

The Skylock

W. 뉴로렉 / Conv. 앤디

▶시나리오 데이터

플레이어: 4인

예상 플레이 시간: 온라인 텍스트 세션 기준 22~25시간

사용 서플리먼트: 코어 1,2권, 상급, EA, CRC (GM은 NC 필요)

필요 경험점: 130+170

스테이지: CRC

콘텐츠 워닝: 세뇌, 고어, 그로테스크, 심한 상해 묘사, 자살 묘사, 자연재해, 유혈 묘사, PvP 가능성, 구제 불가능한 NPC, 실현 가능성 있는 배드엔딩

▶트레일러

기후무기가 사용되며 빙하기가 도래한 지구.
세계는 얼어붙고, 하늘은 잠겼다.
냉전이란 이름 아래로는 오버드의 뜨거운 피가 뿌려지고
정체 모를 광증과 부패가 확산되는 가운데
동토에 버려진 UGN의 개들에게 지령이 떨어진다.

경쟁국의 반역자이자 재앙의 원인, 무명도시의 아드리안 스펜서를 포섭하라!

더블크로스 3rd Fan made Scenario

The Skylock

더블크로스, 그것은 배신을 의미하는 말—.

▶시나리오 개요

60여일 전, 에어로졸 기후무기 스카이라크이 살포되어 전 세계에는 빙하기가 찾아왔다. 전 세계는 스카이라크 살포의 원인인 아드리안 스펜서를 찾아 스카이라크 해제 기술을 확보하는 데 혈안이 되어 있고, 스카이라크 살포 후 무력해진 UGN 각 지부를 병합하면서 얻은 오버드로 이를 해내고자 한다. 이는 UGN도 마찬가지다.

그러나 스펜서가 스카이라크를 살포한 이유는 외행성에서 X-1, 즉 '위대한 진실'이 다가오는 것으로부터 인류를 차단하기 위한 것이었다. X-1은 인지만으로도 사람을 미치게 하는 아우터 갓의 자손이기에, X-1을 사람들이 보게 되면 전부 미쳐버릴 것이다. 불행한 점이라면 사태 초기 각국의 지도부는 X-1의 사진을 보았기 때문에 이미 미쳐버렸다는 것이다. 스카이라크를 해제하려는 이유가 여기에 있다. 스펜서 또한 지난 두 달 동안 쫓겨 다니다 온 지구에 뿌린 스카이라크이 종말을 유예하는 부질없는 짓에 불과했음을 자각하여 위대한 진실의 신도로 거듭났다. 그는 새로 개발한 TPU(Thermal Penetrator Unit)로 스카이라크를 뚫어 위대한 진실을 드러나게 하고자 한다.

PC들이 사건의 진상을 파악한 뒤 스펜서(그리고 경우에 따라 위대한 진실)를 막으면 시나리오는 종료된다.

▶NPC 가이드

이하의 정보는 마스터링 시 NPC의 성격 등을 쉽게 파악하기 위한 것이다. GM은 필요한 경우 NPC의 성격 등, 시나리오의 스포일러가 아니라고 판단되는 부분은 플레이어에게 알려줄 수 있다.

아드리안 스펜서

“걱정하지 마. 다 잘 될 테니.”

서구 연합 쪽으로 파견된 UGN 기상학자. 이전까지는 무명도시의 수석 연구관이었다. 무명도시를 떠나기 전까지는 지극히 정상이었으나, ‘진실’을 깨닫고 미쳐버린다. 단기적인 광기는 지구를 스카이라크로 덮어버리는 것이었고, 현재로서는 이를 걷어내는 것이다. 인간 따위가 알랑히 유지하려는 삶은 X-1을 관측하는 순간부터 의미가 없어졌다고 생각하기 때문이다 그때는 무명도시 소속답게 어떻게든 목숨을, 이성을 부지해보고자 스카이라크를 살포했지만, 당장 미쳐죽는 걸 잠시 후 얼어죽는 것으로 바꾸었을 뿐이었다. 이를 깨달은 순간, 스펜서는 세속의 삶을 부지하는 모든 미련을 버리고 점화했다. 현재의 목적은 진실을 최대한 많이 퍼트리는 것이며, 이를 위해서라면 ‘정상인’ 행세도 기꺼이 할 수 있다.

“보레아스” 알베르트 크루거

“긴장 풀어, 친구들. 자네들 일이 꼬인 게 이번이 처음은 아니잖아?”

전직 UGN 에이전트. 스카이라크 살포 후 UGN이 자신이 소속된 지부에 대한 영향력을 상실하자 재빨리 서구 연합 쪽으로 전향, 같은 지부 에이전트를 서구의 줄개로 팔아넘기는 대가로 고위 간부직을 보장받았다. 그러나 그 자리에 생존 이상의 의미는 없다. 스카이라크를 살포하고 난 뒤로 세계 끝은 말이 아니다. 희망 없이 목숨만 붙어있는 민중, 얼어붙는 세계, 사교도 집단이 늘어만 가는 가운데 스카이라크 해제만 부르짖는 정부의 무능함, 그리고 “별(X-1)을 볼 수 없다”는 끔찍한 사실. 이 모든 죄는 스펜서에게 있다. 그러므로 크루거는 스펜서를 사살하고자 하며, PC 3을 이용해 스펜서의 위치를 파악하고 그를 넘겨받아 그리 할 계획이다.

타라스 드야첸코

“영광이라고 생각하는 것이 좋습니다.”

2달 전 직위를 승계받은 현 동구권 제1서기장. 나긋나긋하고 고운 목소리와 부드러운 외모 뒤에는 무감정한 말투와 냉혹함, 그리고 무자비함이 숨어 있다. 사실 숨기려고 하지도 않았다. 집권한 지 2달밖에 되지 않았지만 스카이라크를 해제하기 위해 국가연합의 인적, 물적 자원을 총동원하는 극단적인 선택과 집중은 그의 권위를 지금까지 공고하게 만들어 주었다. 그러나 그가 스카이라크를 해제하려는 이유는 따로 있다. 그는 동구권의 다른 고위층과 같이 X-1의 사진을 보는 바람에 위대한 진실을 깨달았다. 그렇기 때문에 스카이라크 해제는 이익과 손해를 넘어선 당위이다. 유능하기만 하고 검증되지도 않은 인원을 주저할 시간이 없다며 가장 중요한 작전에 밀어 넣을 만큼.

피온

“이봐, 달리는 차에서 운전대가 빠지면 무슨 일이 일어나는지 알지?”

동구권의 대 서구 첩보망 중간 관리자. 서구에서 직접 뛰고 있는 현장직임에도 서기장이 평의원일 적부터 그와 직접 연줄이 닿아 있어 나름 실세이다. 그렇기 때문에 이번 스카이라크 해제 작전의 관리직으로 발탁, PC들을 조율하고 감시하여 임무를 성공으로 이끄는 감독관 역할을 맡았다. 현재 서기장의 정책에서 이 임무가 차지하는 비중이 얼마나 큰지 알기 때문에 임무 완수가 최우선이 되었다. 그러나 서기장이 미쳐있는지는 전혀 모른다. 따라서 ‘진실’을 알게 된다면 어떤 선택을 할 지는 누구도 모른다. 성격상으로는 까칠하지만 정도 붙일 줄 알며, 오버드를 믿지 못할 족속이라고 생각하기는 하나 인간성이 있음은 긍정적인다. 따라서 임무를 위해서라면 효율적이고 적극적으로 협력을 시도할 수 있다.

이레네

“저는요, 별이 보고 싶어요!”

무명도시에서 거주하는 순진한 어린 아이. **PC 4**가 그를 보호하고 있다(그 사유는 **PC 4**와 조율하여 맞출 것). 무명도시에서 자라서 별을 본 적이 없다. 그러던 어느 날, 그는 별(**X-1**)을 보고 급격히 몸상태가 나빠졌다. 이는 **X-1**을 목격한 것의 효과로, 현재 인간의 의술로는 치료할 수 없다. 이대로 두면 그의 말로는 상상조차 하기 싫은 형태로 나타날 것이다.

▶핸드아웃

각 **PC**들에게는 다음과 같은 설정이 붙는다. 캐릭터 작성 시 플레이어와 상담할 것.

PC 1: 동구권 정부에 강제로 흡수당한 **UGN** 지부 구성원이다. 왁스는 에이전트로 표기했으나 칠드런, 지부장이어도 무관하다.

PC 2: 아드리안 스펜서와 친분이 있는 무명도시 소속 **UGN** 에이전트다.

PC 3: “보레아스” 알베르트 크루거와 연줄이 있는 **UGN** 출신 서구 연합 스파이다.

PC 4: 무명도시에 있는 이레네라는 아이의 보호자다.

PC 1

커버 / 왁스: 첩보원 / **UGN** 에이전트

시나리오 로이스: 남은 지부원들 (추천 감정: **P** 비호 / **N** 책임감)

당신은 동구권 정부에 강제로 흡수당한 **UGN** 지부의 정예 에이전트다. 그간 당신 지부의 인원들은 블랙 오프스를 가장한 소모전으로 술하게 죽었으며, 지금도 죽어나가고 있다. 이때 동구권의 서기장, 타라스 드야첸코 의원은 당신에게 제안했다. 서구권에 잠입해 ‘레드 샌즈 센터’에서 아드리안 스펜서를 확보해 바치면 남은 지부원을 해방해 주겠다고.

PC 2

커버 / 왁스: 자유 / **UGN** 에이전트

시나리오 로이스: 아드리안 스펜서 (추천 감정: **P** 신뢰 / **N** 의심)

당신은 무명도시 직속 에이전트다. 스펜서는 서구 연합으로 파견가기 전, 다 잘 될 것이라며 당신을 다독였다. 무엇을 하느냐는 질문에는 그는 천문대로 가야 할 것 같다고 이야기했다. 그리고 그 결과가 지금이다. 시간이 흘러 애쉬 래드릭은 당신에게 명령했다. 그 내용은 배신자 아드리안 스펜서를 즉시 확보하여 ‘필요한 조치’를 취하게 하라는 것이었다. 그리고 며칠 전, 동구권으로부터 스펜서가 레드 샌즈 시설로 돌아온 것 같다는 정보를 입수했다. 그 수색팀에 적당히 합류해서 이동하면 될 것이다.

PC 3

커버 / 왁스: 자유 / **UGN** 에이전트

시나리오 로이스: “보레아스” 알베르트 크루거 (추천 감정: **P** 동료애 / **N** 거리감)

당신은 한때 정예 **UGN** 에이전트였으나, 지금은 서구 연합에서 동구 연맹에 파견한 이중 스파이다. 며칠 전, 한때 같은 지부 소속이었던 “보레아스” 알베르트 크루거로부터 연락이 도착했다. 그러니까... 동구 연맹의 레드 샌즈 센터 수색팀에 합류해서 아드리안 스펜서를 확보한 다음 현장에 도착한 자신한테 넘기라는 지시 말이다. 이중 스파이의 지위가 위험하지만 선택의 여지가 없다. 하는 수밖에.

PC 4

커버 / 왁스: 자유 / 자유

시나리오 로이스: 이레네 (추천 감정: **P** 비호 / **N** 연민)

당신은 무명도시에 체류하는 오버드이다. 당신이 보호하고 있는 아이, 이레네는 며칠 전부터 두통, 불면, 악몽, 피부 조직 괴사 등의 증상을 겪기 시작했다. 무명도시의 기술로도 그 아이를 치료할 수 없다고 판명되었을 때, 교카 T 아미티지 박사는 홀연히 나타나 당신에게 제안했다. ‘레드 샌즈 센터’에서 아드리안 스펜서를 막으면 이레네를 치료해주겠다는 것이다. 듣자하니 **PC 2**가 그쪽으로 간다던데, 같이 끼면 수월히 이동할 수 있을 것 같다.

▶오프닝 페이지

씬 1: 붉은 냉전 (PC 1)

해설

PC 1의 오프닝. 회상씬으로 냉전 중 산발적 교전으로 인해 설원에서 교전 중 죽어나가는 지부원을 묘사한다. 원한다면 사상자를 칠드런이나 지부장으로 바꿀 수도 있다. 마지막엔 PC 1도 추위에(PC 1이 셀러맨더 오버드라면 직접적인 상해를 가해도 된다) 못이겨 정신을 잃는다.

회상이 끝나면 타라스 드야첸코가 직접 임무를 통보한다. 서구권에 잠입해 레드 샌즈 센터에서 아드리안 스펜서를 확보하면 남은 지부원들은 방면해준다는 내용이 그 요지이다. 거절한다면 PC 1을 즉시 처분하고 다음 지부원한테 똑같은 제안을 할 것이라고 협박한다. 받아들인다면 PC 1을 즉시 서구로 배치한다.

묘사 1

스카이락이라는 기후무기가 살포되었다는 소문이 돈 지 2달. 세계는 얼어붙었고, 각 지역의 강대국을 중심으로 연합한 국가연합은 냉전을 치르고 있었다. UGN의 각 지부는 무력하게 국가연합에 흡수되었으며, 지금 오버드들은 국가연합의 대리전을 치르고 있다. 냉전이라는 글씨는 지금도 오버드의 피로 그 붉은 역사를 써내려가고 있었다. 가령... 당신의 동료라든가.

대사 모음: 동료 에이전트

“허억, 헉...” (가슴에 총을 맞은 상태다)

“아무래도 난 여기까진 것 같다, PC 1.”

“너무 많이 싸웠어. 리저렉트도 안 듣는다고...” (피를 토한다)

“흐흐, 웃기지... 우리가 원한 건 별 거 없었는데 말이야...”

“부귀영화도... 세계 정복도... 전지전능...도... 아니, 라...”

“그저 우리가 살아갈 내일만을 바랐는, 데...” (사망한다)

묘사 2

탁. 서류가 탁자 위에 부딪히는 소리가 당신을 겨울보다 차가운 현실로 되돌린다. 앞에 놓인 것은 임무 제안 서류요, 당신 앞에 있는 이는 동구권의 제1서기장, 타라스 드야첸코다.

대사 모음: 타라스 드야첸코

“이제 제안을 들을 준비가 되었습니까.”

“임무 내용은 간단합니다. 스카이락을 해제할 사람 한 명을 확보하는 것입니다.”

“임무를 완수하면 동구권은 서구권에 맞서 확고한 우위를 점할 수 있습니다. 지부원 전원의 석방도 보장하죠.”

(수락할 경우) “당신은 서구권에 첩보원으로 잠입하여 첩보망의 지원 아래 임무를 수행할 것입니다.”

“세부 내용은 서구권에 도착해서 통지될 예정입니다.”

“영광이라고 생각하는 게 좋습니다. 완수한다면 승리의 첨병이 되는 것이므로.”

“근위대. PC 1을 서구로 ‘배치’할 준비를.”

결말

서기장의 지시로 당신은 근위병의 손에 끌려나간다. 다리가 온전한 채 끌려나가는 것이 다행일지도...

썬 2: 인류를 위해서 (PC 2)

해설

PC 2의 오프닝. 회상썬으로 아드리안 스펜서와 대화한다. 그는 천문학과 관련하여 과학자들이 프로젝트에 동원되고 있다며 서구 연합 방면으로 파견갈 것임을 이야기한다. 오버드보다는 스탠다드가 잠입과 파견에 더 좋다는 이유는 덤이다.

현재 PC 2는 애쉬 래드릭한테 아드리안 스펜서를 확보하라는 임무를 받는다. 애쉬 래드릭은 PC 2와 아드리안 스펜서 간의 인연이 그를 설득할 주요 요소라고 판단하여 그를 차출하였으며, PC 2가 아드리안 스펜서를 데려와 스카이라크를 해제하거나, 데려올 수 없을 정도로 상황이 심각하다면 처분하기를 바라고 있다. 스카이라크 해제를 계기로 UGN의 반등을 바라는 것이다.

묘사 1

지금으로부터 약 100일 전. 아드리안 스펜서는 무명도시를 떠나기 전에 당신을 보고 싶다고 했다.

대사 모음: 아드리안 스펜서

“별 하나 안 보이는 이 곳과도 곧 작별이네.”

“이번에 서구 연합 쪽으로 가게 됐거든. 무슨 천문학 관련 사안으로 과학자들이 얘기가 많다던데...”

“바깥 세상에서 가지고 싶은 거 있어? 짬 날 때 한번 구해보려고.”

“안 날 확률이 높기는 하지만, 나중이라도 회포는 풀자고~”

묘사 2

그리고, 지금. 그 사이에 많은 일이 있었고, 애쉬 래드릭은 당신을 불러냈다.

대사 모음: 애쉬 래드릭

“아드리안 스펜서를 확보해 이 곳으로 복귀하도록.”

“서구 연합발 정보에 따르면 그가 이번 스카이라크 사태의 책임자라고 하더군. 전부 믿지는 않지만, 그가 문제의 현장에 가까이 있었던 건 사실이다.”

“그가 사교도가 된 건지, 어떻게 된 일인지는 정확한 분석이 요구되는 단계지만, 지금 스카이라크를 해제하지 않으면 UGN은 이 도시 안에서만 살아가야 할 테지.”

“자네와 그 사이의 접점을 이용해 그를 이 곳으로 데려와야 해제의 단서가 생긴다.”

“다른 첩보팀과 합류할 수 있다면 합류해서 아드리안 스펜서를 확보하는 게 1차, 확보할 수 없거나 '확보 가치가 없다면' 처분하는 게 2차 목표다. 알아들었나?”

결말

PC 2가 애쉬 래드릭의 임무를 수락하면 썬을 종료한다.

씬 3: 썩어가는 평화 (PC 4)

해설

PC 4의 오프닝. 회상씬에서는 이레네랑 무명도시에서 별을 본다. 무명도시는 다른 차원에 있는 도시여서 별이 보이지 않지만, 이레네는 별을 보았다고 주장한다.¹ 그러나 **PC**의 눈에는 별이 보이지 않는다.

그리고 현재. 별을 본 뒤로 이레네의 몸이 급격히 나빠진다. 두통, 불면증, 악몽을 호소하다 신진대사에게까지 문제가 생겨 입원하게 된 것이다. 이레네는 **PC 4**에게 고통을 호소한다.

이레네가 **PC 4**와 대화하다 기절한 뒤, 그의 병상 옆에서 **PC 4**의 눈에만 보이는 교카 T. 아미티지 박사가 등장한다. 아미티지 박사는 아드리안 스펜서를 막으면 이레네의 병세를 완치해주겠다고 제안한다.

묘사 1

무명도시는 엄밀히 말해 지구에 존재하지 않고, 지구와 다른 차원의 틈새에 자리잡고 있다. 그래서 무명도시에서 자란 한 아이는 별을 보고 싶었던 모양이다.

대사 모음:이레네

"**PC 4**, 지구의 하늘에는 별이라는 게 있다는데, 직접 보면 어떨까요?"

"그럼 저건... 별인가요?" (손가락으로 텅 빈 하늘을 가리킨다)

(별이 없다는 대답에는) "아니예요, 진짜 별이었다니까요??"

"다음에 진짜 별을 보시면 꼭 알려주셔야 해요!"

묘사 2

그러나 그날 이후 이레네는 갑자기 상태가 급격히 안 좋아져, 급기야 입원까지 하게 되었다. 병실에서 그 아이는 날이 갈수록 낮기는 커녕 더 초체해지기만 한다...

대사 모음: 이레네

"아파... 아파요. 이럴 땐... 어떻게... 해...야..?"

"의사선생님도, 잘 모른다는, 데..." (링거가 꽂힌 손으로 당신의 팔을 움켜쥔다)

"**PC 4**, 도와, 주세,요..." (기절한다)

묘사 3

이레네가 기절하자, 병실의 모든 소리가 침묵 속에 젖어든다. 교카 T. 아미티지. 천 개의 얼굴의 화신이 당신 앞에 현현한 것이다.

대사 모음: 교카 T. 아미티지

"어떻습니까, 할 수 있는 일이라곤 우주의 엔트로피를 늘리는 것밖에 없는 존재가... 조금이라도 엔트로피를 역전시키려 하는 기분은?"

"만약 당신이 하지 못하는 걸 내가 할 수 있다면 어떨까요."

"이 병증을 내가 되돌릴 수 있다면."

"내 장기말로 놀아날 용기가 있다면."

¹ 이레네가 본 것은 이 시나리오의 진상인 '위대한 진실'이나, 현 시점에서는 아무도 모르는 것으로 한다.

"아드리안 스펜서를 막고 싶은 생각이 있다면."

"어떨습니까, 무대 위로 오르는 것은."

(수락하는 경우) "그렇다면 **PC 2**와 합류해 붉은 모래가 있는 곳으로. (사라진다)"

결말

교카 **T** 아미티지가 사라지면 씬을 종료한다.

씬 4: 버림받은 개 (**PC 3**)

해설

PC 3의 오프닝. 황량한 동구권 거리에 있다가 보레아스의 연락을 받게 된다. 연락의 요지는 레드 샌즈 센터에서 발견되었다는데 거기서 아드리안 스펜서를 확보해서 자신한테 넘기면 된다는 것이다. 보레아스는 긴급한 일이라 상부 재가는 받지 않았으나, 후과는 자신이 감당하겠다고 한다. 그는 **PC 3**의 이중첩자 지위를 이용해 서기장 직통 라인인 피온에게 연락해 그를 확보하는 팀에 합류하면 된다고 조언한다.

묘사

이미 얼어붙은 듯한 서구 연합의 거리. 바깥을 나다니는 사람도 없이 황량한 가운데, 당신의 '두 번째' 단말에서 연락이 오기 시작한다. 보레아스다.

대사 모음: "보레아스" 알베르트 크루거

"여어, 그간 떨면서 잘 지냈나? 좋은 소스를 얻어왔어."

"**72시간 36분** 전, 레드 샌즈 센터에 동력이 돌아왔다는 보고가 있었다. 살아있는 놈이라면 **85%** 확률로 스펜서 놈이야."

"동쪽 놈들보다 늦으면 안 되니 지금 채비해. 사후 보고는 내가 한다."

"넌 동구권에도 적이 있으니 서기장 직통 라인인 피온한테 연락해서 탐사 팀에 들어가."

"그 다음 적당할 때 목표물을 나중에 도착한 나한테 인계하면 돼. 쉬운 일이지?"

"같은 배신자들끼리 이번에도 잘 해보자고." (연락이 끊긴다)

결말

PC 3이 임무를 수락하면 씬을 종료한다.

▶미들 페이지²

썸 5: 브리핑 (전원)

해설

PC들이 임무의 목표를 듣고, 레드 샌즈 센터로 들어가는 썸. PC 일행의 운전자이자 중간 관리자인 피온이 브리핑을 진행한다. 그 요지는 다음과 같다.

1. 우리의 임무는 레드 샌즈 센터의 유일한 생존자인 스펜서를 포섭하는 것임.
2. 소식통에 따르면 폐쇄된 레드 샌즈 센터에서 일부 전기와 난방이 복구되었다고 함. 무슨 이유에서인지 그가 레드 샌즈 센터로 돌아왔을 가능성이 있음.
3. 동구권과 서구권은 각자 스카이라크 해제 기술을 먼저 확보하기 위해 경쟁하고 있음. 진상 규명에서도, 스카이라크 해제 경쟁에서도 이 인물은 동구권에게는 특급 자산일 것임.
4. 따라서 실패할 경우 전원 모가지. 잘 하자.

레드 샌즈 센터 앞에 도착하면 난이도 9의 <지각> 판정으로 센터를 둘러싼 철조망에 난 구멍을 찾아내거나 또는 난이도 10의 <백병> 판정으로 철조망을 찢고 들어갈 수 있다.

묘사 1

스카이라크 살포 후 60여 일 경과. 바깥은 얼어붙었고, 하늘은 익숙해진 잿빛이다. 창 밖으로는 버려진 흰 안테나 접시들이 정렬해 있고, 라디오에서는 뽕뽕한 소식만 지직거리며 흘러나온다. 서기장 휘하의 중간 관리자인 피온이라는 작자도 믿을 수 있을지 잘 모르겠다...

대사 모음: 피온

“어흐, 라디에이터는 뽕뽕대는데 라디오만 잘 돼.” (라디오를 탁 쳐서 끈다)

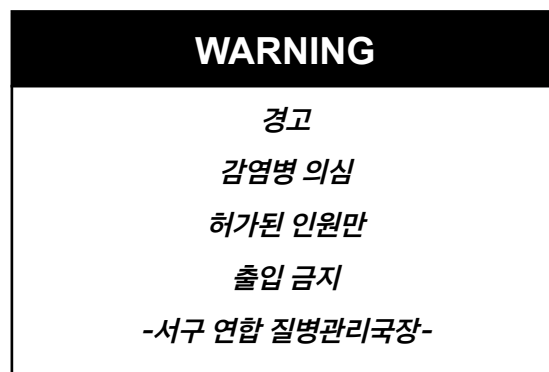
“안테나가 보이니까 곧 레드 샌즈 센터다.”

“전에 홀로그램 장치 나눠줬지? 위쪽에서 브리핑 했으니까 그거 켜서 다시 읽어보고...”

“이거 실패하면 전부 모가지야. 운명 공동체라고. 무슨 말인지 알지?”

묘사 2

도착한 레드 샌즈 센터는 뽕뽕한 경고문만 붙어 있고 철조망으로 둘러싸여 있다. 그러나 건물 안에는 멀쩡해보이는 차가 한 대 있다. 들어갈 구멍이 있다는 뜻이리라. 철조망 주변에서 들어갈 방법을 찾아보자. 아니면 하나 더 만들거나.



² 여기서부터 스크립트 이상의 세부 묘사를 원한다면 시나리오 원문을 참고할 것.

대사 모음: 피온

“열려 있으리라고 기대한 사람 혹시 있냐?”

“긍정적인 말을 하자면... 누가 이미 들어갔다잖아?”

“둘러보면 개구멍 같은 게 있을지도 모르지. 아니면 하나 더 만들어보거나.”

(PC들이 판정에 성공했을 때) “먼저 들어가 봐. 사주 경계 해 줄게.”

결말

PC들이 철조망을 뚫고 진입하면 씬을 종료한다.

씬 6: 붉은 모래의 땅 (PC 1)

해설

PC들이 레드 샌즈 센터 콜로니동 안으로 진입하는 씬. 건물 안으로 진입하려면 에어록을 부숴야 한다. PC들은 난이도 12의 <백병> 또는 <RC> 판정을 누적 2회 성공해서 에어록을 부수거나, 전소한 본동에서 난이도 10의 <지각> 또는 <조달> 판정에 성공하여 ID카드를 획득하여 에어록을 열 수 있다. 단, 본동을 수색하는 건 잔해에 깔릴 위험이 있다. 본동 조사 시 판정 달성치가 17 미만이면 본동의 잔해와 충돌해 1D10의 대미지를 받는다. <운전: >기능으로 판정하고자 하는 PC가 있을 경우 GM 임의로 판단할 것.

어떤 식으로든 에어록 하나에 진입할 수 있다면 다른 쪽 에어락은 피온이 주차장에 있던 차로 에어록 하나를 들이받아서 부순다. 결과적으로 PC들은 모든 에어록으로 출입할 수 있다.

묘사 1

레드 샌즈 센터는 마치 화성을 보는 것처럼 황량하다. 땅이 붉어서 더 그런 걸까... 주차장에는 옛날에 과학자들이 끌고 온 자동차들이 몇 대 있고, 저 멀리 전소된 콘크리트 잔해를 예전에는 본동이라고 불렀다고 한다. 우리 앞에 있는 콜로니동에 들어갈 방법을 찾아야 한다.

대사 모음: 피온

“들어가야 하는데... 에어록을 어떻게 해야 들어가겠는걸.”

“혹시 모르지. 본동 잔해 속에 남은 카드키가 있을 수도...”

묘사 2

하나를 막 어떻게든 열었을 찰나, 다른 곳에서 차가 부서지는 소리가 들렸다. 가 보면 짜증나게 울리는 자동차 경고음과 박살난 에어록, 그리고 에어백에 머리를 처박고 있는 피온이 보인다...

대사 모음: 피온

“아, 씨... 기분이 알팔팔한데...” (에어백에서 고개를 든다)

“아무튼 됐다. 기분 내키는 데로 들어가든가 말든가...”

결말

PC들이 콜로니동으로 진입하면 씬을 종료한다.

▶탐색 이벤트

GM은 경계도를 카운트하고, 탐색 맵을 공개한다. 탐색 지역은 [레드 샌즈 센터 내] 가 된다. 단, 다목적동은 잠겨 있어 지금은 조사할 수 없다고 고지한다.

이미 조사한 장소에 인접한 장소만 조사할 수 있고, 처음 조사 가능한 장소는 주거동 거실과 격납고이다. 다목적동은 이 이벤트에서 조사할 수 없다. 맵은 아래를 참고할 것.



썩 7: 주거동 거실

해설

주거동 거실에서는 난이도 7의 <지각> 판정으로 직원의 ID카드를 습득할 수 있고, ID카드를 습득했을 경우 PC는 누구도 거실에서 딱히 잠을 잔 흔적은 없다는 사실까지 알게 된다.

묘사

주방, 거실, 체력단련실, 샤워실, 세탁실, 의무실 등등. 눈으로 훑으니 대충 사용감이 느껴진다. 누군가 이곳에 머무는 것은 확실하다. 어쩌면 여기서 다른 구역에 진입할 단서를 얻을 수 있을지도 모른다...

◆ID카드

칠칠치 못한 직원이 주거동에 흘린 ID 카드. 다목적동 3층까지 접근할 수 있다. 에어록부터 고장난 상황에서 얼마나 먹힐지는 잘 모르겠지만... 하나라도 먹히면 손을 덜겠지.

결말

PC들이 조사를 마치면 썩을 종료한다.

썸 8: 의무실

해설

의무실에서는 엘로이즈 모로의 노트를 읽을 수 있고, 조직 검사 기록을 난이도 9의 <지식: 컴퓨터> 판정으로 확인할 수 있다.

조직 검사 기록을 확인했을 경우 수장고에 입장할 수 있으나, 필수는 아니다. GM은 이 사실을 PC에게 고지할 것.

묘사

의무실의 약품은 거의 떨어진 모양이다. 먼지가 쌓인 의사용 사무 책상에는 컴퓨터 하나와 노트 한 권이 눈에 띈다...

◆엘로이즈 모로의 노트

노트에는 진료 기록이 기재되어 있다. 스카이라크 살포 전, 기지에 유사한 정신 질환을 겪은 환자가 늘어나고 있는 추세가 뚜렷하다. 외부 보도 자료까지 종합한 정신 질환의 기전은 다음과 같다.

두통, 불면, 악몽 → 신진대사 이상 → 망상, 환각, 발작 → 사망

사망의 원인은 대부분 자살이나, 일부 희생자는 이레네와 같은 증상을 보이다 신체가 팽창해 사망하였다.

◆조직 검사 기록 (지식: 컴퓨터, 9)

엘로이즈 모로는 남 몰래 사망자의 표본을 채취, 수장고에 보관하고 있었다. 사망자 중 한 명인 카르도소의 괴사한 조직 검사 샘플 기록에 따르면, 바이러스, 세균, 미생물, 독극물, 방사능에 노출된 흔적은 없다. 즉, 온전히 신체 내부에서 일어나는 자기 파괴 작용에 의해서 조직이 괴사 후 떨어져 나왔다는 것이 잠정적 결론이다. 사망자의 신체 조직은 수장고에 보관되어 있다는 것 같다.

결말

PC들이 조사를 마치고 수장고에 진입할지를 결정하면 썸을 종료한다.

썸 9: 수장고 (PC 4)

해설

수장고에서는 공포 판정에 성공할 경우 옛 신의 파편을 얻을 수 있다. 묘사 1을 마친 뒤 등장한 모든 PC는 난이도 8의 공포 판정을 실시한다. PC 중 한 명이라도 공포 판정에 성공할 경우 옛 신의 파편을 얻는다. 공포 판정에 실패했다고 해서 재등장은 불가능하다. 옛 신의 파편을 얻는 장면에서 묘사 2를 사용할 것.

처음에 등장하지 않았던 PC가 묘사 1 이후 추가로 등장할 경우, 그 PC도 똑같이 공포 판정을 실시한다.

묘사 1

수장고에는 엘로이즈 모로가 표본 수집을 위해 몰래 모아놓은 괴사 조직 표본과 시신 등이 보관되어 있다. 개중 괴사해 떨어져 나간 표본 조각은 그동안 기괴한 성장을 반복해 이 세계의 것이라고 볼 수 없는 모습이 되어버렸다. 순간 PC들에게 강력한 환시가 닥쳐온다. 언젠가 PC들도 저렇게 변모할 것이라는...

묘사 2

특. (공포 판정에 성공한 PC)의 발치에 이전에는 보지 못했던 작고, 찬란히 빛나는 투명한 눈물 모양 보석이 떨어져 있다.

◆옛 신의 파편

미래를 보이는 공포로부터 정신을 차렸을 때, 강인한 이에게 주어진다는 엘더 갓의 작은 결정 조각. 이를 획득했을 경우, 모든 PC는 앞으로 모든 공포 판정에서 다이스 +3개의 보너스를 받을 수 있다.

앞 앞에서 물러서지 말라. 무지에 붙박혀 답보하지 말라. 내 기꺼이 함께하리니, 너희를 굳세게 하리라.

결말

PC들이 조사를 마치면 씬을 종료한다.

씬 10: 주거동 개인실

해설

이 씬에서는 피온도 같이 등장한다. 주거동 개인실에 진입하기 위해서는 개인실 차폐문을 난이도 10의 <백병> 판정으로 강제로 개방해야 한다. 판정에 성공하면 차폐문이 고장나면서 내부 회선 기록을 송출한다. 송출 후에는 난이도 4의 공포 판정을 실시한다. 이 공포 판정으로 오르는 침식률은 5로 고정한다.

송출 후 묘사 2로 넘어간다. 차폐문을 개방하면 PC들은 개인실로 향하는 통로에 자라난 거대한 종양 덩어리의 군집체를 목격하고 난이도 12의 공포 판정을 실시한다. PC들이 이를 뚫고 가려고 할 경우 그 너머는 조사할 수 없다고 할 것.

묘사 1

프라이버시 때문인지 개인실의 차폐문은 굳게 잠겨 있다. 실력 행사가 필요한 시간이다.

◆내부 회선 기록 (백병, 10)

약 6X일 전, 시드니 장을 비롯한 기지 인원 다수가 정신 이상을 사유로 다른 인원들과 격리된 것으로 보인다. 시드니 장의 주장에 따르면 격리되지 않은 인원의 상태도 별반 다르지 않았던 것 같다. 그로부터 6시간 뒤, 격리실 내부의 인원은 서로를 죽이는 등, 아비규환이 일어났다. 두개골이 으깨지는 소리까지 전부 기록되었다.

내부 회선 기록 #1

방구석으로 좌천된 시드니 장입니다아. 또 부재중이네요. 그렇게 겁나세요?

이봐요, 증상 얘기 자주 하시는데요. 단단히 잘못 생각한 거예요. 저희 격리된 지 지금 6시간 됐거든요? 근데 뭐하세요? 그냥 가만~히 앉아만 있어요. 심심하면 누가 환청 흥얼거리더라고.

전체 인력 7할이 본동 안에서 죽었는데 콜로니동의 반을 이 방구석에 처넣는다고요? 진심? 총돌까지 4일 남았어요! 우리 머리 안 필요해요? 궤도 계산 안 해? 벽에다 대가리 박고 자살하기? 갑자기 몸통 조각조각 떨어지기? 환풍구에 인화성 독가스 뿌리는 사이코 되기? 그딴 일이 여기서 더 생기겠냐고!

까놓고 말해서, 우리 다 미쳤어. 우리가 너네와 뭐가 다른지 알아? 너희는 증상 숨기려고 구라쳤고, 우리 너무 순진해서 증상 깬 거 아니야! 누가 더 격리되어야 할 새끼 같냐고!

내부 회선 기록 #2

메시지를 열자마자 군중의 비명과 고함이 사방에 울려퍼진다. 아비규환 와중에 철컹하는 소리, 둔기로 무언가 단단한 걸 퍼석, 하고 으깨는 소리도 간간이 들려온다.

묘사 2

메시지가 뚝, 하고 끊겼다. 차폐문 바닥 틈으로는 탁하고 끈적이는 점액이 새어나와 있다. 처음엔 없었던 것 같은데... 꼭 차폐문을 열어야 할까?

(PC들이 문을 열 경우) 촉촉한 섬유질 막이 문에 딸려 벌어진다. 그리고, 그 사이에는 그 너머의 방이 보이지 않을 정도로 종양들이 방을 빼곡히 채우고 있다. 종양 위로는 혈관과 장기들이 어지러이 자라났고, 종양이 부풀어오르다 수축할 때는 거품이 들어갔다 나오며 싹싹거리는 소리가 들린다. 깜빡, 깜빡. 이 방을 뒤덮은 종양 덩어리에 달린 안구 수십 쌍이 일제히 여러분을 응시한다.

대사 모음: 피온

“저 액체... 많이 역겨워. 느낌이 안 좋아. 시체에서 나오는 액체도 아니고.”

“하지만 여기에 아드리안 스펜서가 숨어 있었는데 지나친다면...”

(문이 열릴 경우) “시체 더미나 기대했는데, 이, 이건... 우, 우웁...!!!” (뒤에서 구토한다)

“미쳤어... 달아... 달으라고...!!!!”

결말

PC들이 조사를 마치면 씬을 종료한다.

씬 11: 격납고

해설

격납고에서는 설계도면을 확인할 수 있다. PC들은 난이도 5의 <지식: 기계공학> 판정에 성공하면 설계도면을 읽을 수 있다. 분해된 로버에 있는 망원경 모양의 물건이 있던 공간은 TPU가 있던 공간으로, 아드리안 스펜서가 TPU를 가져간 흔적이다.

묘사

격납고에는 행성 탐사 로봇과 유인 로버의 프로토타입, 기상 관측용 비행 기구 따위가 보관되어 있다. 벽 쪽에 도구함, 예비 바퀴, 배터리 충전기 등이 늘어서 있다. 벽 쪽의 도구함은 열려 있고, 근처에 로버 중 하나가 뒤집혀 분해된 채로 있다. 그 안에는 망원경 하나 정도가 들어갈 만한 공간이 비어 있다. 뭐가 있었던 걸까? 바닥에 떨어진 도면을 읽어보면 단서가 될 수 있지 않을까?

◆설계도면 (지식: 기계공학, 5)

설계도면에는 높이가 32m에 달하는 열기구가 그려져 있다. 헬륨이나 수소를 사용하는 구조이며, 바구니 아래에는 TPU라는 장치를 거치하기 위한 지지대가 달려 있다. 그 각도가 수직이 아닌 걸 보니, 망원경을 닮은 TPU가 열기구 기낭을 향해서는 안 되는 것 같다. 그가 TPU를 가지고 사라졌다면 아마 스카이드롬에서 열기구를 띄울 준비를 하고 있을 것이다.

결말

PC들이 조사를 마치면 씬을 종료한다.

씬 12: 정비동

해설

정비동에서는 응급 치료 키트를 난이도 7의 <조달> 판정으로 획득할 수 있다. 그 외에도 다른 아이템 또한 조달할 수 있다.

묘사

넓은 작업대 위에 부품이 무질서하게 놓여 있다. 그리고 쓰다 남은 구급상자에 든 붕대로 스스로 치료한 흔적도 보인다. 어쩐지 의료실에 의약품이 없었던 이유가 있었던 것이다. 그 외에도 찾아볼 게 많을지도 모른다.

결말

PC들이 조사를 마치면 씬을 종료한다.

씬 13: 재생동

해설

재생동에서는 난이도 11의 <RC> 판정에 성공하면 재생동 회의 로그를 읽어볼 수 있다. 읽고 난 뒤 등장한 모든 PC는 X1을 알고 있는지에 대하여 난이도 3의 <지식: 천문학>판정을 한다.

묘사

재생동에 있던 수경재배 모듈의 작물은 말라붙었고, 물은 전부 얼어 있는 을씨년스러운 분위기다. 산소 발생기의 전원도 꺼져 있다. 재생동 중앙의 원탁 위에 놓인 태블릿의 기록은 이상하게도 레니게이드 패턴 암호에 의해 막혀 있다. 무엇을 담고 있길래...

◆재생동 회의 로그 (RC, 11)

아드리안 스펜서는 연구소 주요 인원에게 스카이라크를 살포하자고 제안했다. 그 목적은 X1을 사람의 시야에서 차단하는 것이다. 그 대가로 세계는 빙하기에 돌입하고, 무선 통신에 지장이 생긴다. 그의 말로는 X1은 처음부터 지구와 충돌하지 않는다고 한다. 과학자들 사이에서는 엄청난 논란이 된 모양이다.

◆X1 (지식: 천문학, 3)

X1은 한 때 충돌 가능성이 기삿거리였던 대형 천체다. 충돌 확률이 최대 5%였으나, 머지않아 충돌 위험이 소멸했다고 발표되었다. 그런데 왜 과학자들은 저리도 절박했을까.

재생동 회의 로그

회의할 때마다 의례적으로 기록하는 영상 로그다. 회의 일시는 스카이라크 살포 이틀 전이다.

과학자들이 재생동 원형 광장의 테이블에 모여 있다. 원형 광장은 말라붙은 식물로 둘러싸여 있다. 전체 인원 서른 명 중 절반 이상이 없어 한산해 보인다. 그 절반은 어디 있을까?

[.....전략.....]

아드리안 스펜서: 스카이라크는 화산재가 대기를 가려 기온을 낮추는 현상에서 착안하여 개발된 기후 조절용 에어로졸이야. 신냉전 이전, 지구 온난화 완화를 목표로 각국 과학자들이 협력해 만든 공동 연구 프로젝트였는데, 협력이 파토나서 중단이 됐고... 서구 연합이 뒷구멍으로 이걸 계속 연구한 거지. 기후 대응용이 아니라 기후 무기로.

이걸 전 지구에 살포한다면, 두터운 구름층이 지구 상공을 덮으며 X1이 모든 사람의 시야에서 차단될 거야.

제이슨 라우: 그 대신 빙하기가 찾아오나?

아드리안 스펜서: 태양빛이 일부 차단되는 것 외에도, 에어로졸 자체가 냉각제니까. 감수해야지.

다른 과학자들: 미쳤어?! 백 번 양보해 너희 말대로 X1을 시야에서 차단할 필요가 있다고 치자. 궤도 수정 프로젝트는 어떻게? 에어로졸이 지구 전체를 뒤덮으면 X1이 방출하는

전자기파의 산란이 더 심해질 거야. 전리층을 거치는 통신은 높은 확률로 마비될 거고, 그럼 프로젝트에 심각한 지장이 생길 수도 있어!

과학자들: 그리고 궤도 수정에 성공한 다음에는? 해제할 방법은 있는 거야?

아드리안 스펜서: 궤도 수정 같은 건 필요 없어. X1은 지구와 충돌할 의향이 없으니까. 대신 스카이라크도 영원히 해제하지 않을 거야.

경악한 과학자들이 일제히 연성을 높이며 목소리가 구분되지 않기 시작한다. 간간히 시든 모종 화분도 이리저리 날아다닌다.

제이슨 라우: 그만! 혼자서 결정할 일이 아니야. 다수결로 정한다. 투표해야 하니까 녹음기 꺼. 개표할 때 다시 켜다.

-----[로그 종료]-----

결말

PC들이 조사를 마치면 씬을 종료한다.

▶트리거 이벤트

씬 14: 기습 (PC 3)

조건: 탐사 이벤트에 제시된 모든 장소를 조사했다(*수장고를 조사하지 않기로 했을 경우 수장고는 조사한 것으로 간주한다)

해설

PC들이 보레아스가 이 곳에 도착했음을 알게 되는 씬. 보레아스가 이전에 PC 3에게 말했듯, 그가 서방 에이전트 팀을 이끌고 레드 샌즈 센터에 도착한다. 이들은 서방 연합 상부의 명령 없이 독자적으로 온 것이며, 이 사태를 초래한 아드리안 스펜서를 죽임으로써 그에게 책임을 묻고자 한다. 이는 서방 연합의 입장과는 상충되므로, 그 안에 보이는 모든 것도 죽일 것이다. 이후 에이전트들은 정찰을 위해 각자 흩어진다.

PC들은 각자 난이도 16의 <백병>, <사격> 또는 <RC> 판정을 하여 감마 요원들을 기습해 처리할 수 있다. 판정에 성공한 번호의 감마 요원은 다음 씬에서 전투에 등장하지 않는다. PC의 달성치가 30 이상이면 감마 대신 베타 요원을 처리한다(최대 2명까지). 재등장은 할 수 없다. PC 전원이 판정했다면 묘사 2로 넘어간다.

묘사 1

막 다목적동이 열려 다목적동에 들어온 찰나, 쉴 틈 하나 없이 기지 내 경보가 울리기 시작한다. 기계실 CCTV를 확인해 보면 검은 중장비를 차려입은 군인들과 보레아스가 보인다. 그가 이끄는 서방 에이전트 부대가 이 곳에 당도한 것이다.

대사 모음: 보레아스와 에이전트들

“보레아스, 아드리안 스펜서의 차량을 발견했습니다. 주차장에 세워져 있더군요. 펜스 앞에 있던 차량과는 다른 겁니다.”

“그건 걱정하지 마. 20%는 우리 편이거든. 하지만 나머지는 지워버려야겠지? 우리가 여기 왔다는 사실을 아는 놈이 있어서는 안 된다. 우리만 알고 있어야 해. 혹시 모르니 남은 20%까지 처분한다.”

“세계를 이 따위로 만들어 놓고도 살 수 있으리라 생각했으면 오산임다!”

“당연한 일이지. 생포라니, 수사국도 어지간한 개소리를 하고 있어.”

“베타, 감마. 이 곳을 전부 수색해라. 그 자식 잡으면 내 앞에 데라고 와. 마무리는 직접 집행하겠다.”

묘사 2

기지 안은 다시 에이전트와 PC들이 흘린 피냄새로 가득하다. 한 감마 에이전트의 무전기에서 보레아스의 음성이 들려온다.

대사 모음: “보레아스” 알베르트 크루거

“감마, 감마. 들리나? 씬... 뭘졌군.”

“살아남은 인원은 다목적동 1층으로 집결해라.”

“그 자식이 있을 곳은 다목적동 상층밖에 없어. 입구 봉쇄해.”

결말

PC들도 다목적동으로 간다고 하면 씬을 종료한다.

씬 15: 북풍과 나그네 (PC 1)

해설

미들 전투. PC들은 보레아스 일행과 전투한다. 보레아스는 아드리안 스펜서는 반드시 죽어야 한다고 역설한다. 보레아스의 부하들을 설득할 수는 없다. 보레아스의 주장에 동의하는 사람만 차출해 데려왔고, 보레아스와 부하들 또한 X-1을 보았기 때문이다. 따라서 이 세계를 개판으로 만든 (그리고 ‘위대한 진실’을 보지 못하게 한) 아드리안 스펜서는 죽어야 하는 것이다. 에이전트 베타와 감마는 전부 오버드가 아닌 스탠다임에 유의할 것. 전투가 끝나고 피온은 부상당한다. 따라서 다음 씬에는 동행할 수 없으니 참고할 것.

묘사 1

다목적동 1층 기계실. 2층으로 올라가는 입구는 보레아스의 병력이 봉쇄하고 있다...

대사 모음: “보레아스” 알베르트 크루거

“긴장 풀어, 친구들. 자네들 일이 꼬인 게 이번이 처음은 아니잖아?”

“그 녀석 머리만 가져가면 되는 일이니까. 너희들은 가만히 있어보면 어떨까?”

“싫어? 그럼 유감일세.”

“애들아, 조져.”

(다른 에너지보다 먼저 전투 불능 시) “참수작전이었나? 재밌군. 시간을 벌어라. 그 녀석의 목을 자르고 올 테니.” (《소생부활》+《순간퇴장》으로 퇴장한다)

(마지막에 전투 불능 시) “그것보다 자네들, 피를 너무 흘리지 않았나 싶어? 조금 쉬다 오시게. 난 할 일이 있어서 말이지.” (《소생부활》+《순간퇴장》으로 퇴장한다)

묘사 2

전투가 끝났다. 그러나...

대사 모음: 피온

“음... 다리가!”

“총알이 스쳤어. 걸을 수는 있으니까...!” (절뚝거리다 주저앉는다)

“젠장...!”

“먼저 올라가 봐. 지혈하고 따라갈 테니.”

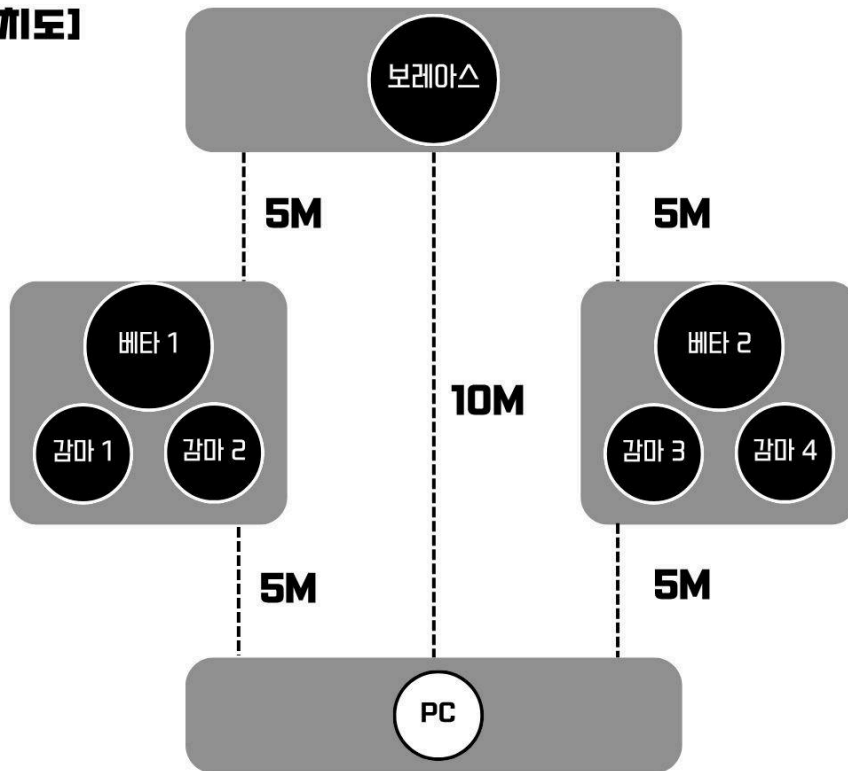
결말

PC들이 보레아스를 쫓기로 하면 씬을 종료한다.

에너미 데이터

“보레아스” 알베르트 크루거 UGN에서 서방 연합으로 전향한 연합의 알파급 최상위 요원. 상부의 지시를 무시하고 월권하여 아드리안 스펜서를 죽여 그에게 이 개판의 책임을 묻기 위하여, 그리고 위대한 진실을 목도하기 위해 레드 샌즈 센터로 패거리를 이끌고 왔다.	
◆데이터 브리드 : 크로스 브리드 신드롬 : 하누만/솔라리스 능력치 기능 【육체】5〈백병〉10〈회피〉5 【감각】2〈지각〉3 【정신】2〈의지〉7〈지식: 크툴루〉3 【사회】4〈조달〉5〈정보: 군사〉3 등 【HP】182【행동치】21 장갑치 : 0 침식률 : 120% (다이스 +3개) 취득 이펙트(침식을 보정 완료) ▼하누만 《일신의 바람》5,《질풍검》6,《선수필승》5 ▼솔라리스 《아드레날린》4,《죄인의 족쇄》8,《부식의 손끝》5,《포이즌 포그》4,《아웃브레이크》1, ▼일반 이펙트 《컨센트레이트 : 솔라리스》3 ▼에너미 이펙트 《순간퇴장》1,《소생부활》1,《생명증강》5 ※ 레벨은 전부 침식을 보정이 된 상태다. E로이스: - 아이템: 스트라이크 하켄, 웨폰 케이스: 스트라이크 하켄	◆콤보 데이터 ▼여행자를 위한 상냥한 선물 《컨센트레이트: 솔라리스》+《아드레날린》+《죄인의 족쇄》+《부식의 손끝》+《질풍검》 타이밍 : 메이저 액션 기능 : 백병 다이스 : 17 크리티컬 치: 7 난이도 : 대결 대상 : 단일 범위 : 지근 공격력 : 12 해설: 헬리오스는 없어졌다. 여행자는 보레아스의 선물을 받아들여야 할 것이다. 제자리에 똑바로 서서. 명중 시 라운드 동안 대상의 닷지 달성치 -16 및 썬 동안 장갑치 -25. 닷지 다이스 -6개. 시나리오당 한 번,《포이즌 포그》+《아웃브레이크》를 조합하여 대상을 썬(선택)으로 변경.

[전투 배치도]



에너미 배틀 플랜

전투 배치는 다음과 같다. PC들이 한 인게이지를 이룬다. 이로부터 5m 떨어진 곳에 에이전트 감마(CRC 흑뢰돌격대원 데이터 사용) 2체와 에이전트 베타(CRC 흑뢰지원대원에 HP를 +20한 데이터 사용) 1체를 한 인게이지에 넣은 분대를 둘 배치한다(따라서 에이전트 감마는 최대 4체, 베타는 최대 2체이다). 14썬에서 판정에 성공한 PC가 있다면 그 PC의 번호와 번호가 같은 에이전트 감마는 배치하지 않는다. 감마 대신 베타를 처리했을 경우 감마 대신 성공한 PC와 번호가 같은 에이전트 베타를 배치하지 않는다. 이 경우 3은 1, 4는 2로 취급한다. PC 인게이지 기준 10m 떨어진 곳에는 보레아스를 배치할 것.

보레아스는 1라운드에 ▼여행자를 위한 상냥한 선물에 《포이즌 포그》+《아웃브레이크》를 조합하여 모든 PC를 공격한다. 2라운드부터는 ▼여행자를 위한 상냥한 선물로 침식률이 가장 낮은 PC를 공격한다. 리액션은 회피이다.

에이전트 베타는 같은 인게이지에 PC가 없을 경우 미니건으로 가능한 많은 PC를 공격한다. 같은 인게이지에 PC가 있다면 그 PC를 진동검으로 공격한다.

에이전트 감마는 고속진동검으로 침식률이 가장 낮은 PC를 공격한다. 이동할 수 없다면 같은 인게이지에 있는 PC를 공격하고, 같은 인게이지에 PC가 없는데 이동할 수 없다면 PDW로 임의의 PC를 공격한다. PDW의 대상은 단일로 할 것. 리액션은 회피이다.

1라운드 종료 후에도 감마 요원이 1기 이상 남아 있는 경우, 피온이 전투에 합세하여 그 다음 라운드부터 매 라운드 셋업 프로세스마다 에이전트 감마를 한 기씩 제거한다. 에이전트 베타에는 적용되지 않음에 유의할 것.

썬 16: Thermal Penetrator Unit (PC 2)

해설

PC들이 CCTV로 아드리안 스펜서의 생존을 확인하는 썬. 이미 보레아스는 스펜서가 있는 곳에 도달했다. 보레아스는 스카이라크로 세계가 이렇게 된 책임을 스펜서에게 물으려 한다. 여기에는 그가 이미 X1의 광신도인 것도 한몫한다. 이 점은 은근히 어필할 수 있다면 어필할 것. 아드리안 스펜서는 TPU를 보여주며 그것으로 보레아스를 쏘아 죽인다.

묘사 1

보레아스는 어디 있는가? 그 답은 기계실의 CCTV가 깨진 스크린을 통해 알려주고 있었다. 화면에는 낮을 든 보레아스와 PC 2의 눈에는 익숙한 뒤통수가 비친다.

대사 모음: 보레아스와 아드리안 스펜서

“그러게 누가 일에 초를 치랬어, 응? 스카이라크 같은 거 안 풀고 따뜻하게 별도 보고 살면 얼마나 좋아.”

“...그래서 여기 왔어?”

“관측 데이터 받아서 퍼트리고, 날 죽여서 응징하려고?”

“책임을 묻는 것이다, 스펜서. 말은 바로 하는 게 좋아.”

“이걸 전부 내가 했다고 생각해? 천만에! 라우 부소장이 주도했어. 연구실 반이 가담해 나머지 반을 죽였다고!!”

“즉, 내가 손을 뗐어도... 스카이라크는 발사될 수밖에 없었다는 이야기지.”

“최초 제안자가 그런 이야기를 하다니, 꼴사나운데.”

“그래서 준비한 고해성사야.”

묘사 2

잠시 스펜서가 화면 밖으로 나가더니, 화면 밖에서 목소리만 나오기 시작한다. 이네 보레아스도 ‘그것’을 보러 화면 밖으로 나가버린다.

대사 모음: 보레아스와 아드리안 스펜서

“Thermal Penetrator Unit. 알아듣기 쉬운 단어로 천공경이라고 하지. 이걸로 스카이라크를 뚫을 수 있거든?”

“어느새 보부상이 다 되셨군, 스펜서?”

“원지 궁금한 표정이신데?”

“여전히 건방진 면상이야.” (화면 밖으로 나간다)

“뭐, 총이랑 비슷해. 아니, 히터 같다고 해야 하나. 레이저를 한참 쏘서 구름층을 살살 녹이는 거거든. 반동이 전혀 없어서 나 같은 사람도 쏠 수 있다고.”

“이것 보게.”

“그게 무슨 뜻이냐 하면...”

“이런다고 내가 쏠 것 같지?”

“...바로, 이런 뜻이다!” (녹색 섬광이 스크린을 세 번 비추고, 이내 스크린은 꺼진다)

결말

PC들이 CCTV 영상을 다 보면 씬을 종료한다.

씬 17: 그들이 갈구한 것 (PC 4)

조건: 모든 핸드아웃을 조사했다

해설

PC들이 보레아스가 다운로드 받으려는 데이터를 확인하고, 엔딩 분기를 확정하는 씬. PC들은 유일하게 멀쩡한 서버와 연결된 보레아스의 노트북을 화면하게 된다. 노트북은 X1에 대한 자료를 다운로드하고 있었고, 보레아스는 이를 인터넷어 퍼트릴 생각이었던 것이다. PC들이 보레아스의 데이터를 어디까지 보는지에 따라 엔딩 루트가 결정된다.

PC들이 선택을 주저할 경우, 난이도 8의 <지식: 크툴루> 판정을 통해 선택의 추상적인 결과를 알 수 있다. 만약 PC들이 ◆옛 신의 파편을 소지하고 있다면 그 핸드아웃 아래에 기재된 문구를 강조해도 좋다.

엔딩 루트 A

조건: PC들이 ◆69%에서 케이블을 뽑는다. 그 후로 아무 일도 일어나지 않고, 엔딩 루트가 A로 고정된다. 앞으로 모든 씬에서 A씬 및 배틀플랜 A를 적용해 플레이할 것.

엔딩 루트 B

조건: PC들이 ◆85%를 보았다. 데이터 수신 진행률 85%, 98%에서 등장한 PC 전원에게 공포 판정을 실시한다.

◆85%에서는 ‘위대한 진실’의 E로이스 《공포의 그림자》의 효과로 난이도 15가 된다.

◆98%에서는 ‘위대한 진실’의 E로이스 《꺼림직한 진실》의 효과로 난이도 17의 공포 판정을 한 뒤, 공포 판정에 실패한 PC들은 공포 판정으로 상승하는 침식률만큼 HP를 잃게 된다. 만약 PC들이 ◆옛 신의 파편을 소지하고 있다면, HP를 잃는 부분은 적용되지 않는다.

앞으로 모든 씬에서 B씬 및 배틀플랜 B를 적용해 플레이할 것.

묘사

2층은 PC들이 오기 전부터 혈흔과 탄환으로 얼룩진 상태다. 남은 연구원들도 다 여기서 죽은 것이다. 유이하게 멀쩡한 건 서버 한 대와 보레아스가 가지고 온 듯한 신형 노트북 뿐이다. 그런데 잠깐, 뭔가를 다운로드 받고 있는 것 같은데.

대사 모음: 교카 T. 아미티지(<지식: 크툴루> 판정에 성공했을 경우)

“무지는 약이자 답보에 이고, 앓과 진보는 재앙이자 새로운 가능성.”

“그 양면이야말로 진리의 본질인 법.” (사라진다)

◆47%

수 년 전의 시시콜콜한 자료—예컨대 6년 전 LUVOR 망원경이 이례적인 근적외선 분광 패턴을 감지했지만 2주 뒤 관측 대상이 돌연 사라졌다거나 170일 전 동구권이 카이퍼 벨트 외곽에서 제9행성으로 추정되는 슈퍼 지구를 발견했다는 등—도 있지만, 지금 한창 다운로드 중인 것은 160일 전부터 최근까지 누적된 데이터로, 대부분은 성간 천체 51I/2090X1에 관한 관측 데이터다.

◆69%

140일 전 동구권과 서구권이 각각 X1과의 충돌 가능성 검토에 착수했다. 레드 샌즈 센터가 서구권의 X1 전담 관측 기지로 지정되었다. X1의 크기와 이심률, 성분 추정에는 지속적으로 통계적 오차를 벗어난 편차가 발생하였다. 어떤 관측에서는 지구의 몇 배 크기로, 또 다른 관측에서는 지름 30km 이하로 추정되기도 했다. 갈수록 모니터가 불길한 핏빛으로 물든다. 레드 샌즈 센터의 서버와 노트북을 연결하는 케이블을 뽑으면 다운로드가 멈춘다.

더 엿볼 것인가?

◆85%

이제 피드 모니터는 흐릿한 흑백 사진—성간 천체 X1의 이미지—으로 가득하다. 갑작스럽게 밤하늘에 강림한 신성은 불길하고 오묘한 빛을 내며 몇몇 사람의 이목을 끌었다. 그것은 흐릿한 화성 크기이기도 했다가, 새벽의 금성 수준까지 밝아지기도 했다. X1을 관측하던 천체 망원경이 작동을 멈추고 충돌 가능성이 30%로 올라갈 즈음, 흐릿한 흑백사진은 더이상 사진이 아니다. 그것은 화성, 금성, 아니 태양보다도 거대해져 당신의 눈동자에 생생히 박힌다. 창백한 작은 점 밖의 광대한 검은 도화지를 그 작은 수정체에 전부 담아보라. 지금이라도 레드 샌즈 센터의 서버와 노트북을 연결하는 케이블을 뽑으면 다운로드가 멈춘다.

끝까지 볼 것인가?

◆98%

70일 전, ‘소수 필수 인력’(=자본이나 권력을 쥔 소수의 돼지)의 생존을 목표로 콜로니 우주선 두 대가 지구를 탈출했다. 69일 0시간 전, 스카이라크 살포 명령이 실행되었다. 68일 7시간 전, 지구 전역에 구름층 형성이 완료되었다.

그리고 67일 전, 동구권과 서구권이 물밑에서 협력하여 진행한 최후의 궤도 수정 프로젝트가 고고도 통신 체계 마비로 실패했다.

본명 스카이라크로 하늘은 가려졌지만, 이 우주를 담은 눈에는 우주선이 어떻게 되었는지가 환시된다. 천천히 우주선은 가속하여 저 어두운 우주로, 별들 사이로 향한다. 목적지는 없다. 행성에서 벗어나는 것이 유일한 목적이다. 그러나, 마지막 순간에 그들이 본 것을 보게 되었을 때 눈을 넘어선 전두엽이 타오른다. 정보량이 너무 많기 때문에, 그리고 그 정보량으로부터 스스로를 지키기 위해.

유일한 목적은 도망치는 것이다. 도망치는 것이다. 도망치는 것이다. 도망치는 것이다 도망치는 것이다
 도망치는 것이다 도망치는 것이다 도망치는 것이다 도망치는 것이다 도망치는
 것이다단지도망이라는건존재하지않는다진실에서도망치는것이다도망칠수없다도망치지않는다그런말
 들은허황된것이다두눈을크게뜨고창공을바라보라우리의기원이되었던우주에서온별들을이미천한행성에
 모시는것이야말로별의자손에게주어진가장거대한기쁨일진저

결말

PC들이 3층으로 향하기로 하면 씨을 종료한다.

썬 18: 재회 (PC 2)

해설

PC들이 아드리안 스펜서와 합류하는 썬. 3층에서는 아드리안 스펜서가 TPU를 PC들에게 겨누는 채 기다리고 있다. 두 달 동안의 수배생활 때문에 그는 현재 편집증이 심한 상태이다. PC 2가 아는 책을 하더라도 PC 2도 서방의 경찰들과 붙어먹었다고 의심한다.

PC들은 난이도 15의 <교섭>판정으로 아드리안 스펜서를 설득할 수 있다. 만약 그를 로이스로 맺은 PC가 판정한다면 난이도를 8로 변경한다. <교섭> 판정에 성공했다면 아드리안 스펜서는 PC들에게 스카이라크를 없애는 실험의 증인이 되어주지 않겠냐고 제안한다. 그러나 이 시점에서 아드리안 스펜서는 사교도이므로, 진정한 목적은 PC들이 스카이라크 위에 있는 X1-‘위대한 진실’을 목도하게 하는 것이다. 이를 위해서라면 X1의 정체를 숨기고, 거짓말과 감언이설로 얼마든지 PC들을 구슬릴 수 있다.

트러블 슈팅

이 썬에서 플레이어나 일부 PC는 아드리안 스펜서의 의도와 목적에 의구심을 품을 수 있다. 그러나 PC들의 명목상 임무는 아드리안 스펜서를 확보하는 것이므로 미심쩍더라도 현재로서는 스펜서의 요청에 협조해야 할 것이다. PC 4의 목적은 스펜서를 막는 것이므로 그 경향이 강해질 수 있겠으나, 그를 막기 위해서라면 그의 곁에 있어야 할 것이다. 정 안 된다면 아미티지 박사를 PC 4에게 환시시키는 것도 아이디어가 될 수 있다.

플레이어가 의심할 경우, PC가 아닌 플레이어에게는 진상을 공개해도 좋다.

묘사 1

3층, 스카이드롬. 스카이드롬이 굉음과 함께 개방되면서, 꼭 지금의 하늘을 닮은 거대한 회색 풍선이 부풀어오르기 시작한다. 그런데 잠깐, 어디선가 사람의 목소리가...

대사 모음: 아드리안 스펜서

“...꼼짝 마! 사복 경찰이나? 날 죽이러 온 거지!” (PC들에게 TPU를 겨눈다)

(PC 2를 보고) “너마저도 그놈들과 붙어먹었다니, 믿을 수 없군!”

(교섭 판정에 실패한다) “헛소리! 다음엔 또 어떤 거짓말이냐?”

(교섭 판정에 성공한다) “... 호오. 그럼 도울 수도 있지.”

“단, 조건이 있어. 상부상조라고, 지금부터 내가 하려는 일을 도왔으면 하는데.”

“이걸로 스카이라크를 뚫어보려 하거든?” (TPU를 두드려 본다)

“어차피 이거 한 개로는 쓸모가 없으니 너희가 이걸 열기구에 타서 같이 관전한 다음 지도부에 홍보해주는 거야. 증인 같은 개념이지!”

(왜 해제하냐고 질문할 경우) “추이가 처음 생각보다 더 심각해. 이대로 가면 두 달 뒤 전 세계 온도가 영하 40도 밑으로 떨어진다. 인류가 다 죽는다고. 이걸 속죄하려고 만든 거야.”³

(X1이 해결되었냐고 질문할 경우) “아니. 하지만 걸어볼 가치는 있어. 2달 뒤에 확정적으로 모두 죽는 것보다 원지도 모를 리스크에 베팅하는 게 훨씬 나을 걸?”

³ 이는 진실이다.

“아무튼 곧 출발할 테니 여기서 마음의 준비를 해도 좋고... 아, 열기구 물품이라도 볼래?”

결말

PC들이 아드리안 스펜서와 대화를 마치면 씬을 종료한다.

씬 19: 복선 (PC 1)

조건: 모든 핸드아웃을 조사했다

해설

PC 1만 등장. 피온이 PC 1에게 주거동 개인실 너머를 조사하러 가겠다고 선언하는 씬이다. 피온은 지금껏 아드리안 스펜서가 잔 흔적이 단 한 곳도 없다는 것을 의심하고 있다. 어차피 열기구는 생각보다 작아서 자신이 타지는 못하리라 판단, 지상에서 연결책을 겸하며 주거동 개인실 너머도 조사하겠다고 버는 것이다.

묘사

긴장이 해소되고, 잠시간의 공백 사이에 당신에게 말을 걸어오는 낮익은 목소리가 들려온다...

대사 모음: 피온

“역시 기분이 찜찜해.”

“주거동 개인실 구역 기억 나? 분명 종양으로 가득 차 있었잖아.”

“그런데 주거동 공용 구역이나 다른 구역에서, 사람이 잔 흔적을 본 적이 없어.”

“그럼 채는 대체 5일간 어디서 잤냐? 그게 의심스럽다는 거야. 그 정신머리도.”

“뭐, 기우라면 좋겠지만...”

“너희들이 하늘 관광 즐기는 동안 한 명은 아래 남아 있어야 할 테니, 내가 연락책까지 겸해서 그녀석 방을 뒤지든지 해야겠어.”

결말

피온과 대화를 마치면 씬을 종료한다.

씬 20: 숨고르기 (PC 1)

해설

열기구가 이륙하기 전에 연료 넣고 준비하느라 쉬는 씬. 이 씬에서 PC들에게 열기구 아이템을 배분한다. 다른 물품까지 조달할 수 있게 할 것. 마무리되지 못한 롤플레이를 여기서 마저 해도 좋다.

묘사

스카이드롬은 간만에 꽤 분주하다. 열기구가 연료를 주입받는 동안에도 조립되어야 할 부품이 한두가지가 아니다. 그동안 조금은 쉴 수 있겠지...

대사 모음: 아드리안 스펜서

“아... 너무 많은데. 이거 나 혼자서는 못한단 말이야.”

“너희들이 하나씩 말해주면 괜찮겠어.” (TPU를 점검한다며 사라진다)

열기구 아이템

◆여유분 밧줄

튼튼한 밧줄. 몸에 미리 묶는다면 추락에 대비할 수 있을 것이다. 마이너 액션으로 사용하면 이후 밧줄이 끊어지지 않는 한 추락 상태가 되지 않는다. 어떤 캐릭터든 메이저 액션으로 밧줄을 끊을 수 있다. 발판에서 소지한 PC가 공격으로 대미지를 받을 경우, 발판 대신 밧줄이 먼저 파괴된다.

◆수리 도구함

여달이가 가능한 도구함이다. 무거워서 옮기고 사용하는 데 시간이 걸리지만, TPU를 수리할 수 있는 유일한 도구이다. 소지한 PC는 열기구에 있을 때에 한하여 메이저 액션으로 TPU를 수리하거나 폭발 없이 파괴할 수 있다.

◆낙하산

마지막 남은 1인용 낙하산이다. 열기구가 추락한다면 보험이 될 수 있다. 소지한 PC는 열기구가 추락할 때 추락의 효과를 받지 않는다.

◆보조 연료 탱크

고도를 내린 후 다시 올라가고 싶을 때, 열기구는 이 탱크의 연료를 주입하여 움직인다. 안은 액체수소로 가득 차 있다. 소지한 PC는 전투 중, 그리고 자신이 열기구에 있을 때에 한하여 메이저 액션을 사용해서 보조 연료 탱크를 폭발시킬 수 있다. 그러나 그 대가는 혼자서 치를만할 성격이 아닐 것이다...⁴

결말

PC들이 롤플레이를 마치면 씬을 종료한다.

씬 21: 폭풍의 눈으로 (PC 1)

조건: 모든 핸드아웃을 조사했다

해설

PC들이 피온의 말로를 목도하는 씬. 열기구가 이륙하고 나서 개인실 너머를 보고 공황에 빠진 피온이 올라와서 자신이 가지고 있던 돌격소총으로 열기구에 사격한다. 누구든지 난이도 12의 <지각> 판정에 성공하면 피온이 횡설수설하는 내용을 또렷하게 들을 수 있다. 총격으로 열기구의 기낭에 작은 구멍이 나기 시작하면서 열기구가 계속 상승하려면 열기구 아이템 중 하나를 버려야만 한다. 버리는 아이템은 PC가 선택하게 할 것.

⁴ 효과: 열기구에 있는 모든 캐릭터가 10D10의 대미지를 받는다. 이후 열기구도 파괴될 수 있는 발판으로 전환되고, TPU도 산산조각난다. 따라서 사용 후 배틀 플랜의 TPU 관련 사항은 적용하지 않는다. 이 효과는 클라이맥스 페이지즈 때 공개할 것.

PC들이 아이템을 버린 뒤 피온은 권총까지 쏘면서 발악하나, 총알이 떨어졌고 저 열기구를 막을 수 없음을 알게 되자 외투 앞주머니에서 마지막 총알을 권총에 장전해 자살한다. PC들은 난이도 7의 공포판정을 실시하고, 이로 인해 오르는 침식률은 5로 고정된다.

만약 PC들이 스펜서에게 해명을 요구한다면 전부 스카이라크 탃으로 돌릴 것. 아직까지는 그의 의도가 PC들에게 노출되면 안 된다.

묘사 1

마침내 은빛 열기구가 떠오른다. 거대했던 스카이드롬을 바구니가 벗어나고 있을 즈음, 피온이 절룩거리면서 급히 올라온다. 얼굴은 질려있고, 손은 공황에 걸린 듯 이리저리 허우적대지만, 오른손에 들린 총은 굳건하다...

대사 모음: 피온(황설수설한다)

“미친, 미친-미친새끼...! 죽어죽어죽어죽어죽어죽어” (방아쇠를 당긴다)

“제장신이 아니야, 제정신이야니야제정신아니야제정신제정신제정신제정신”

“그래, 열기구는 너무 올라갔지? 저 무기를 쏘아 맞추면...!”

대사 모음: 아드리안 스펜서

“아, 이젠 또 무슨-” (말을 잇지 못하고 바구니에 었페한다)

“버려! 손에 잡힌 것 중 뭐든 간에 버려! 하중을 줄여서 저놈 유효사거리에서 벗어나야 해!”

“열기구에 구멍 더 크게 나기 전에! 빨리!”

묘사 2

열기구 밖으로 피갈은 물품이 떨어져내린다. 이윽고 총성은 잠시 잦아들었다가 다시 한번 의미라곤 찾을 수 없는 권총 소리가 들렸다. 총알이 없음을 알게 되자, 아래에 남은 인간은 자신의 앞주머니에서 총알을 한 발 꺼내어 장전한다...

대사 모음: 피온

“...망할.”

“이러나 저러나 죽는다면...” (권총을 관자놀이에 대고 방아쇠를 당긴다)

결말

피온이 사망하면 씬을 종료한다.

씬 22: 죽음마저 죽으리니 (PC 2)

조건: 모든 핸드아웃을 조사했다

해설

마침내 아드리안 스펜서가 숨겨온 진실이 드러나는 씬. 아드리안 스펜서는 TPU로 스카이라크를 해제하고, 스카이라크가 해제되자 ‘위대한 진실’이 모습을 드러낸다. PC들은 즉시 난이도 25의 공포판정을 실시한다. 공포판정에 실패하여 영구광기를 얻을 경우, 고유 영구광기인 영구광기: 숭배로 대체된다. 숭배의 효과는

자신의 목표를 스카이라크를 영구히 해제하는 것으로 변경하는 것이다. 그것만이 우선순위이다. 다른 건 있을 수 없다. 머나먼 별에서 그것을 바라시기 때문이다. 숭배의 효과는 타이타스 승화를 통하여 일반 영구광기로 대체할 수 있다. 그러나 PC들이 ◆옛 신의 파편을 소지 중이라면 공포판정에 실패하더라도 영구광기가 숭배로 대체되지는 않는다.

엔딩 루트 B

만약 PC들이 ◆옛 신의 파편을 소지 중이고 17썩에서 ◆98%를 PC들이 보았다면 옛 신의 파편의 새로운 효과가 공개된다. 이 썩에서 PC들의 공포판정 달성치가 +5 되고, 공포판정에 실패하더라도 영구광기가 숭배로 대체되지 않는다. 그리고 공포 판정에 성공할 경우, 공포 판정으로 침식률이 상승하지 않는다. 즉, PC들은 미지의 공포를 당당히 마주하고 그것과 싸울 수 있게 된다.

묘사 1

고도계를 확인할 때마다 입김이 더 짙게 뿜어져 나온다. 어디까지 올라온 걸까...

대사 모음: 아드리안 스펜서

“이런, 계획보다 고도가 좀 높은데.”

“상관 없지. 이 정도면 오차 범위 내니까... 지금 켜자.”

(PC 2에게 조작 패널 버튼을 건넨다) “네가 눌러보겠어?”

대사 모음: TPU

[각도 조정 확인.]

[가동 중 외부 충격이 발생하지 않도록]

[반드시 안전한 장소에서 가동해주시기 바랍니다.]

[TPU 가동 시작.]

묘사 2

은은한 녹색 광선이 하늘로 조사된다. 바람이 연기를 밀어내듯 한 지점에서부터 구름층이 갈라지고, 무척 오래간만의 자연광이 쏟아진다. 열기구 표면이 반짝인다. 그 빛은 여러 갈래로 내리쬐며 천공경의 녹색 광선과 뒤섞여 인조 잔디 위를 나는 듯한 착각을 불러일으킨다.

...그러나, 이상하다. 분명 기억 속의 햇빛은 이런 색깔도, 감촉도 아니었다. 구름이 녹아내릴 수록 기이한 빛이 춤을 추며 열기구와 탑승자들을 뒤덮는 받는다. 얼음장 같은 바람과 귀에서 무언가를 빨아들이는 듯한 소름 끼치는 음향의 역겨운 ‘촉감’을, 모두가 확실히 느낄 수 있다.

열기구는 더 이상 스스로 뜨는 것이 아니라 목이 낡아채인 가축처럼 위로 질질 끌려가고 있다. 구름 속에서 공포와 현기증이 치밀어 오르는 묘한 형태가 단서를 드러낸다...

대사 모음: 아드리안 스펜서

“”우리에게 내일을 주십시오!” 요즘을 살아가는 사람들이 갈구하는 문장이지.”

“그런데, 왜 그러는지 알아? 결국 우리는 죽어서 소멸하게 되잖아. 두려운 거지. 오늘이 자신의 마지막 날일 수도 있다는 사실이.”

“패권, 냉전, 이데올로기, 배신, 차별, 전쟁, 약탈... 전부 오늘을 잊고 내일만을 보기 위해 인간이 개발한 악덕들이야. 하루살이들이 쌓아올린 악덕이라고.”

“그 하루살이들에게 쫓기기 전부터 알았어. 그런 악덕들보다도 악한 진실을.”

“최악의 악덕이 어디에 있는지 알아? 삶과 죽음 사이에 있어.”

“왜냐하면... 그 사이의 영겁에서는 죽음마저 죽을 수 있거든.”

“아아, 정말... 정말 아름다워...” (경건히 무릎을 꿇는다)

묘사 3

눈 앞은 지평선 전체를 덮은 거대한 천체였다. 그 끔찍하고 경악스러운 형태는 현실에서 도저히 불가능할 것 같이 암석층이 끊임없이 여러 갈래로 분열하는 듯한 모습이었고, 목성의 대기처럼 느릿느릿 소용돌이치는 듯했다. 천체의 소용돌이에서 저주받은 오색 빛이 번개 치듯 깜박였다. 명, 암, 생, 사. 그것 앞에서는 구분이 의미가 없었다. 둘은 이미 하나였다. 그렇기에 죽음마저 죽어버린 것이다.

지독한 시선과 오래되고 불경한 악의가 길다란 막대기처럼 눈구멍으로 들어와 후두엽을 꿰뚫는다. 혈관 속에 불타는 유황이 흐르고 살가죽 안이 검게 죽어간다. 이것이 ‘앎’이다. 악의만으로 끓어오르는 우주에 대한.

대사 모음: 아드리안 스펜서

"Exitus acta probat. 목적은 수단을 정당화하는 법."

“이제 시작해보도록 할까...”

결말

아드리안 스펜서가 만족하면 씬을 종료한다.

▶클라이맥스 페이지

씬 23: 하늘이 무너지는 곳에서 (전원)

해설

PC들은 아드리안 스펜서와 전투한다. 전투 전, 스펜서는 현실을 비관하며 인류의 내일이 끝나야 한다면 부질없는 희망고문으로 연명하기보다는 ‘위대한 진실’에 귀의해 하나가 되는 오늘이 더 낫다고 주장한다. 이후 《타락의 유혹》으로 난이도 10의 총동판정을 실시한 다음 전투한다. 각 엔딩 루트에 따른 배틀플랜을 사용할 것.

묘사 1

찌적, 찌저적... 녹아내렸던 스카이라크의 에어로졸이 열기구 주변에서 다시 얼어붙는다...

대사 모음: 아드리안 스펜서

“결코 오늘은 아니다, UGN에서 많이 하던 말이었지...”

“헌데 꼭 오늘이 아니어야 하나? 왜 오늘이면 안 되는 것인가?”

“이 세계는 이미 죽었어. 그렇다면 부질없는 내일을 끌어안고 울부짖는 것보다는, 모든 것을 깨달은 마지막 오늘이 모두에게 더 나은 마침표가 될 테지.”

“받아들이기 싫다면, 너희가 오늘 살아 있다는 알량한 이유를 거두어 주마.” (총동판정을 실시한다)

“살고 싶어? 아니야! 너희는 살고 싶지 않아. 죽는다는 사실에서 눈을 돌리고 있을 뿐이지!”

“조금 더 목숨을 부지하는 게 그렇게 큰 의미가 있나? 이성을 유지한다 한들 그 이성으로 무얼 하고 있나? 이게 그 중착이다!”

(▼‘내일’의 종언 사용 시) “나만 미친 것 같지? X-1을 여기 있는 연구원만 봤을 것 같아? 전부 봤어, 동서 윗대가리 모두가!”

“너희가 나를 죽이든, 죽이지 않든 이 세계는 죽어!”

(전투 불능 시) “느리고 무지한 죽음을 골랐군... 어리석은, 것...”

(엔딩 루트 B 한정) “진실을... 공격하다니? 신성모독이다!”

추가 대사

“네 친구들을 구한다고? 죽어가는 애들을 구해? 부질없는 소리. 결국 그들은 진실을 깨닫고 하나가 되거나, 마지막에 죽는다!”

“아, 그럴 수도 있겠더군. 인간은 죽지. 하지만 오버드는 이 흑한 속에서도 살 수도 있을 것이다. 그게 너희가 바라는 것이라면 설득력이 있겠어. 너희를 총알받이로 부려먹는 모든 스탠다드의 완전하고 영구적인 죽음! 얼마나 달콤한 문장이니!”

“설마 모든 오버드의 결말을 모르는 건 아니겠지? 나는 등을 조금만 떠밀어주고 있을 뿐이라고? 결국 우리는 하나가 된다. 그게 왜 오늘이어서는 안 되나. 너희가 살아있기 때문이라고 말하지는 말아. 이미 너무 많이 들은 말이니까.”

“너희가 진실 앞에서 애타게 지키는 얼어붙은 오늘이 도대체 무슨 의미가 있느냐 말이다!”

에너미 데이터

아드리안 스펜서	
그가 온 지구에 뿌린 스카이라이프 종말을 유예하는 부질없는 짓에 불과했음을 자각했을 때, 마침내 그는 과거를 성찰하고 진실을 받아들여 새하얀 광야에서 위대한 진실의 신도로 거듭나게 되었다. 괄호 안의 HP는 엔딩 루트 B에서의 데이터이다.	
◆데이터 브리드 : 크로스 브리드 신드롬 : 발로르/아자토스 능력치 기능 【육체】1〈백병〉5〈회피〉8 【감각】2 【정신】5〈RC〉10〈의지〉7〈지식: 레니게이드〉14〈지식: 전문〉12 【사회】1〈교섭〉5 【HP】427(217)【행동치】9 장갑치 : 0 침식률 : 200% (다이스 +5개) 취득 이펙트(침식률 보정 완료) ▼발로르 《인비지블 핸드》10, 《인과왜곡》3, 《인도의 꽃》5, 《칠흑의 권》7, 《척력의 망치》5, 《그래비티 루트》1, 《셋 백》3 ▼아자토스 《저편으로부터》7, 《초차원존재》5, 《진상의 토로》7, 《근원적 파멸 초래》1, 《꿈틀거리는 식각》5, 《여기서부터 영원히》7, 《죽음을 부르는 닛》5, 《기아의 문》7, 《페이트 디스토션》1 ▼일반 이펙트 《컨센트레이트 : 아자토스》3, 《컨센트레이트 : 발로르》3 ▼에너미 이펙트 《소생부활》1, 《생명증강》10, 《생명증강 II》5, 《	◆콤보 데이터 ▼허공으로 《컨센트레이트: 발로르》+《척력의 망치》+《칠흑의 권》+《선혈의 일격》+《피의 연회》+《꿈틀거리는 식각》+《초차원존재》 타이밍: 메이저 액션 기능 : 백병 다이스 : 27 크리티컬 치 : 7 난이도 : 자동 대상 : 범위(선택) 범위 : 지근 공격력 : 9 해설: 지표면에 발을 딛는 것은 별을 보기 위한 의례에 불과하다. 장갑치 무시, 대상에게 HP 피해 발생 시 10m 이내로 대상을 강제이동. 사용 후 HP -2. ▼'내일'의 종언 《컨센트레이트: 아자토스》+《저편으로부터》+ 《초차원존재》+《진상의 토로》+《근원적 파멸 초래》 타이밍 : 메이저 액션 기능 : RC 다이스 : 41 크리티컬 치: 7 난이도 : 대결 대상 : 썬(선택) 범위 : 시야 공격력 : 14(42) 해설: 세상의 필연이 오늘이 아니어야 할 이유는 존재하지 않는다. 같은 인게이지 공격 불가. 시나리오당 1회. 괄호 안의 대미지는 《여기서부터 영원히》를 사용한 값. 이후로는 《진상의 토로》+《근원적 파멸 초래》를 뺀 콤보로 사용한다. ▼차원 왜곡

아드리안 스펜서	
그가 온 지구에 뿌린 스카이라이프 종말을 유예하는 부질없는 짓에 불과했음을 자각했을 때, 마침내 그는 과거를 성찰하고 진실을 받아들여 새하얀 광야에서 위대한 진실의 신도로 거듭나게 되었다. 괄호 안의 HP는 엔딩 루트 B에서의 데이터이다.	
가속하는 시간》1, 《가속하는 시간 II》1, (E로이스)《피의 연회》3, (E로이스)《선혈의 일격》5 E로이스: 있을 수 없는 존재*2, 타락의 유혹, 죽음은 달콤한 것 (총 5개분)	《컨센트레이트: 아자토스》+《저편으로부터》+ 《초차원존재》+《인비지블 핸드》+《인과왜곡》 타이밍 : 메이저 액션 기능 : RC 다이스 : 20 크리티컬 치: 7 난이도 : 대결 대상 : 범위(선택) 범위 : 시야 공격력 : 24(52) 해설: Z축의 차이로 얻는 자존감이 네게 어떤 의미가 있을까? 같은 인게이지 공격 불가. 이 공격으로 HP 피해 발생 시 대상의 비행상태 해제. 괄호 안의 대미지는 《여기서부터 영원히》를 사용한 값.

‘위대한 진실’				추가 배틀 플랜
종별	신성	행동치	5	이하의 배틀 플랜은 엔딩 루트 B일 때만 기존 배틀플랜과 같이 적용된다. 위대한 진실은 PC들의 15m 위 상공에 위치한다. 따라서 어떤 인게이지에 있던 PC와 위대한 진실 간의 거리는 15m이다. 따로 인게이지를 구성하지 않으므로 PC는 이 에너지로 인하여 인게이지 이탈 등이 제약되지는 않으며, PC들이 위대한 진실과 인게이지할 수도 없다. ▼검은 비는 2개의 인게이지를 대상으로 하며, 대상은 각각 「범위」인 것으로 적용한다. 첫 번째 메인 프로세스 때 ▼검은 비로 최대한 많은 PC를 공격할 것. ▼은총은 장갑치를 무시하고 대미지를 산출하며, 캐릭터에게 대미지를 1 이상 입혔을 경우 대미지 산출 후 PC를 임의의 인게이지로 강제 이동시킨다. ▼영성체는 아드리안 스펜서가 전투 불능이 되었을 경우 오토 액션으로 사용한다. 즉시 자신의 HP를 100 소모하여 아드리안 스펜서를
육체 50	감각 20	정신 10	사회 1	
HP 666	회피 22	장갑치 5		
공격	판정치	공격력	사거리	
검은 비	25DX7+2	30	시야	
은총	30DX7+6	100	15m	
영성체	-	-	-	
에너미 펍 :	《공포》《거대》《이동력》250 《크리티컬7》《수중행동》 《2회행동》《비행》 《완전 BS 무효》			
해설				

외우주에서 이 행성에 강림한 전지하고, 지고하며, 오직 생으로 가득찬 별에서 생이 아닌 죽음만을 거두어가는 아우터 갓의 ‘자비로운’ 자손. 그 크기만 수천 km를 넘어서며, 인간의 정신으로는 그 존재를 이해할 수조차 없기에 인식하는 순간 육신과 정신이 괴사한다. 만약 그러고도 생존했다면, 축하한다. 당신은 더 이상 인간이 아니다.

그가 존재하는 것만으로 인간의 육신은 부패가 시작되며, 그것은 오버드여도 예외가 아니다. 이 M에너지가 등장하는 씬에서 모든 PC는 자신의 메인 프로세스가 종료될 때마다 침식률이 추가로 3 상승하고, 이번 시나리오동안 최대 HP가 5 감소한다. 현재 HP가 줄어든 최대 HP를 초과했을 경우에만 현재 HP를 잃는다. TPU가 폭발한 뒤에는 그 권능이 더 강하게 내리쬰어, 위 효과가 침식률은 5, 최대 HP 감소 효과는 7로 변경된다.

120 HP로 부활시킨다. 이때 아드리안 스펜서는 존재의 박탈표를 굴리고 난 뒤에 부활한다. 모든 삶은 대가를 치르는 법이다. 특히 그 삶을 원치 않는다면 더더욱.

E로이스로는 엔딩 루트 B일 경우에 한하여《공포의 그림자》,《꺼림직한 진실》이 있다.

[전투 배치도]



맵: 난기류 시스템

맵은 중앙에 열기구를 기준으로 열기구를 포함한 9개의 인게이지로 구성된다. 인접한 인게이지 간의 거리는 5m이고, 열기구를 제외한 모든 인게이지는 높은 스카이라이프가 다시 얼어붙어 생긴 얼음 발판만 남은 상태이다. 발판은 매우 불안정하여 발판 위에 있는 캐릭터가 한 명이라도 공격으로 대미지를 받으면 파괴된다. 발판은 매 이니셔티브 프로세스마다 무작위로 3개씩 사라지고, 그 다음 파괴된 발판 중 3개가 무작위로 재생된다.

발판이 없는 인게이지에 있는 캐릭터는 즉시 <회피>기능으로 난이도 12의 추락 판정을 실시한다. 성공할 경우 발판이 남아 있는 임의의 인접 인게이지(대각선 포함)로 이동한다. 판정에 실패할 경우 **BS:** 추락⁵이 적용되며, 이는 해당 인게이지에 발판이 생기거나, 캐릭터가 비행 상태가 되거나, 인접(대각선을 포함한다) 인게이지의 PC가 메이저 액션을 사용해 추락한 PC를 자신이 있는 발판으로 끌어올림으로써

⁵ **BS:** 추락: 날개가 없는 것도 추락할 수 있으며, 그 말로는 날개가 있는 경우보다 참혹할 것이다.

효과: 모든 판정의 크리티컬 치 +1, 판정 다이스 -5개. 비행 상태가 아닌 한 다른 인게이지로 이동할 수 없다.

해제할 수 있다. 이니셔티브 프로세스에 PC가 밟고 있는 발판이 사라진 경우에 한하여, 발판이 재생된 이후에도 발판이 없을 때만 추락 판정을 실시할 것.

난기류도 이 전투에 영향을 미친다. 각 라운드 셋업 프로세스와 PC중 2명이 행동 완료가 된 직후의 이니셔티브 프로세스가 시작할 때 1D10을 굴려 그 결과값에 따른 난기류 효과를 새로 적용한다. 1D4로 같음해도 괜찮다.

1,5: 상승기류 - 얼음 조각들이 고도를 따라오지 못한다. 매 이니셔티브 프로세스마다 발판이 1개씩 추가로 파괴된다. 발판이 4개 이하인 경우 별도의 절차 없이 모든 발판이 파괴된다.

2, 6: 측풍 - 바람이 모든 물체를 옆으로 밀어내기 시작한다. 모든 PC는 메인 프로세스 종료 후 가로로 인접한 인게이지로 이동한다. 추락 판정은 이동을 완료한 발판을 기준으로 진행한다. 인게이지 3,5,8에서 이 효과로 이동할 경우, 대신 추락 판정을 실시할 것.

3, 7: 하강기류 - 떨어지지 않으려면 근력이 필요하다. 추락 판정의 기능과 난이도를 난이도 15의 <백병>으로 각 변경한다.

4, 8: 급변풍 - 그 누구도 풍향을 감히 예측할 수 없는 상황이다. 열기구가 아닌 인게이지에서 메인 프로세스를 시작하는 캐릭터는 마이너 액션 이전에 임의의 인게이지로 이동한다. 이동된 위치에 발판이 없을 경우 즉시 추락판정을 실시한다.

9, 10: 9, 10이 나오지 않을 때까지 다시 굴린다.

에너미 배틀 플랜

전투 시작 시 PC들과 스펜서는 모두 열기구에서 같은 인게이지에 배치된다. 전투 목표는 모든 에너미의 전투 불능이다. 엔딩 루트 B의 경우 스펜서의 HP를 조정하고 '위대한 진실' 데이터에 기재되어 있는 추가 배틀플랜을 같이 적용할 것.

모든 PC는 위대한 진실이 내리는 '은총' 덕에 자신의 메인 프로세스가 종료될 때마다 침식률이 추가로 3 상승하고, 이번 시나리오동안 최대 HP가 5 감소한다. 현재 HP가 줄어든 최대 HP를 초과했을 경우에만 현재 HP를 잃는다.

아드리안 스펜서는 매 라운드 첫 이니셔티브 프로세스에 《가속하는 시간》을 사용한다. 《가속하는 시간》을 사용한 메인 프로세스에서는 마이너 액션으로 《죽음을 부르는 덧》을, 메이저 액션으로는 ▼허공으로를 자신과 같은 인게이지에 있는 모든 PC에게 사용한다. 같은 인게이지에 PC가 없더라도 마이너 액션에 《죽음을 부르는 덧》을 사용해야 하므로 《가속하는 시간》은 사용할 것.

자신의 본래 메인 프로세스에는 마이너 액션으로 《여기서부터 영원히》를, 메이저 액션으로 ▼'내일'의 종언을 사용한다. 이때《진상의 토로》+《근원적 파멸 초래》를 조합할 수 있다면 같이 조합한다.

모든 PC가 행동 완료가 되었을 때는《가속하는 시간 II》를 사용하고, 이를 사용한 메인 프로세스에서는 마이너 액션으로 《여기서부터 영원히》를, 메이저 액션으로 ▼차원 왜곡을 사용해 비행 중인 PC를 공격한다. 비행 중인 PC가 없다면 공격할 수 있는 침식률이 제일 낮은 PC 및 그와 같은 인게이지에 있는 모든 PC를 같이 공격한다.

PC가 자신과 같은 인게이지로 이동했을 때는 《기아의 문》을 사용하고, 강제 이동 효과를 받았을 때는 《그래비티 루트》를 사용한다. BS: 중압이나 경직에 걸렸을 때는 《셋 백》으로 회복한다. 열기구가 파괴되어 발판에 있어야 할 경우에는 똑같이 추락 판정을 실시하며, 성공할 경우 PC가 없는 발판으로 이동한다. 그럴 수 없다면 PC가 제일 많은 발판으로 이동할 것. PC들이 너무 강하다 싶으면 적절한 타이밍에《페이트 디스토션》을 사용할 수 있으나, 반드시 사용할 필요는 없다.

엔딩 루트 **B**의 경우 '위대한 진실' 데이터에 기재되어 있는 추가 배틀플랜을 같이 적용한다. 그리고 스펜서는 **HP**가 괄호 안의 숫자로 조정되며, 《가속하는 시간 II》와 ▼차원 왜곡을 사용하지 않는다.

!!TPU 과열!!

스펜서가 처음으로 전투 불능이 되거나 2라운드 셋업 프로세스까지 ◆보조 연료 탱크가 사용되지 않았을 경우, **TPU**가 위험 수준으로 과열된다. **TPU**는 이후 셋업 프로세스와 이니셔티브 프로세스마다 폭발 확률이 10%에서 시작해 10%p씩 상승한다. 난기류 다이스를 굴리기 전에 1D100을 굴려 폭발 확률보다 작은 숫자가 나오면 **TPU**는 즉시 폭발한다.

TPU가 폭발하면 열기구 인게이지에 있는 모든 캐릭터가 10D10의 대미지를 받는다. 이후 열기구는 폭발하여 발판이 있는 다른 인게이지와 똑같이 취급된다. 편의상 인게이지 9로 취급한다. ◆보조 연료 탱크가 버려지지 않았는데도 사용되지 않았다면 둘이 연쇄 폭발을 일으켜 범위가 썬 전체로 확대된다. 따라서 모든 발판을 파괴한 다음에 다시 발판을 재생할 것. **TPU**가 폭발한 뒤에는 위대한 진실의 권능이 더 강하게 내리쬰어, 은총의 효과가 침식률은 5, 최대 **HP** 감소 효과는 7로 변경된다.

TPU의 폭발을 막기 위해서는 ◆수리 도구함을 소지한 **PC**가 열기구 인게이지에서 메이저 액션으로 수리를 선언해야 한다. 그 외에도 맨몸으로 기계 수리가 가능할 개연성 있는 **PC**들에게는 난이도 15의 <지식: 기계공학> 판정을 요구해볼 수도 있을 것이다.

썬 24-A: 하강, 또는 추락 (전원)

해설

엔딩 루트 **A**일 경우 하게 되는 썬. 아직 백트랙을 진행하지 않았음에 유의한다. **PC**들이 탄 열기구(아니면 **PC** 본인)는 추락한다. 난이도 15의 <회피> 판정에 단 한 번이라도 성공한다면 무사히 착지할 수 있으나, 그렇지 못했다면 전부 지면과 충돌해 전투 불능이 된다. 낙하산을 소지한 **PC**는 예외로 한다.

전투 불능 회복은 하지 않아도 되나, **TPU**가 남아 있다면 전투 불능을 회복한 **PC**들만이 **TPU**에 대한 처분권이 있음을 고지한다. 만약 전투 불능을 회복한 **PC**가 2명 이상이라면 협의 방식은 자유롭게 결정하면 된다. **RP**로 해결할 수도 있고, **PvP**를 통해 승자를 가릴 수도 있다.

PC들이 원한다면 스펜서와의 대화도 가능하게 조치한다.

묘사 1

전투가 끝나자 전투가 만든 잔재들은 녹아내리고, 추락하기 시작한다. 당신들도 예외는 아니다...

묘사 2

다시 지면과 입맞춤한 뒤에 남은 건 그리 많지 않다. 열기구에 쓰였던 천포가리, 목제 바구니, 꿰어진 밧줄, 그리고 **TPU**.

결말

PC들이 **TPU**의 처분을 결정하면 썬을 종료한다.

씬 24-B: 오늘의 날씨는 (전원)

해설

엔딩 루트 B일 경우 하게 되는 씬.PC들은 위대한 진실이 성총관에서 빠져나가는 모습을 목격한다. 추락하더라도 재빠르게 출동한 UGN 스트라이크 하운드가 PC들과 접선하여 그들을 무명도시로 빠르게 이송하려 한다. 그러나 PC들은 아직 백트랙을 하지 않았으므로, 스트라이크 하운드가 총구를 겨누는 가운데 백트랙을 진행하게 된다.

묘사

아아, 저 회색 구름 사이로 꽤청한 하늘이 비친다... 하늘은 원래 이런 색이었다. 그 색을 아는 걸 보니, 오늘의 날씨는 맑은 모양이다. 아래에는 열댓명 쯤 되는 인파가 모여 있다...

대사 모음: 스트라이크 하운드

“전방에 목표 확인. 일단 회수합니까?”

“알겠습니다. 일단 예후를 지켜보도록.”

“뭐, 우리도 하고 싶은 건 아닌데, 절차는 절차라서. 예후를 보여라.” (대원들이 총을 겨눈다)

결말

PC들이 롤플레이를 마치면 씬을 종료한다.

▶엔딩 페이지

씬 25: D+90 (마스터 씬)

해설

PC들의 선택에 따라 세계가 어떻게 되어가는지를 보여주는 씬이다. TPU를 누군가 확보한 경우, 확보한 PC의 진영이 스카이라크 해제 기술을 확보했다는 뉴스가 전 세계로 송출된다. 대중은 다가올 미래라고는 전혀 모른 채 열광한다. 상대 진영 대중도 아무튼 스카이라크가 해제된다니 열광한다.

누구도 TPU를 확보하지 못한 경우, 소수의 인류만이(대부분 고위층이다) 자신들만의 열차를 만들어 빙하기에서 벗어난다. 남은 대중은 버려지고, 열차 부근에서는 혼란이 가속된다.

이하의 묘사는 누구도 TPU를 확보하지 못했을 경우의 묘사이다.

묘사

스카이라크 살포 후 90일. 바깥 온도는 영하 25도로 추락했다. ‘혹한기 대비 열차’가 첫 숨을 내뿜는 영광스러운 순간은 눈보라와 구원받지 못한 군중들의 아우성에 묻혀버린다.

대사 모음: 군중

“우리도 태워줘!”

“어떤 사람은 다른 사람보다 더 평등하다 이거지?”

“그 평등이라는 걸 기차 안에 탄 돼지새끼들에게도 보여주자고!” (경찰에 달려든다)

대사 모음: 경찰(또는 국가근위대)

"막아! 저 개돼지들 못 들어가게 막아! 서기장님을 지켜야 한다!"

"중사님, 저 새끼들 막는다고 우리에게 뭐 돌아가는 거 있습니까?"

"당연하지, 멍청아! 저 기차에 남은 자리가 누구 것이겠어?"

"저 개돼지들 탄 다음에도 우리 자리가 남나 보고 싶지?"

"알아들었으면 머릿수 줄여! 네 직무를 이행해!"

"알겠습니다! 발포! 발포! 발포!" (기관총이 발사된다)

결말

스탠다드와 오버드가 평등하게 피를 뿌리는 사이, 열차는 천천히 출발해 설원 속으로 사라진다.

엔딩 루트 **A**에 관하여

엔딩 루트 **A**는 전투 결과 및 **PC**들의 캐릭터성과 선택, 상호작용 등으로 엔딩의 양상이 매우 다양해질 수 있다. 이하의 엔딩 루트 **A**의 씬은 전부 예시에 불과하며, 필요하다면 다른 씬과 연출로 대체될 수 있다.

씬 **26-A: D+90, 동구권 (PC 1)**

해설

PC 1이 동구권으로 돌아갔을 때를 가정한다. 서기장은 **TPU**를 가지고 왔다면 **PC 1**을 크게 치하한다. 다른 진영이 **TPU**를 입수했다면 전면전을 개시해서라도 **TPU**를 빼앗겠다는 속내를 드러낸다. 물론 최전선엔 오버드가 제1충격군이라는 이름의 형벌부대로 세워질 것이다. 아무도 **TPU**를 얻지 못했다면 순진하게 돌아온 **PC 1**을 그의 지부원과 함께 열차 통제 인력으로 투입한다. 이제 그들은 얼어죽을 때까지 기차의 안위를 바깥에서 책임지는 노예가 될 것이다.

PC 1이 동구권으로 돌아가지 않겠다고 한 경우, 무명도시로 이동하는 전개를 고려할 수 있다. 이 경우 **PC 1**의 남은 지부원을 구하는 전개로 이어질 수도 있을 것이다.

묘사

서기장의 집무실은 아직 따뜻하다. 서기장의 표정에서 그의 속내를 읽을 수 없는 건 마찬가지지만...

대사 모음: 타라스 드야첸코

“스펜서를 직접 죽였더군요.”

“대체제가 있다면 사람에 갈음한 것으로 치겠습니다. **TPU**는 어떻게 되었습니까?”

(**TPU**를 입수했다) “석방 명령을 하달했습니다. 당신에게는 인민영웅 훈장이 수여될 것입니다. 이 세계는 우리의 것이며, 모두가 위대한 진실을 깨달을지니. 나가도 좋습니다.”

(**TPU**를 다른 진영이 입수했다) “실패했군요. 그렇다면 당신이 못하는 것으로라도 손에 넣을 것입니다. 실패의 대가를 최전선에서 친구들과 같이 치르십시오. 승리 후 생환한다면 그때 용서하겠습니다.”

“국방장관. 모든 전선군을 준비시키세요. 5시간 뒤 전 병력이 국경을 넘을 수 있도록.”

(TPU가 파괴되었다) “별을 볼 수가 없다... 용납할 수 없는 상황입니다. 당신이 이러한 세계와 종말을 자초했습니다. 별조차 보지 못하는 세계의 말로를 온 몸으로 느끼십시오. 지금부터 당신의 보직을 열차 외부 통제 인력으로 변경합니다. 열차에 탈 일은 없을 것입니다. 다른 인력들과는 달리. 당신만은.”

결말

PC 1이 대화를 마치면 씬을 종료한다.

씬 27-A: D+90, 무명도시 (PC 2)

해설

PC 2가 무명도시로 복귀했을 때를 가정한다. 애쉬 래드릭은 스펜서의 죽음은 유감이지만 점화했으니 어쩔 수 없다고 한다. TPU를 입수했을 경우 다른 진영에 넘겨줄 수 없다며 일단 봉인할 예정이라고 말해준다. 다른 진영이 입수했다면 사보타주 계획을, TPU가 파괴되었다면 지구에 남겨진 에이전트 구출계획을 암시한다.

묘사

밀리언 선즈의 집무실. 당신의 이야기를 듣는 그의 태도는 진지하다.

대사 모음: 애쉬 래드릭

(진상을 들은 뒤) “그런 전모였던 말인가... 그 녀석에게 죽음이라는 형벌밖에 줄 수 없다는 게 유감이군.”
“TPU는 어떻게 되었지? 이에 따라 도시의 방침이 달라질 것이다.”

(TPU를 입수했다) “기술은 봉인한다. 지도층이 모조리 미쳐있는 이상 이 기술을 남의 손에 쥐여줄 수 없어. 그 사이 에이전트 구출 계획을 시작해서 UGN의 저변을 조금이라도 수습해야 한다.”

(TPU를 다른 진영이 입수했다) “최악이라... 정말 오랜만에 하는 말이로군. 하지만 우리는 인류의 수호자다. 다른 인류를 방기한 채 제 목숨만을 연명하는 건 용납할 수 없어. TPU들이 가동되는 순간을 최대한 늦춰야 한다. 어떤 방법으로든.”

(TPU가 파괴되었다) “다만 오늘은 아니라는 이야기로군. 그러니 일단은 잘 했다. 그 사이에 전력을 보강할 방법을 찾아야 할 것이다. 그 진실이라는 것을 격퇴할 수 있도록.”

결말

PC 2가 대화를 마치면 씬을 종료한다.

씬 28-A: D+90, 서방연합 (PC 3)

해설

PC 3가 서방연합으로 복귀했을 때를 가정한다. 중앙정보부장은 서방연합에 얼마 남지 않은 고위관료로서 에이전트들을 대동하고 PC 3에게 보고를 요구한다. 중앙정보부장도 X-1을 보았기에 위대한 진실에 귀의한 상태이다. TPU를 입수했다면 동구권이 국경을 넘기 전에 신속히 TPU를 사용해야

한다고 이야기한다. 다른 진영이 입수했다면 TPU의 좌표를 찾아 되찾아오라고 PC 3와 에이전트를 갈군다. TPU가 파괴되었다면 PC 3을 무법자로 선포, 즉결처형하려 한다(PC 3는 도망칠 수 있다).

PC 3가 다시 동구권으로 전향하여 동구권으로 간 경우는 썬 26-A를, 무명도시로 복귀했을 경우 썬 27-A를 참고하면 도움이 될 수 있으며, 다른 PC와 공동 엔딩을 진행해도 괜찮다.

묘사

서방연합 중앙정보부. 중앙정보부장은 초체한 기색이며, 손등이 조금씩 거뭇거뭇해지고 있다.

대사 모음: 서방 중앙정보부장

“돌아와서 다행이군. 보레아스가 반역을 일으키다니, 그 사실을 늦지 않게 알아서 다행이야.”

“스펜서가 죽었다는 건 알고 있네. TPU는 어떻게 되었나?”

(TPU를 입수했다) “아주 좋아. 시간이 별로 없네. 모든 산업시설을 TPU 생산으로 돌리고, 위대한 진실을 목도할 준비를 해야 한다. 보레아스의 자리는 자네가 이어받아도 좋네.”

(TPU를 다른 진영이 입수했다) “실패는 몸으로 갚게, PC 3. 동구권 잠입임무야. 우리의 마지막 군사작전 이전에 TPU 가져간 녀석들의 머리를 따 놔. 지도부가 얼마 남아있지 않다. 시간이 없어.”

(TPU가 파괴되었다) “이 반역자 새끼. 현 시간부로 네놈을 무법자로 선포한다. 그게 무엇을 뜻하는지는 알겠지, 이 반역자놈아!” (권총을 PC 3에게 겨눈다)

결말

PC 3가 대화를 마치면 썬을 종료한다.

썬 29-A: ■■■ ■으로 얻은 평화 (PC 4)

해설

PC 4의 엔딩. PC 4는 완치된 것으로 보이는 이레네와 즐거운 시간을 보내다 이레네의 몸에 병의한 아미티지와 대면한다. 아미티지는 PC 4가 조건을 불완전하게 이행했다며 앞으로는 이레네를 자신이 원할 때마다 단말로 사용하겠다고 통보한다. 이레네가 위대한 진실이 존재함에도 증상이 없었던 것은 아미티지의 가호 때문으로, 이를 거부한다면 이레네의 ‘병’은 다시 발병할 것이다.

묘사 1

이레네는 퇴원했다. 말끔히 나아서. 원숭이 손 같은 계약이었지만 결국 지켜진 것이다.

대사 모음: 이레네

"의사 선생님도 당황하시더라구요! 글썄, 갑자기 다 떨어진 살점이 다시 솟아나오고... 오버드도 아닌데..."

“보고 싶었어요, PC 4.”

“병원에 아는 사람이라고는 저 혼자밖에 없었, 으니까...” (PC 4의 품에 안겨 훌쩍인다)

묘사 2

갑자기 아이의 흠뻑임이 멈춘다. 당신은 오버드의 직감으로 느낄 수 있다. 아미티지 박사가 이레네의 몸을 차지한 것이다.

대사 모음: 이레네?

“오해하는 모습을 더 자주 보고 싶군요. 그 모습이 더 중독성이 있으니까.”

“결착이 덜 된 곳이 남아 있더군요. 이행은 했지만, 끝이 미흡해. 어중간한 이들의 결점이지요.”

“결국 스카이라크에는 구멍이 났고, 그건 그의 계획 중 일부였습니다. 감히 그걸 완전히 막았다고 할 심산은 아니겠죠?”

“그 구멍 아래로 스펜서와 같은 신도들이 결집하고 있습니다. 장난감이라고 해서 손대지 않으면 움직이지 않는 게 내 장난감의 미덕은 아닐 텐데.”

“당신의 결점에도 불구하고, 이 아이는 내가 특별히 ‘봐 주겠습니다.’”

“앞으로 스카이라크 위에 있는 걸 당신이 치울 때까지, 이 아이는 내 단말로 쓰겠습니다.”

“큰 걱정은 말아요. 그 작은 소꿉놀이 할 시간은 충분히 줄 터이니.”

결말

PC 4가 대화를 마치면 씬을 종료한다.

씬 26-B: 잃을 것은 족쇄요 (PC 1)

해설

PC 1의 엔딩. 풀려난 지부원들과 회포를 나눈다.

묘사 1

약속은 이행되었다. 사람들도 돌아왔다. 하지만 아직 돌아오지 못한 사람들이 있기에, 우리는 옛 자리로 돌아온 것이다. 검은 추모비와 같이.

대사 모음: 사회자 지부원(또는 지부장)

“동토에서 죽어간 동지들을 기리며, 일동 묵념.”

묘사 2

묵념이 끝나자 자리가 시끌시끌해진다. 동토에 봄이 오며 생기가 돌아오듯이. 아직 얼어붙은 마음의 일부를 녹이기 위하여.

대사 모음: 동료 지부원들

“네가 해낼 줄 알고 있었어, 자식아.”

“지긋지긋한 형벌부대 생활도 끝이구만!”

“곧 맑은 하늘을 보게 된다는데, 진짜냐?”

“이렇게 모인 거, 우리가 알던 데로 가서 회포나 풀자고. 자, 넌 뭘 좋아했지?”

결말

PC 1이 대화를 마치면 씬을 종료한다.

씬 27-B: 재건의 시작 (PC 2)

해설

PC 2의 엔딩. 애쉬 래드릭은 PC 2를 치하하며, 잃었던 지부를 복구할 계획을 들려준다. 당연히 PC 2도 계획 실행 인원으로 포함되며, PC 2가 일본인일 경우 리바이어선과 같이 일본으로 가서 지부를 재건하라고 지시한다.

묘사

밀리언 선즈의 집무실. 태양은 간만에 밝은 얼굴을 짓고 있다.

대사 모음: 애쉬 래드릭

“아주 잘 했다. 아무나 세울 수 없는 공적이야.”

“세계가 녹고 있다. 그러니 지부 또한 되돌려놔야지.”

“자네는 계속 중요한 역할을 맡게 될 거야. 한번 내 것이 되면 밖에 내놓는 게 싫어서 말이지.”

“알아들었으면 일단 돌아가서 쉬도록. 내일부터 할 일이 많다.”

결말

PC 2가 대화를 마치면 씬을 종료한다.

씬 28-B: 데탕트 (PC 3)

해설

PC 3의 엔딩. PC 3가 서방연합으로 돌아갔을 경우를 상정한다. 다른 경우라면 다른 PC의 엔딩을 참고해 자유롭게 연출할 것. PC 3는 서방연합의 훈장 수여식에 초대받는다. 그러나 그것보다도 충격적인 것은 중앙정보부장 제의다. 중앙정보부장 또한 위대한 진실이 떠나가고 나서 그 충격으로 사망했기에 빈 자리를 누군가는 채워야 하는 것이다.

묘사 1

서방연합의 훈장 수여식. 간만에 일어난 연합의 호사라 좌중은 떠들썩하다.

대사 모음: 사회자

“...다음으로 PC 3에게 연합 명예훈장 수여가 있겠습니다.”

“PC 3는 의무 이상의 부름을 넘어, 눈부신 용맹과 용기로 스카이라크를 해제하여 인류를 구원하는 데 숭고한 헌신을 보여주었으므로, 이 훈장을 수여함.” (박수갈채가 터져나온다)

“...이상으로 훈장 수여식을 마치겠습니다.”

묘사 2

훈장을 받고 난 뒤, 무대 뒤에서 검은 정장을 입은 사람이 접근해온다. 연합의 알파급 에이전트다.

대사 모음: 연합 에이전트

“훈장 수여 축하드립니다.”

“하지만 그것 말고도 유능한 사람은 필요한 구석이 많지요. 설령 그것이 오버드이더라도.”

“현재 중앙정보부장은 공석입니다. 많은 에이전트들이 곁을 떠났고...”

“어떻습니까. 여기서 한 자리 탄탄하게 잡아보는 건.”

결말

PC 3가 대화를 마치면 씬을 종료한다.

씬 29-B: 우리에게 평화를, 그리고 내일을 (PC 4)

해설

PC 4의 엔딩. 이레네는 완전히 치료된다. 아미티지는 앞으로도 재밌는 후일담을 부탁한다며 기대가 듬뿍 담긴 말을 한 뒤 사라진다.

묘사 1

무명도시 병원의 복도. 아미티지 박사가 당신의 곁에 있다...

대사 모음: 교카 T. 아미티지

“잘 했습니다.”

“인간이란 참 재미있단 말이지요... 그렇기 때문에 비대한 것만 자랑인 존재에게 먹이로 던져주면 재미가 없답니다?”

“헌데 정말로 이길 줄이야. 나름 재미있었습니다. 보상은 병실로 들어가서 확인해 보기를.” (사라진다)

묘사 2

병실로 들어가니 멀쩡히 나은 이레네가 앉아있다. 그는 당신을 알아보더니 의료진 사이를 비집고 손을 흔들며 보인다.

대사 모음: 이레네

“P, PC 4...!”

“갑자기 다 나왔어요. 누가 다녀간 것 같기는 했는데...”

“돌아갈 수 있어서, 내일도 PC 4를 볼 수 있어서, 정말 좋아요!”

결말

PC 4가 대화를 마치면 씬을 종료한다.

▶경험점

엔딩 루트 A

시나리오 목적 달성-아드리안 스펜서의 계획 저지: 7점

E로이스: 5점

엔딩 루트 B

시나리오 목적 달성-‘위대한 진실’ 격퇴: 9점

E로이스: 7점

후기

원본을 처음 보았을 때부터 뜯어보고 싶었고, 뜯어봤을 때는 개변하고 싶어졌습니다. CoC치고는 드물게 딱 클라이맥스 타이밍에 흥미로운 전투가 존재했으니깐요. 다만 더블크로스의 감성에 맞는 개변이 많이 들어갔습니다. NPC에게 확정적인 개성을 붙였고, 이레네는 PC의 히로인 같은 존재에, 엔딩 루트 B는 전체가 창작입니다. 마침 더블크로스에서는 넣기 애매한 지점을 엔딩의 분기로 틀었던 게 작성 시점에서는 괜찮았다고 생각합니다. 그 외에도 자잘한 개변이 있지만, 별도로 전부 이야기하지는 않겠습니다.

서사적으로는 시나리오 원문을 읽으며 CRC의 그런 문구가 떠올랐습니다.

“하지만 절대로 오늘은 아니야!”

하지만 이 시나리오의 원본은 어떻게든 다 죽어버리는 시궁창스러운 결말이었죠. 그렇다면 이런 전제에서 죽음을 내일로 미루는 것이 어떤 의미가 있는가? 이는 스테이지 자체에서 PC들이 찾아가야 할 의미기도 하지만 보다 직접적으로 질문하고 싶었습니다. 그게 오늘이 아닌 게 무슨 의미가 있나? 내일은 미래의 오늘일 뿐인데 오늘 죽지 않는 데서 무슨 이익이 있으며, 왜 그것이 오늘이어서는 안 되나? 그 주제의식을 원본 시나리오의 전개와 접목시킬 수 있다고 생각해서 에너미를 통해서 시도했습니다. 잘 되었을지에 대한 판단은 여러분의 몫이겠네요. 해피엔딩 루트가 존재하는 이상 그 의미가 퇴색되는 건 어쩔 수 없습니다만, 한 줄기 희망이라도 없다면 그건 더블크로스가 아니니까... 같은 생각은 라이터로서 참을 수 없었습니다. 후기는 여기서 끝냅니다. 별도로 재밌는 점이 있었다면, PC 2의 시나리오 로이스 초기 이름은 그레고리 민스터였는데, UG에 동명이인이 있어서 잠깐 질겅했던 기억 정도일까요. 어쨌든 이름이 입에 잘 붙는다 했습니다.

이 자리를 빌어 대체 원지도 모르는 테스트 플레이에 참여해주셔서 누군지도 모르는 GM의 얼레벌레를 견디고 칭찬하고 피드백까지 주신 하느님(!), 제스님, 말랑님, 로난님께 깊이 감사드립니다. 그리고 그 PC들인 원프레드 페닝턴, 시어도어 민스터, 제인 도, 안네 로젠타에게 경의를 표합니다. 여러분의 그레고리 민스터는 유일무이할 것입니다.

마지막으로 이 시나리오의 원본을 작성하고 개변을 허가해주신 뉴로렉(@neuro_wreck)님께 감사하며 후기를 마칩니다. 항상 건필과 즐거운 TRPG를 기원합니다. 여력이 있다면 이 시나리오도 플레이해주시면 너무 기쁠 것 같습니다.

다들 감사합니다!