

『 더 게이트 』

4인 2리미트 특수형

인세인 1권 / 2권을 사용합니다.

사실은 무서운 현대 일본 / 원래도 무서운 현대 한국
월드셋팅과 호환됩니다.



PC1	당신은 대한민국에 거주중인 시민이다. 1년 전, 전 세계에 몬스터 게이트가 열린 뒤 당신은 헌터로 각성했다. 끝없이 몬스터를 죽이는 나날들이 이어진다. 언제까지 이 싸움을 지속해야 하는 걸까. 당신의 【사명】은 일상을 되찾는 것이다.
PC2	당신은 대한민국에 거주중인 시민이다. 1년 전 전 세계에 몬스터 게이트가 열릴 때 당신의 가족은 모두 몬스터에게 죽었다. 다행히 당신은 헌터로 각성하여 목숨을 부지할 수 있었지만... 언제까지 이 싸움을 지속해야 하는 걸까. 당신의 【사명】은 일상을 되찾는 것이다.
PC3	당신은 대한민국에 거주중인 시민이다. 1년 전 전 세계에 몬스터 게이트가 열렸을 때 가족들과 헤어지고 말았다. 다행히 헌터로 각성하여 목숨을 부지할 수 있었지만.... 언제까지 이 싸움을 지속해야 하는 걸까. 당신의 【사명】은 일상을 되찾는 것이다.
PC4	당신은 대한민국에 거주중인 시민이다. 1년 전 전 세계에 몬스터 게이트가 열린 뒤, 당신은 헌터로 각성했다. 몬스터와 전투 하는 것은 재미있지만, 언제까지 이 싸움을 지속해야 하는 걸까. 당신의 【사명】은 일상을 되찾는 것이다.

사전 정보

이 시나리오는 현대 판타지의 장르 중 하나인 『레이드물』, 『헌터물』에 대해 사전에 알고 있을 시 더 몰입하여 즐길 수 있습니다만, 반드시 필요한 지식은 아닙니다. 해당 배경에 대해 전부 개변해도 되며 아예 다른 설정으로 변경하셔도 무방합니다. 세세한 설정은 **GM**과 **PL**들이 함께 맞춰 주세요.

평범한 일상이 이어지는 근 미래의 어느 날. 그 일은 갑작스럽게 일어났습니다.

전 세계적으로 곳곳에 발생한 **거대한 게이트**. 마치 블랙홀 처럼 생긴 그 게이트의 모습에 놀라기도 잠시 그 안에서 무수히 쏟아져 나오는 **몬스터들의 침공**에 수많은 사람들이 죽어갔습니다. 현대의 무기도 잘 통하지 않는 그 몬스터들은 게임에서나 나올법한 기괴한 모습을 가지고 있으며 사람들을 무차별적으로 학살했습니다.

하지만 신의 보살핌이 있었던 탓일까요 아니면 이미 예정된 일이었을까요. 몇몇 사람들이 새로운 힘을 깨닫게 됩니다. 『**각성**』이라고 불리는 현상이 그것입니다. 눈 앞에 게임에서나 볼 법한 **시스템 창**이 뜨고, 여러 능력들이 수치화 되어 떠오릅니다.

각성을 하게 된 이들은 **엄청난 괴력**을 휘두르기도 하고, 번개를 부리거나 물을 부리는 등 **신비한 힘을 사용**하여 괴물들을 밀어내기 시작했습니다. 사람들은 **영웅의 등장**에 환호했고 일방적으로 몬스터들에게 밀리기 시작하던 인간들은 드디어 반격을 꾀할 수 있었습니다.

다행히 몬스터는 어느정도 정리가 되긴 했지만, **여전히 게이트에선 몬스터들이 이쪽으로 넘어 오고 있습니다**. 간신히 살아 남은 대한민국 정부는 계엄령을 내렸으며 특히나 게이트가 발생한 지역에 온 화력을 집중하고 있습니다.

이 게이트들은 대체 왜 열린걸까요? 과연 게이트를 무사히 닫고 일상으로 돌아갈 수 있을까요?

PC 간의 관계 및 설정

자유롭게 캐릭터의 레벨을 설정할 수 있습니다. S급 헌터라고 해도 되고, 전투 계열 혹은 서포트 계열 헌터로 설정하셔도 무방합니다. 서로 충분히 상의 후에 결정할 수 있도록 해주세요.

다만, 어차피 주사위 놀음이기 때문에 강한 헌터로 설정했다 하더라도 대미지가

서로 사전에 충분히 안면이 있는 관계일 수도 있고 이번 세션에서 처음 얼굴을 보는 관계일 수도 있습니다.

또한, 약간의 흥을 돋우기 위해 《헌터의 이명(코드네임)》을 설정하는 것도 좋을 것입니다. 왜 그런거 있잖아요, 블랙 웨도우 와와 같은. 어빌리티명도 효과만 그대로 두고 자유롭게 자신이 원하는 스킬 이름으로 설정하여 외칠 수 있도록 해준다면 소위 말하는 뽕이 차지 않을까요?

자유롭게 즐겨주세요!

마스터 열람 정보

이하는 해당 시나리오의 전체 내용을 담고 있으며
마스터링을 하실 계획이 있으신 분만 열람이 가능합니다.

플레이 예정이신 분들은 열람을 삼가해 주시길 바랍니다.

들어가기에 앞서

이 시나리오는 **PC** 핸드아웃을 나눠 받은 뒤, 캐릭터 메이킹에 있어 많은 이야기를 나누는 것을 권장합니다. 본 시나리오 자체는 전투에 치중 되어 있기 때문에 사전 **RP** 라던가 혹은 시나리오 중간중간 **GM**의 재량에 따라 완급 조절이 필요합니다.

따라서 **GM**은 되도록 **PC**들의 설정에 맞게 개변과 핸드아웃 내용 변경을 어느정도는 진행해 주셔야 합니다. 만약 그것이 어렵다면 시나리오에 제시 되어 있는 설정을 그대로 가져가셔도 무방합니다.

세션을 진행 하면서 설정이 어긋나 설정 구멍이 생기고, **PC**간에 어긋나는 설정이 있더라도 어차피 이 세계는 여러모로 많이 엉망진창인 상태이기에 개연성에 너무 스트레스 받지 말고 “글쎄요, 왜 그럴까요?” 하는 식으로 넘어가 주세요. 마치 뭐가 있는 것 처럼!

또한, **PC3**의 부담이 생각보다 큰 시나리오 입니다. 실질적 메인 에너지 역할 및 타류 유도를 하게 되므로 룰에 익숙하지 않은 플레이어가 선택할 경우 많은 어려움이 있을 수 있습니다. 그렇기 때문에 핸드아웃을 고를 때 이에 대한 **GM**의 판단에 따른 조율이 요구 됩니다.

도입부에서 **PC들간 서로 【거처】를 획득**하고 시작한다는 점을 사전에 알려 주시길 바랍니다.

또한 사건의 진상에 대한 해결 보단 **PC**의 사명에 맞는 의식시트를 획득 하는 것이 중요한 시나리오이며, 클라이맥스에서 **PC**가 어떤 것에 더 중점을 두는 가에 따라 자신의 사명을 포기할 수도 있습니다. 이 부분에 대해선 선택을 강제하기 보단 되도록 **PC**의 선택을 최대한 존중하는 쪽으로 가주시길 권장합니다.

사용 광기
1권 : 피해 대한 갈망, 다중인격 / 2권 : 예지몽, 망향, 기시감 을 포함한 마스터가 임의로 판단하여 인세인 1, 2권의 광기 24장 을 사용합니다. 이 중, 피해 대한 갈망, 다중인격, 예지몽, 망향은 PC 들의 초기 광기로 사용됩니다. 따라서, PC 들의 초기광기를 제외한 20장의 광기 를 덱에 넣습니다. 단, 광기가 너무 많다고 생각할 경우 난이도 조정을 위해 GM 의 판단에 따라 광기를 4장 정도 빼도 됩니다.

0. 사건의 진상

이 모든 이야기는 **PC3**에게서 시작합니다.

PC3은 과거 매우 끔찍한 사건을 겪었습니다. 얼마나 끔찍했냐면, 이 세계의 멸망을 바랄 정도로요. 어떤 사건인지에 대해선 **PC3**만이 알고 있겠죠. **(GM은 PC3과 미리 이 설정에 대해 사전에 이야기 하여 결정하도록 합니다.)**

그렇게 절망에 가득한 **PC3**에게, 이계의 존재가 속삭입니다. 「내가 도와 줄까?」

PC3은 승낙했으며, 이계의 존재로부터 지식을 받아 들입니다. 종말의 강림. 미래에 때가 되었을 때 **PC3**은 스스로의 손으로 종말을 강림시킬 것입니다.

그리고 그것은 실제로 성공했습니다.

종말이 오기 전의 징조, 게이트 오픈. 그로부터 2년 뒤— 이 세계는 멸망했습니다. 세계의 의지는 그것에 대항하고자 《시스템》이란 형태를 빌려 노력 했지만, 어쩔 수 없었죠.

하지만 운명의 농간인지, **PC3**이 흑막이었음을 몰랐던, **PC3**과 친밀한 관계인 **PC1**이 그만 시간을 돌려 버립니다. **(GM은 PC1과 미리 상의 하여, 원래 시간선에서 있었던 에피소드를 몇가지 만들어 둡니다. 헌터일을 하면서 만났던 사람이라던가, PC3과는 원래 어떤 관계였는지 등등.)** **PC1**은 알고 지내던 지인 **(시내리오 내에 등장하는 연구 소장입니다. 이전의 시간선에선 연구소장이 아니었습니다.)**으로 부터 세계를 지탱하는 4개의 근원 중 하나인 백색의 마정석을 손에 넣었고, 백색의 마정석이 품은 시간을 다루는 힘을 이용하여 과거로 돌아갔습니다.

이제 막 게이트가 오픈된 시점에 말이죠. 물론 그보다 더 이전일 수도 있지요. 하지만 시간이 되돌려 진 것은 이 세계의 시간 뿐입니다.

우주의 시간은 그대로 흘러 가고 있습니다. 사실, 이 작은 세계의 힘으로 우주의 시간을 되돌리는건 누가 봐도 무리였습니다.

그 덕분에 사건이 가속화 됩니다. 원래라면 1년 뒤에 열렸을 거대 게이트가 빠르게 열리고, 멸망까지 시간이 좀 더 남아야 했을 다른 세계는 이미 멸망을 해버렸습니다. 그로 인해 거대 게이트가 열릴 때 세계를 멸망 시킨 씨앗이 함께 넘어 옵니다. **(자색의 마정석 프라이즈 입니다.)** 그게 없어도 멸망 잘 할 수 있는데 하나가 더 생겨 버렸어요!

시공간도 비틀렸습니다. 강제로 돌려진 세계와 다른 세계의 연결이 어긋나면서 그 틈으로 **PC2**의 영혼이 이쪽 세계로 넘어왔으며 그 직후, 이쪽 세계의 주민의 몸에 들어와 버리고 맙니다. **(GM은 PC2와 상의하여 미리 원래의 세계에서 사용되었던 이름과 종족 설정 등을 결정해 둡니다. 이에 따른 핸드아웃 개변이 필요합니다.)**

그리고, 원래 그 주민의 영혼은 **PC4**의 몸에 들어가 버리고 맙니다.

영망으로 꼬여버린 이 세계에서. 이야기는 시작됩니다.

1. 특수룰

◇ 의지력

최초 PC는 의지력 수치를 0점 가지고 있습니다. 이 의지력은 시나리오를 진행하면서 추가로 얻게되며, 획득한 의지력 점수에 따라 능력치가 변경됩니다. 이것은 헌터 고유의 스타이터스로, RP상 랭크나 레벨로 표현 하셔도 무방합니다.

의지력	현재화한 광기 수보다 이성의 차이가 스탯 이상일 경우에 착란이 되며 그 전에는 착란이 발생하지 않는다. (현재화한 광기 - 이성 > 의지력일 경우 착란) 또한, 의지력 만큼 대미지를 상쇄한다. (단, 버팅 대미지는 제외)
-----	---

◇ 전투

※ PC가 전투장면을 열었을 경우 아래의 특수룰이 아닌 기존 룰과 동일하게 적용됩니다.

메인 페이지의 마스터 장면 전투에서 발생하는 대미지는 **1로 고정**합니다.

메인페이지에서 발생하는 장면표에 의한 전투는 모두 **2라운드로 고정**합니다.

해당 전투에서 승리 시, 승자는 승자의 전과와는 별도로 의지력을 1점 획득합니다.

또한, **승자의 전과로 PC의 비밀은 획득할 수 없습니다.**

괴물이 승리할 경우 랜덤한 PC가 광기카드를 1장 획득합니다. 광기카드를 획득한 PC가 마지막 일격을 묘사합니다. 단, 승자의 전과나 스탯 포인트 획득은 없습니다.

라운드가 다 되어 전투가 종료 될 시, **속도가 낮은 순서대로 탈락**하여 승자를 결정합니다.

※ 전투가 너무 늘어진다거나 할 경우 - **라운드 종료 시 [지각]분야의 가변 특기로 판정 하여 판정 실패 시 플롯을 +1 혹은 랜덤으로 재 설정** 하실 수도 있습니다. (몬스터로 인해 땅이 울려 균형을 잡을 수 없었다거나 하는 묘사를 쓰면 좋습니다.)

이 특수 규칙은 **전투 시의 판정이 너무 많다고 판단되어 필수가 아닌 옵션으로 변경**하였습니다. 해당 판정에 대한 추가 여부는 GM이 자유롭게 결정하여 주시길 바랍니다.

◇ 프라이즈

각 프라이즈의 획득 여부는 모두 공개 됩니다. (온라인으로 진행할 경우, 해당 프라이즈를 획득 했다는 것을 PC들이 모두 알 수 있게 합니다.) 단, 프라이즈의 비밀은 프라이즈를 소지하고 있어야만 확인이 가능합니다.

또한 모든 프라이즈는 **《파괴》로 판정 성공시, 파기 선언**을 할 수 있습니다. 이때, 프라이즈를 파기 하는 것을 막고자 하는 PC가 있을 경우 **방해 선언**을 할 수 있습니다.

방해 선언이 일어날 경우 **PC간 전투가 발생**한다는 사실을 미리 알려 주시길 바랍니다. (이 전투는 PC가 전투 장면을 열었을 경우와 동일하게 취급합니다.) 해당 전투에서 승리한 PC가 승자의 전과로

프라이즈의 소유권을 획득합니다. (다른 승자의 전과 선택 불가)

파기하는 프라이즈가 【마정석】일 경우, 현재 생명력의 **1/2**를 감소합니다.

2. 프라이즈

각 프라이즈의 비밀에는 PC들의 사명과 관련된 의식시트가 존재 합니다.

프라이즈	기능	발견장소
자색의 돌	이계의 신을 소환하여 종말을 맞이한다	화조의 시체
녹색의 돌	원하는 차원으로 이동 (1회/1명)	이계인
백색의 돌	과거의 시간으로 타임워프	성당
적색의 돌	타인의 몸을 강제로 탈취	게이트 연구소

3. 장면표

※ 갱신되기 전의 장면표는 월드셋팅의 장면표를 사용합니다.

『종말의 시작』 마스터 장면 발생 후	
성당	성당 안쪽에서 사람들이 황급히 도망치고 있다. 성당에 게이트가 열린 것 같다. 미처 빠져나오지 못한 사람들의 비명이 흘러 나온다.
변화가 거리	살아있는 이들은 모두 도망쳤는지 움직이는 사람들은 보이지 않는다. 도로에는 반파된 자동차들이 여기저기 늘어져 있고 괴물들이 희생자의 시체를 물어 뜯거나 던지며 희롱하고 있다.
게이트 연구소	몇구의 시체들이 나뒹굴고 있다. 개 중엔 TV에서 몇번 본 듯한 얼굴도 보인다. 연구소 건물은 이미 절반 이상이 무너져 내려 있다.

- ◇ 이미 한번 다녀온 장소는 묘사를 생략하거나 게이트가 어느정도 정리 된 것으로 묘사해 주시길 바랍니다.
- ◇ 최초로 장소에 입장할 경우, 인세인 2권 183P 의 조우표를 굴려 전투를 진행합니다. 어떤 조우표를 이용할지는 GM이 선택하거나 혹은 1D3을 굴려 결정합니다. 만약 번거롭다면, 미리 각 장소에 대해 어떤 에너미를 등장시킬지 사전에 결정해 놓으셔도 좋습니다. 되도록 거대한 괴수로써 묘사해 주시면 좋습니다.
- ◇ 전투가 종료된 이후, 해당 장소의 핸드아웃을 공개 합니다.

4. 도입부

『 -- 구역 내 헌터들에게 알립니다.
현재 XXX거리 근처 광장에서 게이트 발생.
넘어온 개체는 거대 비행형 몬스터 화조 1개체와 소형종 고블린 3개체.
지금 바로 헌터들은 지원 바랍니다!!』

세계 각지에 게이트가 발생되고 몬스터들에 의해 인구의 절반이 사라져 버린지 1년. 사람들은 모두 그 날을 『운명의 날』이라고 부릅니다. 다행히 위성을 통한 통신망은 살아 있어 다른 지역의 소식이라던가 게이트의 오픈 위치는 쉬이 받아 볼 수 있습니다. 대한민국의 거리 한 복판에 열린 게이트 출현 소식에 근처에 있던 헌터인 PC들은 모두 게이트가 나타난 곳으로 향합니다.

PC들이 차례로 등장하는 묘사를 할 수 있도록 해주세요. 헬기 혹은 자신의 능력을 이용하여 멋지게 등장할 수 있도록 합니다.

거리 한 복판에 열린 게이트의 주변으로 온 몸에 불을 두른 화조가 괴음을 내뿜으며 주변을 불태우고 고블린들이 사람들이 버리고 도망간 차를 뜯어 내며 낄낄 거리고 있습니다.
아직 PC들 외에 다른 헌터들은 도착하지 않은 것 같습니다.

전투를 진행합니다. 메인페이지 장면표의 전투 룰과 동일하게 진행하며, 화조의 기본 공격 지정특기는 <소각>, 고블린 3개체의 지정특기는 <구타>, <찌르기>, <절단> 으로 각각 지정합니다.
만약 몬스터들이 승리 한다면, 가장 마지막에 탈락한 PC가 몬스터들을 마무리 짓는 것으로 묘사 합니다. 몬스터를 쓰러 뜨린 뒤, 눈 앞에 시스템 창이 뜹니다.

【 화조와 고블린을 물리치는데 성공하셨습니다! 】
【 경험치 획득! 헌터 전용 보상으로 스몯을 획득합니다! 】

PC 전원 의지력 1점을 획득합니다. 한층 더 강해진 능력을 느낍니다.

전투가 끝난 뒤, 각자 자신의 소개를 합니다. 어떤 능력을 가진 헌터이며 게이트가 열린 뒤 1년동안 어떤 일을 했는지 등을 이야기 합니다. PC들은 서로 안면이 있을 수도 있고, 이름 정도는 들어봤을 수도 있습니다.
전원 서로의 【거처】를 획득합니다.

PC들이 서로의 소개를 마치면 핸드아웃 【괴수의 시체】, 【게이트】를 공개합니다.

그리고 그런 그들의 앞에 멀쩡한 검은색 차가 한대 도착 합니다. 새하얀 가운을 입은 노년의 사람이 주변을 둘러보며 PC들에게 감탄 합니다.

“이번에도 멋지게 처리 했군요! 과연 멋진 능력들 입니다!”

게이트 연구소의 소장입니다. [핸드아웃【연구 소장】](#)을 공개합니다.

소장은 가벼운 치하의 말과 함께 PC들과 잠시 담소를 나눕니다. 아래의 내용을 참고하여 대화를 나눌 수 있습니다.

- 헌터들이 열심히 해준 덕분에 게이트 연구에 박차를 가하고 있다.
- 이제 곧 안정적인 게이트 공략이 가능할 것이다.
- 새로운 자원에 대한 개발도 막바지에 이르렀다.
- 당신들은 영웅이다.
- 애국자가 따로 없다!
- 훌륭한 인재들이다! 멋지다!

사실상 그리 중요한 내용은 아닙니다. 연구소장은 열심히 PC들의 얼굴에 금칠을 해줍니다. 특히, PC1에게 은근히 친한척을 합니다.(백색의 마정석 소지 여부를 알고 싶어 하기 때문입니다. 연구소장은 PC1이 아직 백색의 마정석을 들고 있진 않을까 생각하고 있습니다.)

PC들이 귀찮아 하는 기색을 보이거나 어느정도 RP를 하였다면, 자신의 폰을 보고는 이제 그만 연구를 진행하러 가봐야 겠다며 이번 게이트에 대한 정보 역시 기대 하겠다 말하곤 자리를 뜹니다.

5. 마스터 장면

종말의 시작	
조건	【프라이즈 : 자색의 마정석】에 대한 비밀을 확인하였을 때. 혹은 1사이클이 종료된 후
등장인물	전원

『 -- 헌터들에게 알립니다. 현재 성당 근처 게이트 발생. 등급 확인 불가.
아직 게이트 오픈 직전으로 — 』

『 -- — 거리 한복판에 거대 게이트 발생! 현재 시민들 대피 중! 헌터들은 긴급지원을!
젠장, 거기 막아!——— 』

『 헌터들은 아직인가! 연구소 위쪽으로 게이트가 발생했다!
당장 이쪽으로 —원을——! 』

사방에서 쏟아지는 메세지들. 갑작스러운 대량의 게이트가 나타났습니다.
이제 겨우 운명의 그날로부터 1년이 지났을 뿐인데, 또다시 그 날이 다가오는 걸까요?
하늘 위로 먹구름이 가득차기 시작하고 공기가 떨어오기 시작합니다. 사람들의 비명소리와 마수들의
울음소리가 터져 나옵니다

전원 《종말》로 공포판정.

이때 모두의 눈 앞에 익숙한 시스템 창이 떠오릅니다.

〔 퀘스트 발생! 〕
〔 이 세계는 종말을 맞이하게 된다. 〕
〔 종말을 막아 이 세계를 구하도록 하자! 〕
〔 조건 : 종말의 원인 처리 〕
〔 등급 : ????? 〕
〔 보상 : 이 세계의 생존 〕
〔 미수행/실패시 패널티 : 이 세계의 종말 〕
〔 퀘스트를 수락하시겠습니까 : Y/N 〕

이러고 있을 때가 아닙니다. 어서 움직여야 합니다. PC들은 각각 퀘스트 창을 선택합니다.
장면표를 갱신합니다. PC는 드라마 장면을 진행 하기 전에 원하는 장소를 선택하여 해당 장소를 조사할
수 있습니다.

멸망한 세계의 이야기

조건	【핸드아웃 : 이계인】에 대한 비밀이 공개 되었을 때
등장인물	이전 장면에 등장한 PC

이계인은 입에서 피를 토하며 힘겹게 이야기를 합니다. 분명 처음 듣는 언어 이지만, PC들의 귀에는 자연스럽게 자신이 알고 있는 모국어로 들려옵니다.

이계인은 아래의 내용을 PC들에게 전달합니다.

- 자신의 세계가 멸망하기까지 걸린 시간은 2년이였다.
- 우리의 세계는 괴물에 의해 파괴 되어 아무것도 남지 않았다.
- 자신이 유일한 생존자였으며 마지막 희망을 걸고 게이트를 건너왔다.
- 만약, 『그분』이 있었다면 막을 수 있었을 지도 모른다.

※ 여기서 그분은, 현재 PC2의 몸에 들어와 있는 이 입니다.

"그분만 계셨더라면 -. OOOO님만 계셨더라면"

(※ 이때, 사전에 전달 받았던 원래 세계에서 사용한 PC2의 본명을 언급합니다.)

"어찌하여, 우리를 버리셨나이까...."

이 내, 이계인의 숨이 끊어 집니다. 그의 품에서, 녹색으로 빛나는 돌 하나가 데굴 하고 굴러 나옵니다. 어쩌면 이 이계인의 세계 처럼, 우리의 세계 역시 멸망을 앞두고 있는 지도 모릅니다.

PC2의 비밀이 갱신됩니다.

시스템	
조건	2사이클 2번째 장면이 끝났을 때. 혹은 마스터의 판단 하에 진행
등장인물	PC1, PC2, PC4 중 무작위 1명 또는 GM의 판단 하에 현재까지 비중이 제일 적었던 PC3을 제외한 PC 1명

갑자기 주변이 암전됩니다. 마치 홀로 세계에서 격리 된 것만 같은 감각이 온 몸을 휘감습니다.

그런 PC의 눈 앞에 새하얗게 빛나는 입자들이 모여들더니 이리저리 형태를 만들어 냅니다. 이윽고 그것은 'PC와 똑같이 생긴 모습의' 빛으로 이루어진 상태가 됩니다.

그 빛덩어리는 자신을 『시스템의 관리자 - 세계』라고 이야기 합니다. 그리 길게는 이야기 하지 못합니다. PC가 질문을 던지더라도 제대로 대답을 못할 수 있습니다.

관리자는 아래와 같은 내용을 전달합니다.

- 아마도 이번이 마지막 기회가 될 것이다.

- 더 이상 세계는 기력이 남지 않았다. (이미 시간회귀를 통해 다시 한번 기회를 내어 놓은 것입니다.)
- '우리'는 이 멸망을 막기 위해 모든 안배를 해 놓았다.
- 부디, 이 세계를 구해주었으면 한다.

※ 아직 시스템은 PC3에 대한 정체를 눈치채지 못했습니다. 세계를 강제로 회귀 시키면서 시스템에도 일부 손상이 생겼기 때문입니다.

※ 이 마스터 장면은 『세계의 구원』의식 시트 발동 조건에 대한 힌트를 주는데 목적이 있습니다.

※ 너무 노골적이지 않게 힌트를 주시길 바랍니다. (클라이맥스 내 조킹 정보라던가, RP로 선언 해야 한다면가 하는 힌트. 힌트 제공에 대한 선 GM에게 전적으로 맡깁니다.)

PC가 무어라 질문 하던, 일방 통행 같은 알수 없는 말을 건내며 시스템 관리자는 빛 입자가 되어 흩어 집니다. 깜빡. 눈을 한번 깜빡이자 PC는 이전의 장소에 자신이 여전히 서 있음을 깨닫습니다. 시간이 거의 흐르지 않았다는 것 역시.

교차되는 시간	
조건	【광기 : 기시감】이 현재화 되었을 때
등장인물	광기가 현재화된 PC

PC의 시야에 풍경이 겹쳐갑니다. 발걸음이 멈추고, 몸이 점차 붕 뜨는 것이 느껴집니다. 겹쳐지는 건물들과 거리, 그러나 미묘하게 어긋나는 모습.

이때 사전에 PC1과 이야기 했던 이전 시간선에서의 모습들을 묘사합니다. 현재화한 PC가 PC1이 아니라면 그 PC는 PC1의 모습을 볼 수 있습니다.

예시)

누군가가 PC의 어깨를 두드리고 지나갑니다. 얼굴은 보이지 않는 이가 입을 벌긋 거리며 무언가 PC에게 말하지만 그것은 소리가 되어 달지 않습니다.

그 환영들은 그렇게 PC를 스쳐 지나갑니다.

— 그리고 하늘이 갈라 지고, 재앙이 내려 옵니다. 세계가 멸망하는 모습을 묘사합니다. 사람들이 처참하게 죽어가는 광경을 목격합니다.

이내 눈을 한번 깜빡이면, 환영이 사라지고 다시 원래 자신이 있던 곳의 풍경이 보입니다.

누구세요?	
조건	PC4의 【광기 : 다중인격】이 현재화 되었을 때

등장인물	이전 장면에 등장한 PC
------	---------------

PC4는 생경한 눈으로 주변을 둘러 봅니다.

"어, 누구세요?"

PC4의 원래 몸의 주인의 RP를 해주세요. PC4의 원래의 주인은 각성하기 이전의 평범한 인간입니다. 어쩌서 자신이 여기에 있는지, 주변의 풍경이 왜 이런지 이해를 못합니다.

"대체 무슨 일아—"

그 말과 함께 PC4는 다시 의식이 아득해 지는걸 느끼며 한번 비틀 거립니다. 다시 정신을 차린 PC4는 방금 전 자신이 한 행동에 대해 기억이 나지만 어쩌서 그런 행동을 했는지 이해 못합니다.

PC4의 원래 몸의 주인은 변화가 거리에서 만나게 되는 NPC와의 약속을 위해 길을 가던 중 게이트가 열려 사건에 휩쓸렸습니다. 이후 PC2의 원래의 주인의 영혼이 PC4에 들어오게 됩니다.

이후, PC4가 원한다면 PC4의 원래 주인의 인격과 섞이는 듯한 행동의 RP를 진행해도 좋습니다.

6. 클라이맥스

하늘에서 조금씩 비가 내리기 시작합니다.
사방에선 괴물들에게 쫓기는 사람들의 비명과 피비린내, 끔찍한 괴물들의 포효가 들려옵니다. 세계의 종말이 한걸음 성큼 다가옴을 느낍니다.

【에너미 : 죽음의 운명】과 전투를 진행합니다.

죽음의 운명					
속도	6	속성	괴이/현상	생명력	115
【데이터】 인세인 1권 262p					

◇ 클라이맥스 특수룰 ◇

※ 프라이즈 마정석의 소유자가 행동불능이 된다면, 해당 PC에게 마지막 일격을 가한 PC가 프라이즈를 획득 할 수 있다.

※ 지원 행동으로 다른 PC에게 자신의 프라이즈를 양도할 수 있다.

※ 지원 행동으로 자신의 프라이즈에 대한 파괴를 선언할 수 있다. 이때, 다른 PC가 방해선언을 한다면 방해 선언을 한 PC는 공격 어빌리티를 사용할 수 있다. 회피에 실패 하여 대미지를 입었을 경우 프라이즈는 파괴할 수 없다.

※ 만약 프라이즈가 파괴되지 않은 상태에서 소유주가 없을 경우, 자신의 행동턴을 1회 소비하여 해당 프라이즈의 획득이 가능하다.

※ 세계의 종말 의식시트가 공개된 이후 - 매 라운드 종료 시, 전원 【괴이】 분야의 가변 특기로 판정하여 실패 시 광기카드를 1장 획득한다. (이 사실은 의식시트가 공개되지 않는 한 PC들에게 공개하지 않습니다.)

클라이맥스 마스터 장면 : 세계의 종말	
조건	세계의 종말 의식시트 1단계가 완료 되었을 때
등장인물	전원

사방이 갑자기 어두워 지는 것이 느껴집니다. 마치 갑작스러운 밤이 찾아온 듯, 무겁게 짓누르는 위압감에 숨이 막혀 옵니다.

하늘의 구름들이 소용돌이 치고 구멍이 뚫린 듯 어두운 기운이 구름 사이로 흘러 나옵니다.

그리고, 그 곳에서 이 세계를 내려다 보는 거대한 눈이 드러납니다.

전원 《혼돈》으로 공포판정.

【에너미 : 죽음의 운명】이 사라집니다. 그리고 다시 한번, 의식 시전자를 제외한 다른 PC들의 눈 앞에 시스템 창이 띄워 집니다.

〔 퀘스트 발생! 〕

〔 결국 종말이 찾아왔다. 〕

〔 하지만 아직은 막을 수 있는 방법이 있다! 〕

〔 조건 : 000의 제거 〕

(※ 의식 시트를 시전한 PC의 이름입니다.)

〔 등급 : ????? 〕

〔 보상 : 이 세계의 생존 〕

〔 미수행/실패시 패널티 : 이 세계의 종말 〕

〔 이 퀘스트는 거부할 수 없습니다. 〕

전투 종료 조건

- 【의식시트 : 세계의 종말】 혹은 【의식시트 : 세계의 구원】을 완료 했다.

- PC 중 한명이 승리했다. (자발적 탈락 가능)

- PC가 전멸했다.

- 【에너미 : 죽음의 운명】이 사라지기 전 처치했다.

※ 만약 PC3이 아닌 자색의 마정석의 소유자가 의식시트를 시작 했고, 해당 소유자가 죽었을 때 PC3이 【의식시트 : 세계의 종말】 의식을 그대로 진행하겠다고 선언 한다면 탁류가 발생할 때 까지 의식시트는 중단된 것이 아닌 그대로 이어서 진행이 가능합니다. 하지만 PC3 한명만 전투에 남았을 경우, 클라이맥스 전투가 종료 됩니다.

※ 【의식시트 : 세계의 구원】이 공개 된 상황에서 【의식시트 : 세계의 종말】이 진행 중이고, 이 의식의 시전자(PC3 혹은 다른 이)가 사망 했을 경우에는 클라이맥스를 종료하지 않고 계속 진행합니다. 이때에는 【의식시트 : 세계의 종말】패널티인 라운드 종료 시 과이분야 가변특기 공포판정을 그대로 진행합니다.

※ PC들은 사망 판정 - 유언을 통해 자신이 가진 프라이즈 혹은 의식시트를 모두 다른 PC에게 넘길 수 있습니다.

(ex. 유언을 통해 다른 PC에게 자신이 가진 【의식시트 : 세계의 구원】을 전달한다.)

※ 프라이즈 양도 시 한번에 넘기는 수에는 제한이 없습니다.

※ **PC**들은 자발적 탈락이 가능합니다. 단, 에너지 죽음의 운명이 아직 살아 있다면 죽음의 운명이 자발적 탈락을 방해합니다. 또한, 다른 **PC**가 해당 **PC**의 자발적 탈락에 대한 방해 선언을 할 수도 있습니다.

※ 위의 사항은 가이드로, 세션 별로 **GM**의 판단 하에 다른 식으로 진행하셔도 무방합니다.

7. 엔딩

세계의 종말

조건

【의식시트 : 세계의 종말】을 완료 했다.

하늘의 구멍은 점점 더 커져 갑니다. 그곳을 비집고, 멸망이 이 세계로 내려옵니다.

이제 더이상 저것을 막을 순 없겠지요. 이 세계는 그저 다가오는 멸망 앞에 망연자실 할 뿐입니다. 검은 연기 같은 가락 들이 대지를 휘젓고 지나간 자리엔 아무것도 남지 않습니다.

새로운 세계

조건

【의식시트 : 세계의 구원】을 완료 했다.

『 ----- - - - - - 』

머릿속으로 알아 들을 수 없는, 그러나 끔찍한 속삭임이 들려옵니다. 살아있는 모든 것을 저주하는 듯한 저주에 비명도 채 지르지 못한 채 땅 위의 모든 생명들이 고개 숙여 절규합니다.

멀어져 가는 의식 속에서, 검은 구름을 가르는 새하얀 빛을 본 것도 같습니다.

【 히든 퀘스트 클리어! 】

【 믿지 못할 업적을 달성하였습니다.

당신은 당신의 종족이 가진 새로운 가능성을 이 우주에 보여주었습니다. 】

【 고귀한 그 영혼에 경의를 표하며 】

【 보상 : 종족의 승격 】

【 호칭 : 예비된 고귀한 영혼의 격 】

... 얼마나 시간이 지난걸까요.

눈을 뜨자 눈이 부실 정도로 푸른 하늘과, 청명한 공기. 그리고 아름답게 떨어져 내리는 빗무리들이 눈에 들어옵니다. 마치, 다시 태어난 듯한 세계의 모습에 어쩌면 낯을 잃고 바라볼지도 모릅니다.

시스템 창은 더이상 뜨지 않습니다. 랭크도, 스킬창도 스탯창도. 모두 사라졌습니다. 그러나 PC들은 여전히 자신의 스킬을 사용할 수 있으며 사라진 것은 오직 시스템 창 뿐이라는걸 깨닫습니다.

이 후 세계는 비 각성자들 역시 하나 둘 씩 각성과 비슷하게 자신의 힘을 깨우치기 시작합니다. 신 인류의 탄생이자, 새로운 세계의 시작이라 사람들은 입을 모아 이야기 합니다.

잠시의 평화

조건

【에너미 : 죽음의 운명】을 처치하였다.

다행히 당장의 종말은 막았습니다. 그러나, 여전히 세상은 혼란함이 가득하고 게이트에서 괴물들이 쏟아져 나옵니다.

얼마나, 버틸 수 있을까요? 1년? 2년?

언젠가 다시 찾아올 종말을 기다리며 세계는 종말로 한걸음씩 다가가고 있습니다.

예비된 종말

조건

【의식시트 : 세계의 종말】을 선언 하였으나, 완료하지 못하고 PC가 승리하거나 전멸했다.

더이상 태양은 뜨지 않습니다. 하늘은 언제나 먹구름이 가득하고 세계는 어둠이 내려 앉았으며 괴물들이 활개를 칩니다.

어쩌면, 이미 이 세계는 끝난 것이겠지요.

하늘에서 지켜보는 이계의 신의 눈은 그저 가만히 이 세계를 지켜볼 뿐입니다.

이후 PC들의 에필로그를 진행합니다. 사망한 PC가 있다면 과거의 이야기를 풀거나 하는 식으로 정리를 합니다.

클라이맥스 이후 엔딩에서 PC들이 어떠한 행동을 하고자 한다면 되도록 해당 행동을 할 수 있도록 해주시길 바랍니다.

어쩌면 새로이 각성한 이들 중에 『차원이동자』 특성을 가진 각성자가 나타나 PC2를 도와 줄지도 모릅니다. 혹은 PC2가 PC4에게 몸을 돌려 주고 PC2는 떠날 지도 모릅니다.

PC3은 스스로의 생을 마감할 수도, 새로운 운명을 걸고자 할 수 도 있겠죠. PC1은 이제 PC3이 아닌 자신을 위한 삶을 살아갈지도 모릅니다.

자유롭게 이야기 하고 자유로운 엔딩을 맞이해 주세요.

8. 핸드아웃

◇ PC 핸드아웃

이름	공개내용	비밀
PC1	당신은 대한민국에 거주중인 시민이다. 1년 전, 전 세계에 몬스터 게이트가 열린 뒤 당신은 헌터로 각성했다. 끝없이 몬스터를 죽이는 나날들이 이어진다. 언제까지 이 싸움을 지속해야 하는 걸까. 당신의 【사명】은 일상을 되찾는 것이다.	쇼크 : 전원 당신은 미래에서 죽어 지금 이 시간대로 회귀한 회귀자이다. 종말의 끝에서 마지막까지 자신의 결을 지켜 주었던 PC3을 구해내야 한다. 당신은 【프라이즈 : 백색의 마정석】이 성당 지하실에 있다는 것을 알고 있다. 당신의 【진정한 사명】은 PC3을 엔딩페이지까지 살리는 것이다. 당신은 【광기 : 예지몽】을 가지고 시작한다.
PC2	당신은 대한민국에 거주중인 시민이다. 1년 전 전 세계에 몬스터 게이트가 열릴 때 당신의 가족은 모두 몬스터에게 죽었다. 다행히 당신은 헌터로 각성하여 목숨을 부지할 수 있었지만... 언제까지 이 싸움을 지속해야 하는 걸까. 당신의 【사명】은 일상을 되찾는 것이다.	쇼크 : 전원 당신은 차원이동자이다. 눈을 뜨니 이 몸이었다. 원래의 세계에서 당신은 세계 최강의 전사이며 마지막 희망이었다. 당신이 없다면, 당신의 세계는 괴물들에 의해 멸망할지도 모른다. 어서 돌아가야해! 당신의 【진정한 사명】은 원래의 자신의 세계로 돌아가는 것이다. 당신은 【광기 : 망향】을 가지고 시작한다.
		* 갱신된 비밀 이전의 비밀은 파기한다. 이전의 비밀과 쇼크는 중복으로 적용되지 않는다. 쇼크 : 전원 당신의 세계는 이미 멸망했다. 너무 늦은 것이다. 살아갈 의미가 당신에게 존재 하는가? 남의 몸을 입은 채로, 계속 이 세계에서.... 아니면, 자신의 세계와 마찬가지로 이 세계 역시 멸망하길 바랄까. 당신은 자신의 【진정한 사명】을 원하는 것으로

		정할 수 있다.
PC3	당신은 대한민국에 거주중인 시민이다. 1년 전 전 세계에 몬스터 게이트가 열렸을 때 가족들과 헤어지고 말았다. 다행히 헌터로 각성하여 목숨을 부지할 수 있었지만.... 언제까지 이 싸움을 지속해야 하는 걸까. 당신의 【사명】은 일상을 되찾는 것이다.	쇼크 : 전원 당신은 이 세계에 게이트를 연 당사자이다. 과거 어떤 끔찍한 사건이 당신에게 다른 세계의 지식을 전해 주었다. 절망에 찬 당신은 이 세계를 멸망하고자 마음 먹었다. 이제 얼마 남지 않았다. 당신의 【진정한 사명】은 이 세계를 멸망시키는 것이다. 《원한》으로 공포판정 당신은 【광기 : 피해 대한 갈망】을 가지고 시작한다.
PC4	당신은 대한민국에 거주중인 시민이다. 1년 전 전 세계에 몬스터 게이트가 열린 뒤, 당신은 헌터로 각성했다. 몬스터와 전투 하는 것은 재미있지만, 언제까지 이 싸움을 지속해야 하는 걸까. 당신의 【사명】은 일상을 되찾는 것이다.	쇼크 : 전원 당신은 사실 PC2 이다. 괴물들이 들이 닥치는 것까지는 기억이 나는데 그 이후 눈을 뜨니 이 몸이었다. 이게 어떻게 된 일이지? 심지어 원래의 자신은 멀쩡하게 움직이고 있다. 대체 저 안에 있는 것은 누구야!? 당신의 【진정한 사명】은 원래의 몸으로 돌아가는 것이다. 당신은 【광기 : 다중인격】을 가지고 시작한다.

※ **PC1**은 이전 세계선에 대한 정보를 미리 **GM**과 상의한다.

※ **PC2**는 사전에 **GM**에게 이 세계에서 쓰던 본명을 알려준다.

※ **PC3**은 자신이 겪은 절망에 대한 설정을 **GM**과 상의한다.

※ 진짜 **PC4**의 몸에 있던 영혼은 사라지지 않고 **PC4**의 몸에 잠들어 있다.

원래의 **PC4**에 대한 설정은 따로 상의하지 않아도 된다.

◇ PC1에게 제공되는 정보

회귀 전의 세계

사전에 PC1과 주요 사건에 대한 상의를 하되, 아래의 내용은 필수적으로 들어가야 합니다.

- 운명의 날 이후 1년 뒤, 광장에서 열린 거대 게이트에 휘말렸으나 이때 PC3에게 구해진다.
- 평소 알고 지냈던 노년의 남성에게 『백색의 마정석』에 대한 정보를 듣고 그것을 찾아 나섰으며 성당의 지하에서 그것을 발견할 수 있었다.
- 2년 뒤,, 게이트들이 일제히 열리기 시작했으며 그 끝에 【이계의 신】이 강림하여 종말을 맞이 했다.
- 숨이 끊어지려는 그때, 백색의 마정석에서 빛이 뿜어져 나와 시간을 되돌렸다.
- 깨어났을 때 게이트가 열린 직후의 서울이었다.
- 당신은 성당 지하에 【프라이즈 : 백색의 마정석】이 있음을 알고 있다.

※ 노년의 남성은 연구소장의 이전 세계선 설정이며, 이때 외모 묘사를 미리 받아 둡니다. 차후 연구소장을 묘사할 때 사용합니다.

◇ 1사이클 시작 시 공개

이름	공개내용	비밀
괴수의 사체	게이트에서 나온 화조의 사체이다. 화려하게 타오르던 불꽃의 것이 사라지고 까만 표피를 드러낸 채 죽어 있다.	쇼크 : 없음 사체를 갈라보자 그 안에서 자색의 빛을 뿜는 돌을 발견했다. 웬지, 그리 썩 좋은 느낌은 들지 않는데..... 이 비밀을 가장 먼저 조사한 PC는 【프라이즈 : 자색의 마정석】을 획득한다. 사체의 안쪽에서 이쪽 세상에선 보기 힘든 무기를 발견했다. 《병기》로 판정 성공 시 무기를 1개 획득한다.
게이트	화조가 나왔던 거대 게이트. 조건을 만족해서인지 서서히 닫히고 있다. 이 핸드아웃은 1사이클 이후 파기 된다.	쇼크 : 최초로 조사한 PC 확산 정보. 게이트를 살펴 보던 와중, 게이트 안쪽에서 무언가가 불쑥 튀어 나왔다. 여기저기 부서지고 엉망으로 구겨진 채 피투성이가 된 사람이다! 게이트 안쪽에서 사람이 나오다니? 한번도 없었던 일인데! 핸드아웃 【이계인】 공개.
연구소장	게이트 연구소를 담당하는 소장. 많은 나이임에도 정정한 모습을 보인다. 전 세계에서 게이트에 대해 가장 많은 지식을 가지고 있으며 현재 모든 이들의 희망이 되고 있다. 당신의 【사명】은 게이트에 대한 비밀을 알아내어 세계에 평화를 가져오는 것이다.	쇼크 : 없음 당신은 나이 든 자신의 몸을 마음에 들어하지 않고 있다. 기왕이면..... 좀 더 젊고 건강한 육체 쪽이 좋은게 당연하지 않을까. 이 세상에 흩어져 있는 4개의 근원, 히든피스를 사용한다면 가능할지도 모른다. 당신의 【진정한 사명】은 건강한 육신을 갖는 것이다.

※ 만약 PC2의 원래의 세계와 종족이 다를 경우, 사람이 아닌 모습으로 개변해 주시길 바랍니다. 이때
핸드아웃 개변 시 공격 의사가 없다는 느낌의 묘사를 추가 하셔도 좋습니다.

◇【핸드아웃 : 게이트】비밀 공개 시 공개

이름	공개내용	비밀
이계인	커다란 상처 사이로 하얗없이 피가 흘러 내리고 있다. 살아 있는 것 자체가 기적으로 보인다. 이미 얼마 남지 않은 것 같지만.... 이 핸드아웃은 공개된 후 2번째 장면이 종료되면 파기 된다.	쇼크 : 장면에 등장한 PC 확산정보. 이계인은 입에서 피를 토해내며 힘겹게 고개를 든다. "... 그것은 재앙이었습니다." 그가 자신의 세계의 이야기를 전한다. 이 비밀을 가장 먼저 조사한 PC는【프라이즈 : 녹색의 마정석】을 획득한다.

◇ 장소 조사 시 공개

장소	이름	공개내용	비밀
성당	벽 틈새	전투의 여파로 내부는 엉망진창으로 망가져 있다. 그동안 드러나지 않던 공간들이 무너진 벽 너머로 보이고 있다. 그런데 저기 무언가 있는 것 같은데....	쇼크 : 없음 꺼내는데 성공했다. 새하얗게 빛나는 주먹 만한 돌이다. 돌이 있던 곳을 더 자세히 살펴보자 무너져 내린 아래쪽 지하의 벽면에 글씨가 써져 있다. 『순리를 역행 하는 것은 결국 업보가 되어 돌아올 것이다.』 이 비밀을 가장 먼저 조사한 PC는【프라이즈 : 백색의 마정석】을 획득한다.
번화가 거리	시체	게이트에 휩쓸려 죽어 버린 사람의 시체. 유독 눈에 밝힌다. 어째서일까?	쇼크 : 없음 시체의 품에서 지갑을 하나 발견했다. 그것을 펼쳐보자, 행복해 보이는 PC4와 시체의 살아있을 적의 사진이 들어 있다. 그 옆으로 작게『사랑하는 PC4와 함께. 보고 싶어.』라고 적힌 글귀가 보인다.

			《슬픔》으로 공포판정
게이트 연구소	연구소장의 시체	연구소를 담당하는 소장. 전 세계에서 게이트에 대해 가장 많은 지식을 가지고 있다고 알려진 인물이었다. 어깨 한뼘퉁이가 뜯겨져 나가 죽어있다. 【핸드아웃 : 연구소장】을 파기한다.	쇼크 : 없음 끝까지 포기하지 못했던 지 손에 무언가를 꼭 쥐고 있다. 조심스럽게 손을 풀어 내니 붉은색으로 빛나는 돌을 발견했다. 웬지 섬찳한 느낌이 드는데.... 이 비밀을 가장 먼저 조사한 PC는 【프라이즈 : 적색의 마정석】을 획득한다.
	반파된 금고	소장의 시체 곁에 있던 금고. 괴물들이 나오며 부수었는지 문이 떨어져 이미 금고의 기능은 상실한 상태이다.	쇼크 : 없음 금고 안에서 두툼 종이 뭉치를 발견했다. 몇장은 찢겨져 있지만 대체로 읽을 수는 있어 보인다. 이 비밀을 가장 먼저 조사한 PC는 【프라이즈 : 소장의 일기】를 획득한다.

◇ 프라이즈

이름	공개내용	비밀
자색의 마정석	자주색으로 빛나는 돌. 웬지 모를 기이한 불안감이 느껴진다.	쇼크 : 전원 히든피스. 시스템을 이루는 4개의 조각 중 하나이다. 이 마정석은 이계의 힘을 담고 있다. 【의식시트 : 세계의 종말】을 획득한다.
백색의 마정석	백색으로 빛나는 돌. 웬지 모를 기이한 불안감이 느껴진다.	쇼크 : 전원 히든피스. 시스템을 이루는 4개의 조각 중 하나이다. 이 마정석은 시간의 힘을 담고 있다. 【의식시트 : 세계의 회귀】를 획득한다.
녹색의	녹색으로 빛나는 돌.	쇼크 : 전원

마정석	왠지 모를 기이한 불안감이 느껴진다.	히든피스. 시스템을 이루는 4개의 조각 중 하나이다. 이 마정석은 차원을 건너는 힘을 담고 있다. 【의식시트 : 차원을 뛰어넘어】를 획득한다.
적색의 마정석	붉은색으로 빛나는 돌. 왠지 모를 기이한 불안감이 느껴진다.	쇼크 : 전원 히든피스. 시스템을 이루는 4개의 조각 중 하나이다. 이 마정석은 영혼을 묶는 힘을 담고 있다. 【의식시트 : 다른 육신의 영원】을 획득한다.
소장의 일기	금고 안에서 발견된 소장의 일기.	쇼크 : 전원 「 돌아왔다! 해냈어! 역시 그 사람에게 말기는게 정답이었어! 어리버리한 헛터놈인 줄 알았더니! 」 「 잊기 전에 써놓자, 앞으로 있을 일들을 」 「 드디어 게이트가 터졌어! 역시 예상대로야 정확한 날짜였어! 」 「 이제 히든피스만 전부 독식하면, 난 최강이 될거야! 하하! 처음엔 역시 그것부터지! 」 「 뭔가 잘못됐다. 왜 벌써 터진거지? 아직 일년 이상 남았느——」 더이상 내용이 없다.

◇ 의식시트

의식이름		세계의 종말		
수행조건	클라이맥스 전투에서 자신의 턴이 된다.			
순서	내용	조건	판정특기	패널티
1	이계의 신을 소환한다.	자색의 마정석 소유, 혹은 지정 PC일 것	없음	이 후 매 라운드 종료 시 전원 [과이]분야 가변 특기로 공포판정
2	이계의 신이 강림한다.	탁류가 될 것	없음	전원 사망

※ PC3은 자색의 마정석이 없더라도 클라이맥스가 되면 해당 의식시트를 진행할 수 있습니다.

※ PC3은 도입부 전 부터 이 의식시트를 가지고 있습니다. GM은 미리 사전에 전달해 주시길 바랍니다.
이때, PC3에게 지정 PC가 PC3을 가리킨다는 것도 함께 알려 주시길 바랍니다.

의식이름		세계의 회귀		
수행조건	클라이맥스 전투에서 자신의 턴이 된다.			
순서	내용	조건	판정특기	패널티
1	과거의 시간을 더듬는다.	백색의 마정석 소유	《추적》	이성 1 감소
2	시간의 지점을 특정한다.	백색의 마정석 소유	《시간》	없음
3	과거로 되돌아 간다.	백색의 마정석 소유	《탈것》	클라이맥스 탈락

※ 해당 의식시트를 수행한 PC는 클라이맥스에서 탈락합니다.

※ 이 세계의 시간선은 그대로 이어집니다. (사용된 프라이즈는 소모 되어 사라집니다. 파괴X)

의식이름		차원을 뛰어넘어		
수행조건	클라이맥스 전투에서 자신의 턴이 된다.			
순서	내용	조건	판정특기	패널티
1	차원을 인식한다.	녹색의 마정석 소유	《혼돈》	다음 공격 1회 회피 불가
2	차원의 경계를 베어낸다.	녹색의 마정석 소유	《절단》	없음
3	이 세계에서 벗어나 다른 차원으로 이동한다.	녹색의 마정석 소유	《우주》	클라이맥스 탈락

※ 해당 의식시트를 수행한 PC는 클라이맥스에서 탈락합니다.

※ 이 세계의 시간선은 그대로 이어집니다. (사용된 프라이즈는 소모 되어 사라집니다. 파괴X)

의식이름		다른 육신의 영원		
수행조건	클라이맥스 전투에서 자신의 턴이 된다.			
순서	내용	조건	판정특기	패널티
1	목표를 특정한다.	적색의 마정석 소유	《포박》	다음 공격 1회 회피 -2 수정
2	육신과 영혼의 파장을 맞춘다.	적색의 마정석 소유	《인류학》	목표의 속도로 이동 (버팅X)
3	해당 육신을 차지한다.	적색의 마정석 소유, 목표가 《마술》 판정 실패할 것	《마술》	PC 시트 변경

※ 의식시트에 성공한다면 목표가 된 PC의 플레이어가 변경됩니다.

※ 단, 비밀은 그대로 유지 됩니다.

※ 목표가 된 PC의 플레이어는 의식시트 시전자의 PC를 플레이 할지, 그대로 소멸할지 선택할 수 있습니다. (최후의 일격/유언 불가) (사용된 프라이즈는 소모 되어 사라집니다. 파괴X)

의식이름		세계의 구원		
수행조건	클라이맥스 전투에서 자신의 턴이 된다. 이 의식 시트는 공유할 수 없다.			
순서	내용	조건	판정특기	패널티
-	자색의 마정석을 파괴한다.	자색의 마정석 소유	《파괴》	현재 생명력 1/2 소모 이미 파괴 되었다면 생략 가
-	적색의 마정석을 파괴한다.	적색의 마정석 소유	《파괴》	현재 생명력 1/2 소모 이미 파괴 되었다면 생략 가
-	백색의 마정석을 파괴한다.	백색의 마정석 소유	《파괴》	현재 생명력 1/2 소모 이미 파괴 되었다면 생략 가
-	녹색의 마정석을 파괴한다.	녹색의 마정석 소유	《파괴》	현재 생명력 1/2 소모 이미 파괴 되었다면 생략 가

※ 해당 의식 시트는 누군가가 클라이맥스에서 『이 세계를 구할 것이다』 라고 최초로 RP를 하였을 때, 해당 PC에게만 공개합니다.

※ 단, 의식시트가 없는 상황에서 파괴를 하여도 의식시트를 수행한 것으로 판정합니다. (마정석 파괴 시, 생명력을 소진 시켜 주세요)

※ 생명력 소모 시, 생명력이 0이 되지 않습니다. 남은 생명력이 1이라면 더 이상 생명력이 소모 되지 않습니다.

후기

와아! 끝났다 드디어!

즐거운 합작이었습니다. 처음으로 4인 시나리오를 써보네요. 다들 즐거우셨나요? 즐거우실까요?
즐거우셔야 할텐데...

테플을 2번 돌리면서 이래저래 많이 쳐내고 수정된 시나리오입니다. 뭐랄까, 점점 욕심을 덜어내게 된다고 해야 할까요. 사실 지금도 충분히 복잡하지만, 그렇지만, 역시 헨터물의 로망을 포기 하긴 힘든걸요!

이걸 쓰기 시작 했을 때, 한창 헨터물에 대한 뽕이 차올라 있었을 때였습니다. PC들 끼리 좀 치고박고 싸우면서! 클리셰 팍팍 버무리고! 얼마나 신나요! 게다가 회귀자, 차원이동자, 빙의자 다 섞어서 찹찹 하는 시나리오로는 오래전 부터 쓰고 싶었습니다. 역시 판타지라면 이고깡에 회귀물에 빙의물이죠! 암요!

— 그러다 보니 이런 시나리오가 나왔네요. 재미있을까요? 모르겠어, 만약 판정이나 이렇게 복잡하고 귀찮다면 전부 잘라 먹고 그냥 RP 뽕만 채우셔도 됩니다. 원래 탁 바이 탁 아니겠어요. 하고 싶은거 다 하세요!

테플을 총 2번 돌렸는데, 첫 테플에선 세계를 구원했어요. 살아남은건 PC1과 PC2 뿐.... 두번째 테플에선 PC3이 !! 사명을 !! 이뤘습니다 !! (기립박수) 정말 고의로 탁류 돌리기 쉬운 일이 아닌데 말이예요. 아차, 그러고 보니 광기 쓰는거 깜빡했다. 광기 쓰고 올게요.

정말 후기가 의식의 흐름이네요.

어쨌든 부족한 시나리오 즐겨 주셔서 감사하고, 좋은 합작 열어주신 시엘린님께도 감사드립니다!
즐거웠어요 야호!

※ 참고 작품

내가 키운 S급들 / 전지적 독자 시점 / 주인공의 여동생이다 / 백작가의 망나니가 되었다 / 멸망 이후의 세계 / 심판의 군주

수정 내역

- 2019.07.08 : 전투 룰 중, 라운드 종료 시 <지각>분야 판정에 따른 플롯 랜덤 재배치 삭제
- 2019.07.09 : 메인 전투 페이지즈에서 버팅 관련 룰 부분 삭제
- 2019.07.11 : 의식시트 완료 시 프라이즈 소모 표기
- 2019.07.24 : 공포판정 조정
- 2019.09.25 : 광기 갯수 추가 및 엔딩 추가. 핸드아웃 일부 수정, 마스터 장면 추가



TATECK @tateck_trpg