티팩트를 깨부수면 게이트를 닫을 수 있습니다.

공동 안에 들어가면 아라멘트와 전투가 발생합니다. 적은 아라멘트 (하단에 데이터 有)와 픽시(『AR2E』 P309) 한그룹입니다. PC는 하나의 인게이지를 구성하고, 거기에서 5M 떨어진 장소에 엔두와가, 거기에서 다시 5M(PC들과는 10M) 떨어진 장소에 픽시 한그룹이 하나의 인게이지를 구성하고 있습니다.

GM 참고 : 해당 시나리오에선 픽시의 체력을 10 줄이고 마법 공격력 고정치를 4 감소한 채 진행합니다.

아라멘트를 쓰러뜨리면 전투를 종료합니다. 픽시가 남아있다면 아라멘트가 쓰러진 시점에서 퇴장합니다.



이름 : 아라멘트

분류 : 요마 속성 : -

레벨 : 5 식별치 : 9

[능력치]

근력 : 15/5 재주 : 15/5 민첩 : 14/4

지력 : 12/4 감지 : 15/5 정신 : 14/4

행운 : 9/3

공격 : 배틀러드(단검/두손) 5(3D) / 8(3D) / 백병(물리) / 지근

회피 : 4(2D) 방어 : 7/5

HP : 60 MP : 40 행동 : 8 이동 : 10

에너미 스킬 :

《이형 : 독니》1 : 셋업 프로세스. 당신의 백병 공격으로 1점이라도 HP 데미지를 줬다면 [독(1)]을 준다.
이 효과는 장면 종료까지 지속된다.

《브랜드시》1 : (『AR2E』 P89)

《스매시》1 : (『AR2E』 P90)

《끌어당기기》1 : (『AR2E』 P299)

해설 :

그랑펠덴의 북동쪽 길목에서 사람들의 물품을 갈취하는 포워르. 해당 숲의 산채를 총괄하는 인물이다.
게이트를 강제로 열어 지구에 포워르 군단을 이끌고 침공 하려는 계획을 세웠다. 홀로 세운것은 아닌 모양.

첫 라운드의 셋업에 《이형 : 독니》를 사용한다. 공격할때 《스매시》+《브랜드시》를 기초로 공격한다.

그 이후 라운드부터 인게이지에서 빠져나간 사람이 있다면 셋업에 《끌어당기기》를 사용하여 적을 당겨온다. 누구와도 인게이지 하지 않았을때는 HP가 가장 적은 캐릭터를 우선적으로 공격하기 위해 이동한다.

드롭 아이템 :

3~7 : 요마의 손톱 (50G) X 5

8~10 : 뱀의 비늘 (100G) X 4

11~ : 뱀의 독니 (700G)

| 묘사

두 사람이 공동에 들어서면 뱀을 닮은 포워르 하나와 그 주변을 날아다니는 요정 하나를 마주 할 수 있습니다. 눈에 띄는 푸른 보석 목걸이를 한 포워르는 두 사람이 올 줄 알았다는듯이 느린 동작으로 검을 뽑아듭니다.

그때, 두 사람은 본능적으로 깨달을 수 있었습니다. 저 보석을 부수면 게이트를 닫을 수 있을 것 같습니다.

| 대사 : 아라멘트

“이런, 그 게이트를 타고 벌써 누군가가 들어올줄은 몰랐는데.”

“게이트를 조금 더 늦게 열걸 그랬나. 그래…. 차라리 요마들을 모두 모은다음에 열어서 쳐들어갔어야 했는데.”

“판단 미스네.”

“뭐, 어찌되든 좋아. 여기서 죽이면 되겠지.”

(쓰러뜨리면) “아, 안돼…! 여기서 죽,으면…!!”

| 결말

전투를 종료했다면 엔딩으로 향합니다. 승리했다면 엔딩 페이지의 장면 1, 패배했다면 엔딩 페이지의 장면 2로 넘어갑니다.

■ 엔딩 페이지

◇ 장면 1 : 크렘린 상단까지

| 해설

요마를 해치우고 크렘린 상단에 왔습니다. 플레이어들이 마차를 챙겨왔다면 크렘린이 더욱 반깁니다. 에치오 크렘린은 두 사람에게 감사 인사를 하며 500G를 보수로 줍니다.

| 묘사

두 사람이 크렘린 상단에 도착하자, 에치오가 두 사람을 크게 환영합니다.

| 대사 : 에치오 크렘린

“세, 세상에 마차가..!”

“정말 해치우신겁니까?! 와, 진짜 대단하세요!!”

“이건 약속한 보수입니다!”

“다음에 오면 정말 잘 대해드리겠습니다. 하핫! 조심히 들어가세요!”

| 결말

이리하여, 두 사람은 오늘도 무사히 게이트를 클리어 하고 나올 수 있었습니다.

하지만 아직 풀리지 않은 수수께끼가 많습니다. 이번 게이트에서 얻어온 정보가 수수께끼의 힌트가 되었음 좋겠네요. 두 사람의 모험은 아직 끝나지 않았습니다.

또 어떤 모험이 우리들을 기다리고 있을까요?

◇ 장면 2 : 열려있는 게이트

| 해설

PC들이 패배한 장면을 서술합니다.

| 묘사

두 사람은 아라멘트와의 전투에서 패배했습니다. 가까스로 도망쳤지만, 이후 그들은 더 많은 포워르 무리를 이끌며 길을 오가는 사람들을 약탈하고 핍박합니다.

...의뢰를 실패한 우리들에게 재도전의 기회는 없습니다. 우리는 그저 게이트 밖으로 나가 증원 신청을 할 수 밖에 없었습니다. 그 뒤의 일은 그 사람들의 몫이 되겠죠.

우선, 우리는 다친 몸을 돌보는걸로 할까요. 아직 해결되지 않은 게이트는 많습니다.

■ 애프터 플레이

애프터 플레이 룰에 따라 게임을 종료합니다. 아라멘트를 쓰러뜨리고 게이트를 닫았다면 “미션에 성공했다”에 해당하는것으로 보고 성장점 4점을 줍니다. 시나리오 도중에 전멸했다면 “미션에 성공했다” 항목은 0점이 됩니다.

조우한 에너지는 4마리. 레벨 합계는 총 10입니다. 조우한 트랩은 총 3개. 레벨 합계는 총 4입니다. 룰북에 따라 성장점을 계산하고 마무리 합니다.