

● 캠페인 트레일러

성야의 밤, 달빛은 일렁이고.

네 사람의 목소리는 날개 위에 쌓인다.

이것은, 달빛을 받아 노래하는 네 사람의 이야기,

그리고 당신의 이야기.

키즈나 불릿 · 캠페인

「성월의 퀸텟」

——인연을 부수고, 연쇄를 끊어라.

● 캠페인 스펙

· 상정 플레이어 인원: 2~4명

(단일 불릿으로 진행하는 경우, 불릿에 어울리는 핸드아웃 하나만 사용합니다.)

· 초기 평균 인연(키즈나) 수: 1권만 사용할 경우 2 / 3권까지 사용할 경우 7

· 사용 룰북: 1권 / 1권, 2권, 3권

· 콘텐츠 워닝(CW): 위계질서에 의한 행동 강요(어른의 사정에 휘둘리는 미성년자), 악의는 없으나 자의를 가지고 행하는 학살, 상식적인 사고를 하는 기적술사, 가정 내 정서적 폭력 및 집착, 에너지의 가스라이팅 및 우생학 발언, 박제 묘사, 탈출이 불가능한 강압적인 관계, PC에게 행해지는 강압적인 행동(손목 잡아당기기) 등

● 캠페인 시나리오

· 제1화 : 성야의 카나리아 [\(Link\)](#)

· 제2화 : 월식의 마리오네트 [\(Link\)](#)

● 캠페인 핸드아웃

캠페인 핸드아웃은 불릿별로 한 가지씩 고릅니다. (하운드와 오너가 서로 다른 핸드아웃을 고르는 것은 가능하나, 갈등으로 인해 플레이 시간이 길어지므로 권장하지 않습니다. 가능 여부는 GM이 결정합니다.) 복수 불릿으로 플레이하는 경우, 불릿끼리 같은 핸드아웃을 선택해도, 다른 핸드아웃을 선택해도 무방합니다. 다른 핸드아웃을 선택할 경우, 불릿간 대립 가능성이 있음을 숙지해 주세요.

▼핸드아웃 A : 불릿간의 싸움을 피하는 사람들

「싸움은 피하는 게 좋겠지, 피차 기적을 상대하는 사람들끼리..」

천사를 증오하나, 그에게 이용당하는 가스펠 불릿에게는 연민 따위의 감정을 지닌 사람들. 같은 존재에게 위협을 당하는 동족이라는 데에서 동질감을 느끼는 부류, 소중한 사람을 겹쳐보며 연민하는 부류, 혹은 그 무엇도 아니나 굳이 싸우지 않아도 될 일에 자신과 파트너를 소모하고 싶지 않은 부류 등 케이스는 다양하다.

불릿간의 싸움이 일어날 시, 피할 수 있다면 최대한 피하고자 한다.

▼핸드아웃 B : 싸움을 멈추지 않는 사람들 ※3권 데이터 사용 必

「신념이 다르다면 싸울 수밖에 없어, 같은 적을 상대하는 동지일지라도..」

천사나 기적술사는 물론, 가스펠 불릿까지도 용납할 수 없는 사정을 가지고 있는 사람들. 천사에게 휘둘리는 가스펠 불릿에게 강경한 태도를 보인다. 가스펠 불릿에게 소중한 사람을 잃은 부류, 천사에게 세뇌당할 뻔한 적이 있어 ‘가스펠 불릿’이라는 존재 자체에 거부감을 느끼는 부류, 혹은 그 무엇도 아니나 싸움을 즐기는 부류 등 케이스는 다양하다.

불릿간의 신념이 충돌할 경우, 싸움을 주저하지 않는다.

▼ 캠페인 핸드아웃과 시나리오 핸드아웃

캠페인 핸드아웃의 번호(A, B)와 시나리오 핸드아웃의 번호(A, B)는 별개로 선택할 수 있습니다. 캠페인 핸드아웃으로 A를 고른 불릿이 「성야의 카나리아」에서 시나리오 핸드아웃 B를 고르더라도 플레이 시에는 지장이 없습니다.

다만, 캠페인 핸드아웃 B의 경우 GM이 『3권』을 소지하고 있는 경우에만 선택이 가능합니다. (『3권』 수록 에너지 데이터 사용) 두 시나리오를 캠페인으로 갈 경우, 구인 시 반드시 PL에게 ‘천사전이 존재함’을 고지해 주세요.

「성야의 카나리아」를 모노 플레이로 다녀오는 경우, 초기 작성 불릿으로도 플레이가 가능합니다. 이 경우, 캠페인 핸드아웃은 선택하지 않아도 됩니다.

「월식의 마리오네트」에서는 불릿별이 아닌, PC의 종별로 핸드아웃이 나뉘므로, 「성야의 카나리아」의 핸드아웃 선택 여부가 「월식의 마리오네트」의 핸드아웃 지정에 영향을 미치지 않습니다.

▼ 초기 작성 불릿으로 캠페인을 운용하는 방법에 대해

초기 작성 불릿으로 캠페인을 운용할 때는 훈터 3~4개+성장 5회분 데이터를 적용한 후 세션에 돌입하는 것이 좋습니다. 이때, 상호를 취득하는 것도 권장합니다. 2화에서 천사전이 예정되어 있기 때문에, 천사전을 고려해 빌딩을 하는 것도 좋은 선택입니다.

▼ 전투 난이도 고지

캠페인 핸드아웃 B를 사용하는 세션은 결전 시 에너지 2체를 상대하게 될 수 있습니다. (PC의 선택에 따라 분기가 달라질 가능성 有) 이는 1회 결전 파트 앞부분 GM 노트로 더욱 상세하게 해설되어 있습니다. GM은 해당 설명을 꼼꼼하게 숙지 후 세션을 진행해 주세요. (S라이터가 독자적으로 제정한 하우스 룰이 존재) 밸런스 조절이 완료된 상태지만, 그럼에도 전투 난이도는 통상보다 높은 편입니다. GM은 PL에게 ‘전투 난이도가 높은 시나리오’임을 사전 고지하고 세션을 준비할 필요가 있습니다.

▼ 시나리오 배경

몬트리올은 캐나다 퀘벡주에 위치한 대도시입니다. 프랑스어권 상업 도시로, 전 세계의 사람들이 관광 목적으로도 많이 찾는 도시입니다. PC들은 임무상의 이유로(성야의 카나리아 핸드아웃 B), 혹은 개인적인 사유로(성야의 카나리아 핸드아웃 A) 몬트리올에 발을 들입니다. ‘개인적인 사유’에 대해서는 명확히 명시하지 않아도 시나리오 진행상 문제가 없으나, PC들 사이에서 RP를 행할 때 주요 키워드가 되어줄 수 있기 때문에 가급적 정하고 세션에 임하는 것이 좋습니다.

제조 시 하운드에게 심은 기억과 정보 중 언어와 관련된 정보가 존재하기 때문에, 하운드는 별다른 노력 없이 외국어를 구사할 수 있습니다. 오히려 또한 하운드를 통해 언어를 자동 번역해 ‘볼 수’ 있기 때문에(AR 화면 등(『1권』 P 103)으로 실시간 번역 가능) 불릿끼리라면 소통에 지장이 없습니다. 그 외 일반인과는 하운드의 통역 없이는 소통하기 어렵습니다.

일상 표·여행

캠페인 「성월의 쿼텟」의 [불릿의 일상]에서 사용할 수 있는 표입니다. 캠페인에 한정되거나 특정 스포일러가 포함된 내용이 아니므로 본 캠페인 외에도 여행지를 배경으로 일상 장면을 묘사할 때 활용할 수 있습니다.

다만, 본 캠페인 이외의 세션에서 아래 표를 도입할 경우 모든 참여자(GM, PL 불문)의 동의를 구해주세요.

일상 표(여행)·장소 (ROC)

결과값	내용	해설
1	공항/역사	많은 사람들이 오가는 공항 또는 역사. 이동하는 중이었던 걸까.
2	번화가	사람이 많은 번화가. 식당도, 가게도 많다. 어디부터 구경할까?
3	식당/카페	여행을 왔으면 맛있는 것을 먹어야지! 로컬 푸드를 시도해 보자.
4	안내소	길을 찾을 때도, 행사를 확인할 때도, 혜택을 찾을 때도 좋은 여행자 안내소.
5	뒷골목	길을 잃어 뒷골목에 들어왔다……. 어쩐지 으스스한 기분이 든다.
6	대형 마트	넓은 대형 마트. 사람들이 분주히 움직인다. 무언가 살 게 있을까?

일상 표(여행)·내용 (ROC)

결과값	내용	해설
1	관광하기	여행지에 왔다면 관광이지! 눈을 반짝이며 이곳저곳을 둘러보고 있다.
2	경로 확인	지금 이동하고 있는 길, 앞으로 이동할 길에 대해 알아보고 있다.
3	스몰 토크	여행지의 다른 사람들과 스몰 토크를 나누고 있다.
4	쇼핑하기	음식이나 선물 등, 물건을 구매하고 있다. 온라인 쇼핑도, 오프라인 쇼핑도 가능.
5	상태 점검	서로의 상태를 점검하고 있다. 낯선 장소인데 괜찮을까?
6	기념품	마트, 노점 등에서 판매하는 기념품을 구경하고 있다.

조사 표·여행

캠페인 「성월의 퀀텟」의 [조사 장면]에서 사용할 수 있는 표입니다. 캠페인에 한정되거나 특정 스포일러가 포함된 내용이 아니므로 본 캠페인 외에도 여행지를 배경으로 조사를 진행해야 할 때 활용할 수 있습니다. 다만, 본 캠페인 이외의 세션에서 아래 표를 도입할 경우 모든 참여자(GM, PL 불문)의 동의를 구해주세요.

조사 표·여행 (ROC)

결과값 A	결과값 B	내용	해설
1~3	1	사건 현장 방문	사건 현장을 방문하는 것은 수사의 기본. 발 빠르게 움직이자.
	2	번화가 탐문	사람이 많이 모이는 번화가. 유동 인구가 많은 곳이니 소문도 많겠지.
	3	현지인 심문	뉴스에 빠삭한 현지인을 찾아보자. 분명 도움이 될 것이다.
	4	정보원과 접촉	이곳에도 분명 정보원이 있을 것이다. 접촉해 정보를 구매하자.
	5	SNS 수소문	현지에서 많이 쓰는 SNS로 수소문해 보자. 번역기의 도움을 받아!
	6	익명의 전화	익명의 전화가 도착한다. 나, 통화가 가능하도록 로밍을 해뒀던가?
4~6	1	고층에서의 관찰	대관람차, 전망대 등. 높은 곳에서 관찰하면 무언가 알 수 있지 않을까?
	2	주택가 수소문	주택가가 밀집한 구역. 사람 사는 곳이니 소문도 많을 것이다.
	3	학교 인근 조사	소문이 빠르게 도는 학교 인근을 조사하자. 학생들에게 도움을 청하자.
	4	경찰/경비원 면담	현장을 지키고 있었을 경찰이나 경비원을 만나 이야기를 듣자.
	5	우연한 만남	사이가 좋지 않은 이들과 우연히 만났다. 네가 왜 여기서 나와?
	6	명때리기	계속 돌아다니다 보면 생각이 잘되지 않는다! 조금 쉬고 생각하자.

교류 표·몬트리올

캠페인 「성월의 퀀텟」의 [교류 장면]에서 사용할 수 있는 표입니다. 캠페인에 한정되거나 특정 스포일러가 포함된 내용이 아니므로 본 캠페인 외에도 몬트리올을 배경으로 PC간 교류를 할 때 활용할 수 있습니다.

다만, 본 캠페인 이외의 세션에서 아래 표를 도입할 경우 모든 참여자(GM, PL 불문)의 동의를 구해주세요.

교류 표(몬트리올)·장소 (ROC)

결과값	내용	해설
1	올드 몬트리올	역사가 있는 생폴 거리를 따라 거닐자. 부티크, 아트 갤러리, 레스토랑, 바 등.
2	플라토 몽루아얄	몬트리올의 핫플레이스! 곳곳의 그래피티 아트, 마일엔드 구역, 로컬 맛집 등.
3	몽루아얄	여행자들의 인기 전망 포인트인 몽루아얄 산. 공원, 인공 호수, 전망대 등.
4	몬트리올 다운타운	고층 건물이 밀집한 몬트리올 다운타운. 상트카트린느 거리, 각종 미술관 등.
5	언더그라운드 시티	지하 쇼핑몰, 호텔, 박물관, 지하철을 연결하는 실내 보행 연결망.
6	노트르담 대성당	몬트리올에서 가장 유명한 성당. 아름다운 스테인드글라스를 관람하자.

교류 표(몬트리올)·내용 (ROC)

결과값	내용	해설
1	사건 되짚기	사건을 되짚어 보자. 놓친 부분이 있을지도 모른다.
2	컨디션 점검	서로의 컨디션을 점검하자. 낯선 곳인데 괜찮을까?
3	관계자/적	관계자나 적에 대해 의논하자. 관계자와 직접 대화할 수 있다면 더 좋고.
4	산책하기	근처를 돌아다니며 이야기를 나누자. 풍경도 보고, 심호흡도 하고!
5	장비 점검	언제 싸움이 일어날지 모른다. 장비를 점검하고 이후를 대비하자.
6	취식하기	배가 고프면 머리가 제대로 돌아가지 않는다. 뭔가 먹어볼까?