

종말세계여행

본래의 세계로 돌아가기 위해, 오늘도 멸망한 세계에서 여행을 계속한다.

Double Cross The 3rd Edition Fan Made Scenario

W. 점

프리플레이

■ 시나리오 데이터

플레이어 인원 : 1명 (고정)

PC 소비 경험점 : 최초 130점 (130+0점), 시나리오 돌파 시마다 +20점

플레이 시간 : 기본 2~4시간 상정 (RP에 따라 상이)

필수 서플리먼트 : 1, 2, 상급

권장 서플리먼트 : EA, IC, LM

※ 시나리오의 데이터는 EA/LM을 기준으로 쓰여졌으며, EA/LM 사양이 아닐 경우 없는 이펙트/E로이스를 빼고 효과를 수정하시면 됩니다.

※ PL의 경우 IC가 필수가 아니며, GM은 마지막 시나리오 한정으로 IC가 필요합니다. (없이 할 수 있는 방법을 기입합니다.)

■ 스테이지

도쿄 근교 N시

■ 트레일러

세계를 가로지르는 문인 게이트와,
그 열쇠인 현자의 돌.

당신에게만 보이는 ‘그’는,
자신을 당신의 ‘파트너’라고 칭하는데...

본래의 세계로 돌아가기 위해,
오늘도 멸망한 세계에서 여행을 계속한다.

더블크로스 The 3rd Edition 『종말세계여행』
더블크로스, 그것은 배신을 뜻하는 말.

시나리오 핸드아웃

PC에게는 이하의 설정이 붙습니다. 플레이어는 캐릭터를 작성할 때 GM과 상의합니다.

PC : D로이스 현자의 돌 고정. (그랜드 오프닝에서 획득)

PC용 핸드아웃

퀵스타트 : 불확정한 비장의 패

커버/웍스 : 지정없음/지정없음

D로이스 : 현자의 돌

당신은 오버드로, 최근 ‘현자의 돌’에 관련된 임무를 받거나, 그에 흥미가 생겨 조사를 하고 있었다. 현자의 돌을 점령한 미지의 적 “슈뢰딩거”를 마주하고 그것을 얻었다고 생각했을 때, 현자의 돌과 반응한 게이트가 갑자기 열리며 당신은 어딘지 알 수 없는 공간에 있었다. 또한 당신의 눈에만 보이는 레니게이드 비잉이 곁에 있었고, 그는 자신을 당신의 ‘파트너’라고 칭하는데...

■ 주의사항

- 시나리오 통합 공지사항

- **룰북이 없는 마스터링을 금지합니다.**
- 시나리오의 개변은 핵심 진상을 제외하고 자유롭게 가능합니다. 단, 개변된 시나리오의 재배포는 금지합니다. 또한 공개된 곳에서 시나리오 스포일러를 금지합니다. 기타 주의사항은 공지를 참고해 주시기 바랍니다.
- 피드백 혹은 시나리오 관련 문의는 구글 폼으로 받습니다.

본작은 「矢野俊策/F.E.A.R.」가 권리를 가진 「더블크로스 the 3rd edition/ダブルクロス The 3rd Edition」의 2차 창작 작품입니다.

(C)FarEast Amusement Research Co.,Ltd

(C)KADOKAWA

2차 창작 가이드라인: <https://www.arclight.co.jp/trpg-rights/>

하단부터 본 시나리오의 진상입니다.
열람 시 주의해주세요.

진상

■ 스토리

세계가 여러 갈래로 갈라지기 전, 최초의 세계가 있었습니다. 그 세계에서 원래의 “슈뢰딩거”와 원래의 PC는 애인, 가족, 친구, 애증 등의 관계를 가진 아주 가까운 사이였습니다. 하지만 20년 전, 레니게이드 바이러스가 퍼지며 세계는 여러 개의 분기점을 가진 여러 가지 갈래로 갈라지게 됩니다. 이후 최초의 세계와 가장 가까웠던 기본이 되는 세계, 그것이 지금 우리가 사는 이 세계입니다.

PC와 “슈뢰딩거”는 기본적으로 가까웠던 사이입니다만, 레니게이드 바이러스가 퍼지고 서로 각성하게 되며 헤어지게 되었습니다. (멀어지게 된 자세한 관계나 사건은 편하게 정하셔도 좋습니다.) 따라서 그랜드 오프닝 기준으로, 현재 PC도 “슈뢰딩거”도 서로를 기억하지 못하거나, 혹은 비슷한 다른 사람이라 생각하고 있는 상태입니다.

각성한 “슈뢰딩거”는 과거의 기억을 잃어버린 상태였고, 세계가 갈라졌다는 진실을 알게 된 후에 원래의 세계를 기억해내기 위해 관련 조사에 합류했습니다. 이 과정에서 다른 세계와 소통이 가능한 ‘데미 크리스탈’이 만들어졌습시다만, 파장이 매우 잘 맞는 바람에 “슈뢰딩거”에게 흡수되고, “슈뢰딩거”는 그 영향으로 점화하였습니다. 그리고 세계를 다시 원래의 하나로 만들기 위해, 그리고 어렵פות이 기억이 난 ‘그 사람(PC)’를 되찾기 위해 완전한 ‘게이트’와 ‘현자의 돌’을 만들고자 합니다.

하지만 그렇게 만들어진 ‘현자의 돌’이 PC와 파장이 맞아 PC에게 흡수될 줄은, 그리고 PC가 그 영향으로 다른 세계로 날아가 세계 사이를 계속 헤매게 될 줄은 “슈뢰딩거”조차 인지하지 못했습니다. 그리고 모든 세계의 “슈뢰딩거”는 자신의 열망을 위해 PC를 추적합니다. 이것이 전체적인 줄거리입니다.

PC는 여러 세계를 돌아다니게 됩니다. 이 세계들은 “슈뢰딩거”와, 타 세계에서 유입된 레니게이드들로 인하여 대다수 멸망했거나 멸망 직전입니다. (에너지가 무조건 “슈뢰딩거”인 것은 아니지만, 근본적인 이유는 “슈뢰딩거”입니다.)

이 과정에서 ‘현자의 돌’에서 태어난 레니게이드 비잉, ‘파트너’는 PC의 무의식 속에 깔린 “슈뢰딩거”의 영향을 받아, 그와 비슷한 모습이나 성격을 띄고 있습니다. 또한 ‘파트너’는 “슈뢰딩거”의 영향을 받아 태어났으며, 자신과 “슈뢰딩거”와의 연관성을 모릅니다. 이 점이 지켜진다면 연관된 정도는 편하게 정해주셔도 됩니다. (“슈뢰딩거”의 원래의 자아 ~ 만들었을 뿐 상관없는 타인 등...)

세계를 떠돌아다니며 진상을 알게 되고, 원래의 세계로 돌아가 “슈뢰딩거”와의 결말을 어떻게 지을 지는 PC의 선택입니다.

● PC 설정

그랜드 오프닝에 D로이스 「현자의 돌」을 취득합니다. 「현자의 돌」 이외의 D로이스 취득은 마스터의 판단에 맡깁니다.

“슈뢰딩거”와의 관계는 마음대로 정해주시되, 현재 시점에서 PC는 “슈뢰딩거”의 정체나 본인과의 관계를 모릅니다. 현재 PC에게 있어 “슈뢰딩거”는 위험한 적일 뿐입니다.

‘파트너’와의 관계는 원만한 편을 추천합니다. 앞으로 여러 가지 세계를 떠돌며 유일하게 계속해서 같은 편이 되어주는 상대이기 때문입니다.

● NPC 설정

파트너	
	PC가 습득한 현자의 돌에서 생겨난 레니게이드 비잉. 자신을 만들어 낸 PC에게 호감과 흥미를 가지고 있습니다. 기본적으로 PC가 아는 것을 모두 알고 있고, PC가 모르는 것은 모릅니다. PC의 곁에서 일정 거리 이상 떨어질 수 없으며, 물리력도 행사할 수 없습니다. 다만 레니게이드로는 조금의 도움을 줄 수 있습니다.

좋은 싫든 유일하게 여러 가지 여행을 함께할 친구이므로, PC에게 적대적이지 않거나 톡톡거리더라도 결국 애정이 있는 편을 추천합니다. 진심으로 PC를 싫어할 경우 진행이 힘들 수 있습니다.

“슈뢰딩거”의 영향을 받았기 때문에, 어딘가 비슷한 분위기를 풍기고 있습니다.

● 에너미 설정

“슈뢰딩거”

	우로보로스의 퓨어 브리드. 점화하면서 레니게이드를 통해 모든 세계의 자신과 소통할 수 있는 힘을 가지게 되었습니다. 모든 세계를 하나로 만들고자 문인 '게이트'와 열쇠인 '현자의 돌'을 얻었으나, PC에게 탈취됩니다. 이후 모든 세계의 "슈뢰딩거"는 PC를 추적하기 시작합니다.
--	---

앞으로 만나게 될 여러 세계의 "슈뢰딩거"들의 리더이자, 최초의 "슈뢰딩거"와 가장 가까운 자입니다. 자신의 과거에 대해 찾고자 세계를 원래대로 하나로 통합하고자 하며, PC에게 낯익다는 느낌을 느끼고 있습니다. 외모와 말투 등은 마음대로 정해주시기 바랍니다.

그랜드 오픈

● 씬 ? : ???

◆ 해설

세계가 나뉘기 전, 원래의 세계에서 있었던 먼 과거의 회상 씬.

기본적으로 “슈뢰딩거”와 PC가 우호적인 관계를 상정한 스크립트지만, 관계에 따라 스크립트를 바꾸어도 괜찮습니다.

▼ 묘사

당신은 꿈을 꾸니다.

어렴풋이 떠오르는 꿈은 과거의 어딘가를 가리키고 있지만, 도무지 생각나지 않습니다.

‘그’의 이름도, 모습도 떠오르지 않습니다. 다만 그리운 목소리라는 것만 기억날 뿐.

당신은 ‘그’와 함께 일상적인 대화를 떠들었습니다. 어렴풋한 추억 속, 가까운 사이였던 우리.

▼ 대사 : ??? (최초의 “슈뢰딩거”)

“... 무슨 일이야? 그렇게 멍하니 있고.”

“평범한 일상은 왠지 지겨운 것 같지 않아? 뭔가 재밌는 일이라도 없으려나.”

(기타 일상적인 회화 후) “... PC, 부탁이 있는데. 들어줄 수 있어?”

◆ 결말

“나를 찾아줘.”

그 말을 듣자, 당신은 꿈에서 깨어납니다. 씬 종료.

● 씬 1 : “슈뢰딩거”

◆ 해설1

“슈뢰딩거”와의 전투를 하는 장면을 연출하는 씬.

▼ 묘사1

당신은 오버드로, 최근 ‘현자의 돌’에 관련된 임무를 받거나, 그에 흥미가 생겨 조사를 하고 있었습니다.

“슈뢰딩거”는 조사를 하던 차에 나타나게 된 수수께끼의 오버드(혹은 점)로, 사사건건 당신과 부딪혔습니다. 하지만 그것도 이제 끝입니다. “슈뢰딩거”의 아지트를 급습한 당신을, 그는 어딘가 초조한 얼굴로 바라봅니다.

▼ 대사 : “슈뢰딩거”

“어떻게 여기까지 오게 된 거지? 하지만 ‘현자의 돌’은 가져갈 수 없다.”

“그 돌은 너희들이 가질 수 있는 것이 아니다. 보다 더 높은 곳으로 갈 수 있는 열쇠다.”

“선부르게 행동하지 마라. 열쇠나 게이트 중 하나라도 고장난다면...”

◆ 해설2

이후 기묘한 끌림에 의해 현자의 돌과 접촉한 PC에 의해 게이트가 반응하여, PC를 세계의 틈으로 날려보냅니다.

▼ 묘사2

한참 슈뢰딩거와의 격전이 일어나던 도중, 당신은 문득 커다란 문과, 그 앞에 있는 ‘현자의 돌’에 가까이 다가서게 되었습니다.

무의식적으로 손이 뻗어집니다. 마치 현자의 돌이 자신을 부르는 듯한 기분이 듭니다.

“슈뢰딩거”가 빠른 속도로 달려오지만, 당신이 현자의 돌과 접촉하는 것이 더 빨랐습니다.

◆ 결말

그 순간, 커다란 문이 활짝 열리며 모든 것이 하얗게 변합니다. 씬 종료.

● 씬 0 : 프롤로그

◆ 해설

PC는 세계의 틈에서 눈을 뜹니다. 현자의 돌은 PC의 뇌내에 융합되어 있으나, 현재로서는 알지 못합니다. 그 영향으로 현자의 돌에서 태어난 레니게이드 비잉, 통칭 “파트너”가 만들어졌습니다.

“파트너”는 “슈뢰딩거”가 현자의 돌에 넣은 기본적인 지식과, PC가 알고 있는 것 정도 밖에 알지 못합니다.

“파트너”의 외모와 성격은 마음대로 정해도 됩니다. 스크립트는 밝은 성격을 기반으로 쓰였지만, 어떤 성격이더라도 “파트너”의 기저에는 PC에 대한 호감과 흥미가 깔려 있습니다. 여행을 하며 PC의 유일한 편이자 친구가 되므로, 교류가 편한 성격이 좋을 것입니다.

▼ 묘사

눈을 뜨자, 그곳은 아무것도 없는 하얀 공간입니다.

"슈뢰딩거"도, 현자의 돌도 보이지 않습니다.

주위를 둘러봐도 아무것도 없다... 고 생각했을 때, 었습니다.

▼ 대사 : “파트너”

“화끈하게 해냈구나, 친구.”

“나? 나는 너의 “파트너”야.”

“인간은 아니고, 방금 생겨난... 아마도, '레니게이드 비잉'이라 부를 수 있는 것.”

“맞아, 아까 보았던 그 ‘현자의 돌’에서 생겨난 레니게이드 비잉이야.”

“뭐, 나는 너에게만 보이고, 너에게만 접촉할 수 있으니까. 지금은 너의 상상친구, 정도로 생각해.”

“원래는 말이야, 그 현자의 돌은 미완성이야. 그리고 "슈뢰딩거"만 사용할 수 있는데... 네 파장이 잘 맞았는지, 너랑 융합해 버렸거든. 그러면서 내가 생겨났고.”

“그래서 거기 있던 '게이트'랑 반응해서... 널 세계의 틈으로 날려버렸어.”

“원래의 세계로 돌아가려면, 게이트를 찾으면 돼. 문제는... 그게 원래의 세계에만 있는게 아니고, 어디로 갈 지 지정할 수 있는 것도 아니라서 어느 세계로 떨어질 지 모르거든.”

“어쩌면 한번에 찾을 수도 있고, 어쩌면 엄청 긴 여행이 될지도 몰라. 그래도, 여기 갇혀서 평생을 보내는 것 보단 낫잖아?”

“여기는 세계의 틈이니까, 게이트가 없어도 현자의 돌을 사용할 수 있어. 어느 세계로 떨어질 지는 모르지만...”

“문을 연다고 생각해 봐. 그러면 다른 세계가 열릴거야.”

(그 외의 것에 대해서) “내가 아는 건 여기까지야. 말했다시피, 방금 태어나서. "슈뢰딩거"가 기본적으로 넣은 지식이란, 네가 아는 것 정도밖에 몰라.”

◆ 결말

당신의 눈 앞이 다시 새하얗게 변합니다.

도착할 세계는 어디일까요.

당신은 긴 여행을 시작합니다.

썬 종료.
