프리 플레이

이 작품은「저 : 야노 슌사쿠/F.E.A.R., KADOKAWA」가 권리를 가지는『더블크로스 The 3rd Edition』의 2차창작 작품입니다.
本作は、「著 : 矢野俊策／F.E.A.R.、KADOKAWA」が権利を有する『ダブルクロス The 3rd Edition 』の二次創作作品です。
© FarEast Amusement Research Co.,Ltd.「ダブルクロス The 3rd Edition」

시나리오 데이터

플레이어 수 : 3인 (2인 가능)

플레이 시간 : 텍스트 세션 기준 15시간 내외
※ 테스트 플레이의 경우 약 14시간이 소요되었으나, 전투가 금방 끝난 것을 감안하였습니다.

기본 룰북 외 필요 서플먼트 : 상급 룰북, 이펙트 아카이브, 인피니티 코드(포커스 시스템), 링케이지 마인드(E로이스)

PC 소비 경험점 : 30점 (130+30)

스테이지

현대 일본의 중규모 도시인 H시를 무대로 한다. 전체적인 분위기는 N시 스테이지와 유사하다.

트레일러

"별을 좋아하는 시청자분들께 희소식이네요. 오늘 밤에는 하늘을 수놓는 유성을 관측할 수 있다고 합니다. 이번 오리온자리 유성우는 약 30년의 주기로 지구를 방문하는 키타니-이노우에 혜성의 영향으로…"

유성우가 쏟아지는 텅 빈 겨울밤의 거리, 별의 먼지가 푸른 꼬리를 끌며 내려앉은 곳.
넘실거리는 레니게이드 사이로 다정한 목소리가 들렸다.
「— 만나고 싶었어.」

유성우의 밤에 만난 비일상, 갑작스럽게 준동하는 펄스 하츠,
별의 인력은 인연을 끌어당기고,
재회와 이별이 교차하는 가운데 혜성은 천구를 가로질러 달린다.
DX3rd Fan Scenario『유성이 내리는 거리, 혜성이 건너는 밤』

더블 크로스,
—— 그것은 배신을 뜻하는 말.

기타 정보

트리뷰트 Tribute

이 시나리오는 *호시마치 스이세이 星街すいせい* 의 노래 *「천구, 혜성은 밤을 건너며 天球、彗星は夜を跨いで」*와 *「Andromeda」*에 영감을 받아 작성, 헌정한 창작물입니다.

노래의 가사 등은 시나리오 스포일러와 무관합니다. 멋진 노래이므로 부디 많이 들어주시고, 마음에 드신다면 아티스트인 호시마치 스이세이도 응원해주시면 정말 감사합니다.

크레딧

이 시나리오는 김에렛 (twitter@yuriTerrarium, 포스타입 링크) 이 작성하였습니다.

크레딧을 확실히 명시하는 한, 이 시나리오는 영리 목적을 제외한 어떤 방식으로 변경 및 활용해도 무관합니다.

이미지, 추천 BGM 등에 대하여

시나리오 문서에서 사용한 이미지 및 추천 BGM에는 최대한 공식적인 출처를 명시하였습니다. 출처가 누락된 부분이 있거나, 더 적합한 링크가 있다면 알려주시면 감사하겠습니다.

BGM 관련 정보(음원을 구할 수 있는 곳, 씬 외의 대기 BGM 추천 등)은 시나리오 문서 최하단에 추가로 작성해 두었습니다. 다만, 스포일러성 내용이 섞여 있으므로 주의해주세요.

또한 일부 장면의 경우 제 능력의 한계(ㅠㅠ)로 추천 BGM이 없는 부분도 있습니다.

노래에 영감을 받아서, 또 노래를 영업하기 위해 쓴 시나리오라 시나리오 문서 내에 추천 BGM이나 BGM 관련 연출에 대한 쓸데없이 구체적인 이야기가 다소 있습니다만 어디까지나 참고 의견으로만 봐 주세요. 시나리오를 세션에서 플레이할 때 중요한 것은 GM과 PL의 의견입니다.

Special Thanks

첫 자작 시나리오 작성에 막막할 때 많은 도움을 주신 비빔님,

첫 자작 시나리오 마스터링 & 첫 다인탁 마스터링인 테스트 플레이에 흔쾌히 함께해주신 PC들
나가토 아사히, 마에카와 레오, 카와노 나나호, (너희가 UGN의 미래다)

중간에 그만두지 않고 어떻게든 완성해줄 수 있는 힘을 준 최애와
작업브금으로 들은 호시마치 스이세이 1st Solo Live "STELLAR into the GALAXY" 아카이브
(5000엔으로 티켓구매시 2021년 11월 21일까지 시청 가능)

감사합니다!

!! 이하의 데이터에는 시나리오 스포일러가 있습니다 !!

스토리

※ 레니게이드 크리스탈(현자의 돌), 레니게이드 비잉 등에 대한 임의의 해석이 있습니다.

30년 주기로 지구에 되돌아오는 키타니-이노우에 혜성의 핵 안쪽에는 직경 수미터 크기의, 레니게이드가 고밀도로 농축되어 있는 레니게이드 크리스탈(현자의 돌)이 잠들어 있다. 혜성이 지구에 가까이 다가오면 태양열로 얼음층이 녹아내리며 얇아지게 되고, 여기에 현대에 들어 지구에서 발신되는 전파에 의해 간접적으로나마 지성체에게 자극을 받은 레니게이드가 원시적인 자의식을 구축하게 된다.

30년 전의 주기에서, 우주 데브리와의 충돌로 인해 이 레니게이드 크리스탈이 미량 섞인 유성이 유성우에 섞여 지구로 낙하하고, 작은 운석이 남아 수집가들 사이를 떠돌게 된다. PC2의 부모는 이를 우연히 입수하게 된다.

FH 에이전트 "스텔라 알케미스트" 는 약 20년 전에 오버드로 각성, 자신을 완전한 존재로 만들어 줄 현자의 돌을 손에 넣기 위해 활동해왔다. 15년 전, 운석에 섞인 레니게이드 크리스탈에 대한 정보를 입수한 스텔라 알케미스트는 PC2의 가족을 습격해 운석을 강탈하고, 그 안에 담긴 레니게이드 크리스탈을 바탕으로 현자의 돌을 만들어내어 자신의 몸에 이식하지만 실험은 불완전한 성공으로 끝나고, 몸에 이식한 것은 데미 크리스탈에 그치게 된다.

그리고 현재, 키타니-이노우에 혜성이 다시 지구에 가까워질 때 이전보다 훨씬 큰 레니게이드 크리스탈 조각이 담긴 조각이 핵에서 떨어져나오고, 이 조각은 본능적으로 인간의 흔적에 이끌려 지구, H시를 향해 낙하한다. 지구에 가까워지며 이 레니게이드 크리스탈은 빠르게 자의식을 형성해 레니게이드 비잉으로 거듭나기에 이르지만, 대기권을 돌파하는 과정에서 운석이 여러개로 잘게 쪼개지며 레니게이드 크리스탈 또한 크고 작은 조각으로 나뉘게 된다.

이 조각들 중 유일하게 레니게이드 비잉으로서의 자의식을 유지할 수 있었던 중 가장 큰 조각이 떨어지는 것을 PC1이 목격하고, 소녀의 모습을 한 레니게이드 비잉과 만나게 된다. 그러나 본체(크리스탈)이 조각난 여파로 소녀는 자신이 어떤 존재인지 제대로 알지 못한다.

한편, 자신이 손에 넣었던 레니게이드 크리스탈의 행방을 추적해 그것이 키타니-이노우에 혜성으로부터 온 것이라는 사실을 알아낸 스텔라 알케미스트는 이번 주기에 내리는 유성우에서 운석을 수집해 이번에야말로 완전한 현자의 돌을 손에 넣기 위해 H시로 향한다.

PC들이 혜성으로부터 온 현자의 돌을 손에 넣으려는 스텔라 알케미스트를 저지하고, 현자의 돌 레니게이드 비잉을 다시 돌려보내는 것으로 시나리오는 결말을 맞는다.

시나리오 핸드아웃

PC1 핸드아웃

로이스: 의문의 소녀 **권장 감정** **P: 호기심** **N: 경계**

커버 / 웍스 : 고등학생 / UGN 칠드런(추천) 혹은 일리걸

당신은 UGN의 H시 지부에 소속된 칠드런, 혹은 협력중인 일리걸이다. 당신은 TV 예보를 듣고 유성우를 구경하러 밤산책을 나갔다가 근처에 작은 유성이 낙하하는 것을 목격한다. 서둘러 그 자리로 가본 당신이 만난 것은 정체를 알 수 없는 의문의 소녀였다.

※ PC1은 이 시나리오 진행 중, 자신의 선택에 따라 어떤 D로이스를 취득할 가능성이 있습니다. 취득한 D로이스를 세션 종료 이후에도 계속 유지할지는 자유롭게 선택 가능합니다. 기존에 D로이스를 가지고 있는 캐릭터라면 GM과 상의할 것. 단, 기존에 D로이스를 가진 캐릭터라면 세션 종료 후에는 룰북의 지침에 따라 D로이스를 1개만 남길 것을 권장합니다.

※ PC1은 일반 사회에 대한 상식이 있는 캐릭터를 추천합니다. 이제 막 사회로 나온 칠드런 등의 경우에는 다소 어울리지 않을 수 있습니다. 자세한 것은 GM과 상의할 것.

PC2 핸드아웃

로이스: 스텔라 알케미스트 **권장 감정** **P: 집착** **N: 증오**

커버 / 웍스 : 자유 / UGN 에이전트 혹은 일리걸

당신은 UGN의 일본 지부에 소속된 에이전트, 혹은 협력중인 일리걸이다. 15년 전, 당신의 가족은 FH 에이전트 "스텔라 알케미스트"에게 습격당했다. 사건의 생존자인 당신은 오랫동안 복수를 위해, 혹은 과거를 매듭짓기 위해 그를 추적해왔다. 최근 당신은 UGN으로부터 스텔라 알케미스트가 H시로 향한다는 정보를 받았다. 이번에야말로, 그렇게 다짐하며 당신은 H시로 향한다.

※ 과거의 사건으로 PC2의 가족이 어떤 피해를 입었는지는 자유롭게 정할 것. 반드시 가족의 일원이 사망해야 하는 것은 아니지만, PC2가 집요하게 스텔라 알케미스트를 추적할만한 동기가 있도록 설정하는 것을 추천합니다. 자세한 것은 GM과 상의할 것.

※ PC2는 본래 H시 지부 소속이 아니며 파견을 나온 것으로 상정하고 있습니다. 자세한 것은 GM과 상의할 것.

PC3 핸드아웃

로이스: 키리타니 유우고 **권장 감정** **P: 진력** **N: 무관심**

커버 / 웍스 : 자유 / UGN 지부장

당신은 UGN의 H시 지부장을 수년간 맡아왔다. 얼마 전, 보안 회선을 통해 키리타니 유우고로부터 연락이 왔다. 요주의 FH 에이전트가 H시로 잠입한 것 같으며, FH의 움직임이 심상치 않다는 소식을 전한 그는 조만간 H시를 방문해 이 건에 대해 당신과 논의하기로 했다.

※ GM 노트

- 스텔라 알케미스트의 에너미 기믹 중, PC1이 현자의 돌을 스스로에게 이식하도록 요구하는 기믹(E로이스 궁극존재)가 있습니다. PC1의 플레이어가 현자의 돌을 이식하고 싶지 않다면 이 부분을 조정해 주세요.
- PC1이 기존에 D로이스를 취득하고 있다면 그에 맞게 에너미의 파워 밸런스를 조정해 주세요. 또한, PC1이 D로이스 현자의 돌을 이미 취득한 채 시나리오를 플레이하려면 여러 부분에서 조정 및 개변이 필요하므로 참고해주세요.
- **만일 PC1이 세션 종료 이후에도 D로이스의 복수 취득을 유지하고 싶어할 경우,** 룰북에서는 기본적으로 D로이스를 하나만 취득하도록 하고 있으며 (상급 룰북 P.25) 어떤 세션이든 D로이스를 복수 취득한 캐릭터로 플레이하려면 사전에 해당 세션의 GM에게 허락을 받아야 한다는 것을 반드시 명확하게 안내해 주세요.
- 시나리오의 데이터는 PC2가 타 지부에서 H시로 파견나오는 것을 전제로 하고 있습니다. PC2가 H시 지부 소속일 경우, 오프닝 페이즈의 PC2 씬 묘사 등을 적절히 수정해 주시면 됩니다.
- 인원을 2인으로 개변할 경우, PC3를 GMPC로 운용하는 것을 추천합니다.
- 이 시나리오는 미들 페이즈 전투가 FS 판정으로 대체되어 있습니다.(트리거 씬 참고) PL들이 캐릭터 빌딩 및 이펙트 사용 횟수 조절 등에 참고할 수 있도록 이를 미리 고지하셔도 됩니다.

NPC 정보

의문의 소녀

"만나고 싶었어."

이미지 출처 : 달조각 공장 (Picrew) twt@Didimdal | 이미지 다운로드 링크

브리드 : 크로스 브리드

신드롬 : 블랙 독/발로르

성별 : 여성

유성우가 내리는 밤, PC1과 마주친 의문의 소녀. 그 정체는 혜성으로부터 떨어져 지상에 도착한, 현자의 돌이 자의식을 갖춘 레니게이드 비잉이다. 우주로 흘러나온 인간들의 각종 전파 통신으로부터 정보를 입수했기에 인간과 유사한 형태의 자의식을 형성했으며, 자의식이 옅은 상태에서 우주공간을 오랫동안 홀로 떠돌아다녔기에 본능적으로 인간들에 대해 호기심과 호감을 가지고 있다.

※ GM 노트

인간들에게 순수한 호의를 가진 인외 캐릭터입니다. 전파 수신을 통해 인간에 대한 각종 정보를 습득했기 때문에, 의외로 일반 상식에 대해 잘 알고 있고 사회성도 좋습니다. 시나리오 초반에는 자신이 누군지 모르기 때문에 비교적 천진하고 밝은 면이 두드러지고, 시나리오 후반에 기억을 되찾은 후에는 신비로운 면이 부각되도록 롤플레이하면 좋을 거라고 생각합니다.

또한, 시나리오 중 레니게이드 크리스탈의 빛에 관한 묘사는 이 캐릭터의 색상 톤과 맞춰주는 것을 추천합니다. (문서 내의 기본 서술은 푸른색)

시나리오 문서의 서술에서 “소녀” 라고 지칭하는 것은 이 NPC를 뜻합니다.

“별의 연금술사” 스텔라 알케미스트

"오직 나만이, 그 힘에 적합한 강자다!"

이미지 출처 : 在庫処分 (Picrew) | 이미지 다운로드 링크

브리드 : 크로스 브리드

신드롬 : 모르페우스/발로르

성별 : 여성

현자의 돌을 손에 넣어 완벽한 존재로 거듭나려 하는 FH 에이전트. 과거에 PC2의 가족을 습격한 장본인이기도 하다. 운석으로부터 추출한 레니게이드 크리스탈을 바탕으로 자신이 직접 현자의 돌을 만들어 몸에 이식했지만, 제대로 성공하지 못해 데미 크리스탈 이식자가 되었다.

현자의 돌을 위해서 긴 시간동안 자신의 정체와 행적을 숨기며 지능적으로 움직여왔다. 시나리오 중반까지는 아직 점화하지 않은 상태지만, 의문의 소녀가 현자의 돌이 본모습인 레니게이드 비잉인 것을 알아챈 후에는 무슨 수를 써서라도 그녀를 손에 넣기 위해 점화한다.

※ GM 노트

자신의 목표를 위해서는 어떤 일도 거리낌없이 수행하는, 도덕관념 제로의 전형적인 악역입니다.
초반에는 계획적이고 지능적인 면모가 도드라지지만, 점화한 이후에는 욕망만을 위해 눈이 돌아간(...)

모습을 염두에 두고 롤플레이하면 좋을 거라고 생각합니다. 에너미 데이터는 클라이막스 페이즈(씬 12) 참고.

오프닝 페이즈

SCENE 1. 재앙의 전조

장면 플레이어 : PC3

◆ 해설

키리타니 유우고가 H시에 방문해 스텔라 알케미스트와, 스텔라 알케미스트를 추적하기 위해 파견한 PC2의 정보를 제공한다.

이 장면을 통해 앞으로의 스토리 전개에서 PC3의 역할에 대한 가이드라인을 제시한다.

◆ 장면 내용

▼ 추천 BGM

[Arknights OST] street

▼ 묘사 : 리바이어선과의 회의

창밖으로 노을이 지는 저녁 시간, 연락을 받은 대로 UGN 일본 지부장, 키리타니 유우고가 H시 지부를 찾아왔습니다. 미리 연락을 했다고는 하지만 꽤나 다급하게 잡힌 자리인데다, 자세한 용건은 직접 가서 전달하겠다는 목소리에는 심상찮은 기색이 엿보였었죠.

▼ 대사 : 키리타니 유우고

"안녕하십니까, (코드네임). 잘 지내셨는지요. 시간을 내주셔서 감사합니다."

"이렇게 급하게 연락을 드린 이유는, 최근 H시 근교에서 위험도가 높은 FH 에이전트의 흔적이 포착되었기 때문입니다. 급하게 시간을 뺏게 되었는데, 좋은 소식조차도 못 되는 얘기라 죄송하군요."

"스텔라 알케미스트, 꽤나 전적이 화려한 자입니다. 겸을 여럿 끌고 다니는 셀 리더라는 추측도 있습니다만, 자세한 정보는 알려져 있지 않습니다."

"지능적인 타입에 활동 반경이 넓으며, 벌이는 사건 또한 UGN에 직접 대항하는 것이 아닌 민간인을 습격하거나 연구시설을 노리는 등 질이 나쁩니다. H시에서는 무엇을 노리는지 알 수 없지만, 주의해주십시오. 그동안의 행적에 대한 간단한 자료나, 이번에 입수한 정보도 같이 넣어두었습니다."

"그리고, 이번 건과 관련해서 일리걸 한 명이 정식으로 파견될 겁니다. 어디든 인력이 부족한 상황이라 더 힘을 보태지 못하는 점은 죄송합니다."

"코드네임은 (PC2 코드네임). 계속 스텔라 알케미스트를 추적해온 유능한 인력입니다. 지부 소속 오버드들이 H시의 방패가 되어준다면, 그는 검이 되어줄 수 있는 존재지요. 모쪼록 잘 부탁드립니다."

▼ GM 노트

H시 근교에서 발견된 흔적은 스텔라 알케미스트가 버리고 간 은신처입니다. (씬 5 참고) 씬 4에서 씬 5로의 흐름을 자연스럽게 하기 위해, 키리타니의 입을 빌려 이 은신처를 조사해보도록 조언하는 것도 좋습니다.

PC2의 과거사에 대해서 어느정도 정보를 줄지는 자유롭게 정할 것. 다만 PC2의 롤플레이를 위해 너무 자세히 알려주는 것은 권장하지 않습니다.

◆ 결말

이야기를 나누다보면 어느새 밤이 되고, 창 밖의 밤하늘을 짧게 가로지르는 유성이 문득 눈에 들어옵니다. 그러고보니 혜성이 지구에 가까워져서 유성우를 볼 수 있는 시기가 온다는 뉴스를 들었던가요.

먼 옛날에는 혜성을 재앙의 전조로 여겼다고 하는 글을, 당신은 읽은 적이 있습니다. 단순한 미신이라곤 하지만, 불길한 예감을 완전히 떨쳐내기는 어렵습니다.

위와 같이 불길한 뉘앙스를 풍기며 장면 종료.

SCENE 2. 과거의 궤적

장면 플레이어 : PC2

◆ 해설

PC2 는 과거에 대한 꿈을 꾼다. 이는 스텔라 알케미스트가 H시 근교에 나타났다는 정보를 들었기 때문이다.

이 장면에서는 PC2 의 백스토리에 맞게 가족을 덮친 비극을 꿈으로 묘사해서 PC2의 동기를 조명한다. 또한, PC2의 부모가 운석을 입수했음을 묘사해 떡밥을 흘리고, 스텔라 알케미스트의 악행을 강조하는 것도 좋다.

◆ 장면 내용

▼ 추천 BGM

星降る天魔の山/東方虹龍洞 ~ Unconnected Marketeers.【オルゴール】

▼ 묘사 : 꿈

눈앞의 광경은 군데군데 안개가 낀 것처럼 희미하게 보이고, 소리는 어딘가 멀리서 들려오는 듯 아득하다.

당신은 어렴풋하게 깨닫는다. 아, 꿈인가.

▼ GM 노트

이 장면의 묘사와 연출은 PC2의 백스토리에 따라 크게 달라지므로, 사전에 PC2의 백스토리에 관해 플레이어에게 질문한 뒤 그에 맞게 연출합니다. 차후 시나리오 전개의 떡밥을 위하여, PC2의 부모님이 입수한 운석(레니게이드 크리스탈이 섞인)을 PC2에게 보여주거나, 자랑하는 등의 장면을 함께 연출하는 것을 추천합니다.

예를 들면, 테스트 플레이에서는 사건 직전 PC2가 아버지와 함께 캠핑을 갔던 행복한 추억을 보여주어서 가족을 잃은 비극이 역으로 부각되도록 하였습니다.

▼ 묘사 : 부모님이 수집한 운석

당신의 작은 손바닥에 딱 맞게 쥐어질듯한 크기의, 반질반질하게 윤기가 나는 돌 표면에는 광맥같은 것이 새겨져 있고, 빛을 받으면 광맥을 따라 매혹적인 푸른 빛을 냅니다.

◆ 결말

PC2는 잠에서 깨어나고, 켜놓고 깜빡 잠든 TV에서 들려오는 유성우의 소식을 듣습니다. (트레일러의 뉴스 내용과 동일)

핸드폰 알람이 울려 확인해보면, 내일 아침에 지부 본부에서 회의가 있다는 PC3의 호출입니다. (씬 4 참고) 키리타니 유우고에게 정보를 전달받아 스텔라 알케미스트의 뒤를 쫓아 H시로 파견을 온지도 이틀째, 이 상황에 어떻게 대응할지 논의해볼 때도 됐겠죠.

PC의 반응 이후 장면 종료.

SCENE 3. 푸른 꼬리의 별똥별

장면 플레이어 : PC1

◆ 해설

평범한 일상의 금요일 밤, PC1은 뉴스를 듣고 유성우를 구경하러 가까운 뒷산에 오른다. 거기서 자신 쪽으로 밝은 푸른 빛을 내며 떨어지는 유성을 목격하고, 의문의 소녀와 조우한다.

이 장면에서는 PC1의 일상을 먼저 짧게 연출해, 비일상적 사건인 소녀와의 조우를 더욱 신비로운 분위기로 강조하면 좋다.

◆ 장면 내용

▼ 추천 BGM

일상 학원물 풍의 밝은 BGM 등. VIOLET (Twilight ver.)

▼ 묘사 : 금요일 저녁의 일상

평범하게 즐겁고 편안한 금요일 밤입니다. 숙제도 없고, 시험도 아직은 멀었으니 여유롭습니다. 내일 아침, 지부장님이 중요한 회의가 있다고 부른 것이 마음에 조금 걸리긴 하지만요.

그러고보니, 오늘 밤은 별똥별을 볼 수 있다는 얘기를 뉴스에서 들은 것도 같습니다. 무슨 혜성이 지구 가까이 와서, 몇십년만에 유성우가 가장 밝게 많이 보일 거라던가.

창 밖은… 가로등과 옆집의 불빛 때문에 잘 안 보일 것 같습니다. 가까운 뒷산에 올라가면 그런 방해를 덜 받으며 볼 수 있겠네요.

▼ GM 노트

이 장면은 씬 2와 동일한 날짜에 일어나는 장면이므로, 마찬가지로 내일 아침의 회의는 씬 4로 이어집니다.

▼ 묘사 : 유성 목격

하늘을 보며 유성우를 감상하던 와중에 유독 밝게 빛나며 길게 꼬리를 끄는 별똥별 하나가 눈에 들어옵니다. 금새 밝아졌다가 사그라드는 다른 별똥별과는 다르게, 점점 밝아지고, 커지는 듯한…

별똥별이 가까이 다가오며 빛이 점점 밝게 주변을 물들이나 싶더니, 다음 순간 사그라듭니다. 주변에 떨어진 것인지, 아니면 불타서 사라진건지, 혼란스러운 와중 당신의 본능을 자극하는 감각이 느껴집니다.

피부를 간지럽히는 이 감각… 숲의 안쪽으로부터 불어오는 바람에 레니게이드 물질이 섞여있습니다. 누군가 강하게 워딩을 펼치기라도 한 것 같은 느낌입니다.

▼ 추천 BGM : 소녀와의 조우

Strawberry Crisis!!/東方夢時空 ~ Phantasmagoria of Dim.Dream【オルゴール】

▼ 묘사 : 소녀와의 조우

흔적을 따라 가까이 갈수록 공기 중에 섞인 레니게이드의 농도가 짙어지는 것이 느껴집니다. 어느새 발치는 은은한 푸른 빛으로 물들어 있습니다. 나뭇잎을 헤치고 발걸음을 내딛으면, 야트막한 공터에 서 있는 사람의 모습이 보입니다.

당신의 또래 정도 되어보이는 소녀입니다. 밤하늘을 닮은 군청색의 머리카락이 바람에 따라 얕게 흔들리고, 입고 있는 세라복의 치맛자락도 따라 팔랑입니다.

▼ 대사 : 의문의 소녀

당신의 기척을 알아챈 소녀는 얼굴 가득 호의를 담은 환한 미소를 지으며 몸을 돌려 다가옵니다. 그와 동시에, 그녀가 다가올 때마다 레니게이드의 농도도 확연히 짙어지는 것이 느껴집니다.

"만나고 싶었어."

“레니게이드…? 그게 뭐야?” “UGN?” 고개를 갸웃하는 것이, 전혀 모르는 눈치입니다.

“모르겠어. 내가 누구인지, 기억이 안 나.”

소녀는 말을 유창하게 할 수 있으며, 의사소통도 원활합니다. 인간 사회의 상식도 제대로 갖추고 있습니다만, 기억상실에 의해 (GM이 임의로 원하는 대로) 상식의 일부는 잊어버리고 있을지도 모릅니다. PC1에게는 기본적으로 반말을 사용합니다.

소녀가 인간에 대해 가지고 있는 정보는 지구에서 우주로 퍼진, 혜성에 닿은 전파 통신에 의한 것이므로 대중에게 통제되고 있는 정보인 레니게이드나 오버드에 대해서는 알지 못합니다. 다만 레니게이드를 통제하는 방법에 대해서는 본능적으로 터득하고 있으므로, PC1이 설명하거나 부탁하면 레니게이드 물질을 거둬들입니다. 이 상태의 소녀는 (다른 오버드처럼) 평범한 사람으로 보입니다.

소녀의 모습이나 복장은 기본적으로 대중매체에서 사랑받는 아이돌이나 연예인 등을 어느정도 모방한 것이라는 설정입니다.

◆ 결말

PC1이 의문의 소녀를 어떻게 할지 결정하면 장면을 종료합니다.

내일 아침에 지부에서 회의가 있으므로 집에 데려가서 하루 재운 뒤 지부에 인계하는 방향으로 유도하는 것을 추천하지만, 밤에 곧바로 지부에 인계하거나 집에 데려가기만 하고 지부에는 보내지 않아도 좋습니다. 단, PC1의 시나리오 로이스인 만큼 PC1이 방치하거나 무관심해서는 곤란하므로 주의해주세요.

미들 페이즈

SCENE 4. 거리의 수호자들

장면 플레이어 : 전원

◆ 해설

키리타니에게 받은 정보에 따라 작전을 수립한 PC3은 지부의 에이전트들과 협력자들을 전부 모아 회의를 하고 작전을 하달합니다.

첫 합류 장면으로, PC들이 서로 인사를 나누는 장면입니다. PC1이 소녀를 데려와 지부에 인계할 경우, 다른 PC들도 소녀에 대해서 알게 됩니다.

◆ 장면 내용

▼ 묘사 : 지부원 집합

토요일 아침, 키리타니가 준 정보에 따라 펄하의 활동에 대비하기 위해 PC3은 지부 소속 인원을 호출해 회의를 진행합니다.

PC3가 멋지게 지부원들을 지휘하는 장면을 연출해주고, PC들간의 인사와 대화를 유도합니다. PC1이 소녀를 지부로 데려왔다면 이 장면에서 소녀 또한 등장시켜 PC들과 인사를 나누도록 하는 것을 추천합니다.

▼ GM 노트

연출 상으로 PC3가 지부 인원을 지휘하며 이야기를 이끌어나가야 하는 장면입니다. 만일 플레이어가 어떻게 할 지 몰라서 곤란해한다면 GM이 언질을 주거나, 아니면 NPC를 투입해 적절히 유도합시다.

예를 들어 씬 5와의 연계를 위해 에이전트 NPC로 “지시하신 대로 스텔라 알케미스트의 은신처를 조사할 준비가 끝났습니다. 언제 출발할까요?” 같은 대사를 하거나,

씬 6과의 연계를 위해 PC1이 인계한 소녀에 대하여 의무반 소속 에이전트 NPC로 “수칙에 따라서 기본적인 건강 검사부터 하겠습니다. PC1이 일단 발견자니까, 보호자 신분으로 동행하는 게 좋을 것 같은데…” 와 같은 제안을 할 수 있습니다.

◆ 결말

PC들이 충분히 대화를 나누었다면 NPC를 통해 PC2와 PC3의 출발을 유도하여 장면을 종료합니다.

SCENE 5. 추적

장면 플레이어 : PC2, PC3 (PC1은 등장 불가)

◆ 해설

PC2와 PC3가 함께 H시 근교에서 발견된 스텔라 알케미스트의 은신처를 수색한다. 여기서 발견한 단서는 추후 정보 수집 장면(씬 8)에서의 롤플레이에 활용하게 된다.

추가로 스텔라 알케미스트에 대해 PC2와 PC3가 대화를 나누고, PC2가 스텔라 알케미스트에 대한 생각을 어필할 수 있으면 좋을 것이다.

이 장면은 씬 6과 같은 시간대에 진행되므로 PC1은 이 장면에 등장할 수 없다.

◆ 장면 내용

▼ 묘사 : 은신처 수색

PC2와 PC3는 H시 근교로 향합니다. 이미 버려진 은신처긴 하지만 단서를 찾기 위해서는 가진 정보부터 시작하는 수 밖에 없겠죠. 키리타니가 알려준 주소는 도시 중심지에서 꽤 떨어진 탓에 낮은 건물들이 드문드문 있는 한적한 동네로, 차에서 내리자 보이는 것은 낡아빠진 2층짜리 목조 멘션입니다.

방의 문은 현장 보존을 위해 잠겨있으나, 키리타니에게 자료와 함께 전달받은 열쇠로 열고 들어갈 수 있습니다.

문을 열고 들어가자 방안의 모습이 보입니다. 가구랄 건 옷장과 책상서랍 뿐인 썰렁한 방입니다.

이미 버려진 은신처긴 하지만 그래도 뭔가 들어있는 쓰레기통이라던가, 바닥이나 책상에 너저분하게 흩어져 있는 종이쪼가리 등의 흔적은 남아있습니다.

쓰레기통을 뒤집자 각종 쓰레기들 사이에서 모래가 쏟아져 바닥에 흩어집니다. 많은 양은 아니지만…

신문과 잡지에는 손으로 찢어낸 듯한 흔적이 있는데, 무슨 내용이 찢어졌는지는 지금으로선 알 수 없습니다. 나중에 자료를 찾아 대조해봐야 할 것 같네요.

바닥에는 뭔지 모를 기구에 의해 불에 그슬린 흔적이 있고, 주변엔 화학약품에 의해 변색된 듯한 얼룩이 있습니다.

▼ GM 노트

이 장면의 의도는 두가지입니다 정보 수집 단계에서 정보가 너무 뜬금없이 튀어나오지 않도록 떡밥을 미리 뿌려두고, PC2와 PC3가 스텔라 알케미스트에 대해 대화를 나누도록 유도하는 것입니다.

조사의 경우 여기서는 디테일하지 않은 떡밥만 던지는 것이므로, PC들이 조사 롤플레잉 자체에 지나치게 시간을 들이지 않도록 주의합시다.

PC2는 스텔라 알케미스트를 쭉 추적해왔다는 설정이므로 대화를 통해 자연스럽게 스텔라 알케미스트에 대한 PC2의 생각을 어필하고 과거의 악연에 대한 떡밥을 흘릴 수 있다면 좋겠지만, 장면 연출 상 GM이 세세한 흐름을 유도하기가 어려워서… PC2와 PC3의 대화가 자연스럽게 흘러만 간다면 적당히 마무리한 뒤 장면을 닫는 것을 추천합니다.

◆ 결말

약간의 소득과 함께 조사를 마치고 방을 나설 때 PC3의 핸드폰이 울립니다. 방금 H시의 시내에서 알 수 없는 워딩 전개를 포착했다는 지부 에이전트로부터의 연락입니다.

PC2와 PC3는 서둘러 그쪽으로 향합니다.

SCENE 6. 경계에 서서

장면 플레이어 : PC1 (PC2, PC3는 등장 불가)

◆ 해설

의문의 소녀는 가야 하는 곳이 있다며 PC1에게 부탁해 함께 시내로 향한다. 거리에 붐비는 사람들과, 번화가의 여러 가게 등의 모습에 흥미로워하는 소녀. 함께 즐거운 시간을 보내던 두 사람은 소녀가 가고 싶어하는 방향을 따라, 한적한 뒷골목으로 접어든다.

◆ 장면 내용

▼ 묘사 : 장면 도입

시간을 잠깐 돌려서 씬 5와 동일한 시간대의 다른 장소의 모습을 보여주는 것임을 알려줍니다.

시간은 점심 즈음, 만일 PC1이 소녀와 떨어져 있을 경우 소녀가 PC1의 핸드폰에 연락하는 것으로 연출합니다. 의무반 에이전트가 핸드폰을 빌려주거나, 집 전화로 전화하는 등.

아직까지 이름에 대한 언급이 없을 경우, 이 시점에서 NPC(의무반 에이전트 등)의 대사로 소녀의 이름이 무엇인지 물어보고, PC1에게 정해달라고 부탁합니다.

지난 장면에서 신체검사 등을 언급했을 경우, 특별한 이상은 발견하지 못한 것으로 합니다.

▼ GM 노트

PC1이 이름을 정하기 어려워할 경우 GM이 적당한 아이디어를 제안합시다. 코메트, 세이, 요조라 등 별이나 하늘에 관련된 직관적인 이름이 무난할 것입니다. (시나리오 작성시의 가칭은 코메코였습니다.)

▼ 묘사 : 소녀의 부탁

PC1을 만나면, 소녀는 가고 싶은 곳이 있다고 부탁합니다. 단순히 놀러 가고 싶다거나 구경을 하고 싶은 것이 아니라, 자신에게 중요한 일이라는 느낌이 드는 곳이 있다고 말하며 PC1에게 함께 가줄 것을 간청합니다.

어느 장소냐고 물어봐도 소녀는 대답하지 못합니다. 위치를 정확히 아는 것이 아니라 직감적으로 어느 쪽인지, 가까운지 먼지 정도만 알 수 있기 때문입니다. (나침반 같은 거라고 생각하면 됩니다.)

PC1이 응해주지 않으면 전개가 곤란해지므로 PC1을 잘 구슬려봅시다. 만일 지부에 인계된 상태라면, 소녀는 기본적으로 사람을 좋아하고 순한 성격이기 때문이기 때문에 에이전트들에게 좋은 이미지일 것입니다. NPC 에이전트가 “PC1이 동행하면 괜찮지 않겠어?” 같은 이야기를 하는 식으로 유도해줍시다.

▼ 추천 BGM : 거리 구경

星街すいせい - Bluerose / Instrumental 버전
혹은 星街すいせい - comet / Instrumental 버전

▼ 묘사 : 거리 구경

PC1이 허락하면, 소녀는 PC1과 함께 거리로 나섭니다. 소녀가 가는 방향은 H시 시가지의 번화가입니다. 토요일 오후이므로 커플이나 가족들도 많고, 길거리는 활기찹니다.

소녀는 일단 느낌이 오는 방향으로 PC1을 이끌지만, 사람들을 좋아하고 인간들의 문화에 호기심이 많기 때문에 거리의 분위기에 들뜨게 됩니다. 목적을 잊고 딴 길로 빠지는 않지만 가는 길에 이리저리 두리번거리며 사람들이나 가게를 구경하거나, 가게 앞에 잠깐 멈추거나 합니다.

맛있는 냄새가 나는 가게 앞에 멈춰서서 간식을 사 먹거나, 예쁜 옷이 전시된 옷가게 앞에서 감탄하며 기웃거리거나, 좋은 음악이 흘러나오는 가게 앞에서 노래를 흥얼거리는 등 여러가지를 해보면 좋습니다.

▼ GM 노트

소녀의 다소 억지스러운 요구에 PC1이 휘말리고, 그것이 데이트 같은 분위기로 이어지는 장면입니다. 보이 밋 걸 분위기가 강한 시나리오인 만큼 이 장면에 임팩트를 주어서 PC1과 소녀 사이의 관계를 탄탄하게 만들어주면 이후의 전개가 흥미로워집니다. 단, PC1의 단독 장면이기 때문에 분량 조절에 유의합시다.

특히 소녀의 경우, 혜성에 있을(?) 때엔 전파만으로 인간의 문명을 접했기 때문에 TV 등에서 나오는 대중문화를 반가워하고, 잘 알고 있다고 설정해도 좋습니다. TV에서 나오고 있는 아이돌을 알아보고 기뻐하거나, 노래를 따라부르거나 하는 등… 예를 들어 테스트 플레이에서는 BGM과 연동해 (GM이 영업하고 싶은) 노래의 가사를 출력하는 등의 연출을 넣었습니다.

◆ 결말

주변을 구경하고 이야기를 나누며 소녀가 이끄는 대로 걷다 보면 어느새 대로변을 벗어나 골목길로 접어듭니다. 몇 번인지 코너를 돌아, 인적이 드문 뒷골목에 도착하자 소녀는 허리를 굽혀 바닥에서 무언가를 집어듭니다. 그 순간 누군가의 워딩이 펼쳐지는 것이 느껴지며 장면 종료.

SCENE 7. 개막

장면 플레이어 : 전원

◆ 해설

스텔라 알케미스트가 등장, 소녀가 주운 돌(운석)을 강탈한다. 스텔라 알케미스트가 PC1과 소녀를 궁지에 몰아넣은 순간, PC2와 PC3가 등장하자 스텔라 알케미스트는 물러난다.

이 장면은 이전의 분위기를 전환, 에너미의 전면 등장과 함께 본격적으로 이야기를 전개하기 시작하는 장면이다. 스텔라 알케미스트가 에너미로서 강한 인상을 줄 수 있다면 좋다.

◆ 장면 내용

▼ 추천 BGM

Identification by Argsound

▼ 묘사 : 스텔라 알케미스트의 등장

갑자기 펼쳐진 워딩에 바짝 긴장해 있는 두 사람의 뒤편에서 저벅, 저벅, 발걸음 소리가 들립니다.

뒤를 돌아보면 커다란 덩치의 건장한 남자가 눈에 들어옵니다. 하지만 자세히 살펴보면 남자의 눈이 희게 뒤집어진 채 풀려있고, 곧 줄이 끊긴 꼭두각시처럼 풀썩 쓰러집니다.

그리고 그 뒤에서 붉은 머리카락의 여자가 모습을 드러냅니다.

▼ 대사 : 스텔라 알케미스트

"호오, 오버드가 이런 후미진 곳에는 무슨 일이지?" 뱀처럼 번들거리는 적갈색의 눈동자가 두사람에게 꽂힙니다. 양 팔을 늘어트리고 여유로운 자세로 서있는 모습에도 본능적으로 이 자가 위험하다는 것을 알 수 있습니다.

"순찰이라도 돌고 있었나? 둘이서 사이좋게, 하하. 소꿉놀이 같은걸."

"거기 너, 손에 있는 걸 내놔."

▼ 묘사 : 운석 강탈

스텔라 알케미스트는 소녀가 손에 쥐고 있는 돌(운석)을 알아채고 내놓으라며 위협합니다.

소녀는 본능적으로 운석이 자신에게 속한 것임을 알고 있기 때문에 스텔라 알케미스트를 경계하면서도 이를 거절하고, 스텔라 알케미스트는 소녀를 공격해 힘으로 운석을 강탈합니다.

PC1이 끼어들 경우, 스텔라 알케미스트는 먼저 PC1을 한차례 공격해 튕겨낸 뒤 강탈을 시도합니다.

소녀에게 있어 운석은 중요한 물건이지만, PC1이 더 소중하기 때문에 스텔라 알케미스트가 PC1의 목숨을 담보로 위협하거나 하면 운석을 내줍니다.

운석을 손에 넣은 스텔라 알케미스트는 혹시 이들이 운석에 대한 정보를 알고 있을지도 모른다고 생각해서 살해해 입을 막으려고 하지만, 그때 PC2와 PC3가 난입해 PC1과 소녀를 보호합니다.

이 시점에서의 스텔라 알케미스트는 아직 졈화하기 전이므로, 일단 운석을 손에 넣었으므로 무리하게 싸울 필요는 없다고 생각해 후퇴합니다. PC들이 쫓아올 기미가 보인다면, 추격을 저지하기 위해 졈 1, 2체 정도를 미끼로 놔두고 도주합니다.

▼ GM 노트

스텔라 알케미스트는 모래로 거대한 주먹을 연성해 휘둘러 공격하고(웨폰 크리에이트), 짐승을 모방한 외골격을 하반신에 장착해 높은 기동력으로 건물 사이를 뛰어다닐 수 있습니다(있을 수 없는 존재: 완전 수화, 헌팅 스타일). 이를 참고해 이 장면에서 스텔라 알케미스트의 행동을 연출하면 좋습니다. 더 자세한 내용은 클라이막스 페이즈(씬 12)의 데이터를 참고할 것.

◆ 결말

졈을 진압하느라 스텔라 알케미스트를 놓친 PC들. 스텔라 알케미스트가 H시에 온 목적은 무엇인지, 그가 찾는 것은 무엇인지, 소녀는 왜 그 돌에 끌렸는지, 소녀의 정체는 무엇인지, 수많은 의문을 안은 채 PC들이 지부로 돌아오는 것으로 장면 종료.

SCENE 8. 교차점

장면 플레이어 : 전원

◆ 해설

이제까지 얻은 정보를 바탕으로 스텔라 알케미스트와 소녀에 대한 정보를 조사하는 정보 수집 장면. 정보 수집이 어느정도 진행되면 유성우의 밤, H시에 떨어진 운석을 회수하기 위한 트리거 씬이 발동된다.

◆ 장면 내용

▼ 추천 BGM

GUILTY CROWN OST - Mis Te Ri As (Miss手リAs)

▼ 묘사 : 조사의 시작

한바탕 소동을 겪고, 현장의 뒷수습은 다른 에이전트들에 맡긴 채 여러분은 지부로 돌아옵니다. 스텔라 알케미스트가 존재를 드러낸 이상 그가 무엇을 노리는 것인지, 스텔라 알케미스트의 목표와 소녀가 찾아낸 돌이 관계가 있는지, 소녀는 어째서 그 돌을 찾아낼 수 있었는지, 조사해보는 것이 급선무겠죠.

▼ GM 노트

아래의 정보수집 핸드아웃에서 세번째 행은 조사 판정 전에 미리 제시되는 내용으로, 조사 판정을 시도할 때 플레이어가 상황 연출이나 롤플레잉을 원하는 경우 참고해서 활용할 수 있도록 작성하였습니다. 예를 들어, “소녀가 찾고 있던 것”을 조사할 때에는 소녀와 대화를 주고받는 장면을 연출해 정보의 일부를 제시한 뒤, 핸드아웃의 전체 내용을 공개하면 좋습니다.

▼ 핸드아웃

은신처의 흔적			
기능	**〈정보:웹〉, 〈지식:천문학〉**	**난이도**	**5**
스텔라 알케미스트의 은신처에서 발견한 흔적. 분석하면 최근 그의 행적을 알 수 있을지도 모른다.			
스텔라 알케미스트가 신문과 잡지에서 오려낸 내용은 키타니-이노우에 혜성에 대한 정보였다. 키타니-이노우에 혜성은 30년 주기로 지구를 방문하는 주기 혜성으로, 이 혜성의 꼬리가 남긴 먼지가 지구로 이끌려 떨어지는 것이 오리온자리 유성우다. 혜성이 지구에 근접하는 시기에는 유성우의 빈도와 횟수도 더 많아진다고 한다. 또한 20년 전, 키타니-이노우에 혜성으로부터 유래한 것으로 추정되는 운석이 발견되어 수집가들의 흥밋거리가 되기도 했다.			

소녀가 찾고 있던 것

기능 〈지식:레니게이드〉〈정보:UGN〉 **난이도** 7

소녀가 찾고 있던 물건은 무엇인지, 어디서 유래한 것인지, 소녀의 이야기를 바탕으로 조사한다.
소녀를 로이스로 지정한 캐릭터는 이 핸드아웃의 조사 판정에 +2의 수정을 받는다.

소녀는 스텔라 알케미스트와 조우한 골목에서 주운 조약돌이 자신이 찾고 있었던 것이라고 설명했다. 그것이 무엇인지 정확히는 알 수 없지만, 손에 넣은 순간 본능적인 안정감과 충족감, 그리고 고양감을 느꼈다고. 조약돌은 마치 해변에서 주운 것처럼 맨들맨들하게 생겼고, 푸르스름한 점 같은 것이 박혀 있었다고 한다.

UGN의 레니게이드 관련 연구 자료를 찾아본 결과, 소녀가 돌을 손에 넣었을 때 느낀 감정은 외부적인 요인으로 오버드의 레니게이드가 증폭될 때 느끼는 감정과 유사함을 알 수 있었다.

스텔라 알케미스트의 행적 (해금 조건:은신처의 흔적 조사 완료)

기능 〈정보:UGN, 경찰〉 **난이도** 6

H시에서 모습을 나타내기 이전, 스텔라 알케미스트의 행적에 관한 정보를 조사한다.

스텔라 알케미스트는 20여년 전 각성한 오버드지만, 그에 비해 활동 기록은 많지 않은 것으로 보인다. 본격적으로 활동을 시작한 것은 약 10여년 전. 스텔라 알케미스트의 습격과 연관된 일반인은 천문학 등, 우주에 관련된 물건을 수집하는 사람들이 많았으며. 그가 침입한 민간 시설 중에도 천문학 박물관이 있는 것을 알 수 있었다.

활동 초기, 스텔라 알케미스트는 액시즈 직속의 R랩에 침투를 시도한 적이 있었다. 그 R랩은 고밀도의 레니게이드 바이러스가 오버드에게 미치는 영향을 연구하고 있던 곳으로, 특히 현자의 돌이 레니게이드 바이러스 및 오버드와 어떻게 상호작용하는지를 알아내기 위한 부서였다. 당시의 사건 보고서에는 침투 시도 자체는 무위로 돌아갔으나, 연구 관련 정보가 일부 유출되었을 가능성이 있다고 기록되어 있다.

돌의 행방 (해금 조건: 소녀가 찾고 있던 것 조사 완료)

기능 〈정보:웹〉, 〈지식:천문학〉 **난이도** 7

소녀가 찾은 돌과 비슷한 것이 더 있는지, 어디에 있는지를 조사한다.
소녀를 로이스로 지정한 캐릭터는 이 핸드아웃의 조사 판정에 +2의 수정을 받는다.

스텔라 알케미스트와 조우한 골목 주변을 탐문한 결과, 지난 밤에 창 밖에서 밝은 빛이 깜빡거려 가로등이 고장난 줄 알았다고 말한 사람이 있었다. 탐문을 통해 비슷한 목격담이 있었던 H시 내의

위치들을 특정할 수 있었으나, 그 곳을 전부 조사하기에는 동원할 수 있는 인력이 모자른 상황이다.

소녀에게 물어보자, 그녀는 조약돌을 찾아갈 때와 같은 느낌이 여전히 들고 있다고 대답했다. 어딘가로 가야만 하는 것 같은, 자신을 끌어당기는 그 느낌은 조약돌을 만져본 이후로 더 강해진 것 같다고 한다. PC1이 했던 것처럼 그녀와 동행한다면 비슷한 돌을 더 찾을 수 있을지도 모른다.

이 핸드아웃의 내용이 공개되면 트리거 씬이 발동됩니다.

키타니-이노우에 혜성 (해금 조건: 모든 정보 조사 완료)

기능 〈지식:레니게이드, 천문학〉〈정보:UGN〉 **난이도** 8

회수한 돌과 이제까지 알아낸 정보를 바탕으로 현재 지구에 접근해 유성우에 영향을 미치고 있는 키타니-이노우에 혜성에 대한 정보를 조사한다.

H시에서 찾아낸 돌들 중 일부에 대한 샘플 분석 의뢰를 맡기는 동시에 지구 궤도 상의 UGN 우주 정거장 및 위성을 통해 키타니-이노우에 혜성을 관측한 결과를 얻을 수 있었다.

돌 안에는 레니게이드 바이러스가 고밀도로 응집된 광물이 함유되어 있었다. 운석 여러개를 모은 뒤 부수어 광물을 추출하면 현자의 돌 모조품을 만들 수 있으며, 광물의 양에 따라서는 합치는 것만으로 순수한 현자의 돌이 될 가능성도 있다.

혜성 대기의 스펙트럼 분석 결과에서 관측되는 미지의 분광선이 운석 내의 레니게이드 광물의 분광선과 일치하는 것으로, 이 운석이 키타니-이노우에 혜성에서 온 것이며 혜성의 핵에는 레니게이드 광물이 다량 존재하는 것을 확인하였다.

◆ 결말

자신이 어떤 존재인지 기억해낸 소녀, 그리고 소녀가 어떤 존재인지, 이 세계에 어떤 영향을 미칠 수 있는지 알게 된 PC들. 스텔라 알케미스트가 이제까지보다 더욱 적극적으로 공격해올 것은 자명합니다. 이 상황에서 소녀는 한가지 제안이 있다며 PC3에게 독대를 요청합니다.

▼ GM 노트

이 씬의 결말은 트리거 씬의 결말 이후에 진행되는 것입니다. 잊지 마세요!

TRIGGER SCENE. 지상의 별

장면 플레이어 : 전원

◆ 해설

PC들은 소녀의 인도에 따라 H시에 흩어져 있는 의문의 돌을 회수하기 위해 움직인다. 스텔라 알케미스트 또한 졈을 보내 돌을 회수하려 하지만 PC들은 졈을 격퇴하고 돌을 회수하는데 성공한다. 한편 회수한 돌들에 접촉할수록 소녀는 점점 자신의 기억을 되찾아가고, 마침내 자신이 어떤 존재인지 기억해낸 소녀의 앞에 스텔라 알케미스트가 나타난다. 상황을 파악한 스텔라 알케미스트는 현자의 돌 그 자체인 소녀를 자신이 차지하겠다고 선언하며 강한 집착을 보인다.

이 장면은 정보 수집(씬 8)에서 "돌의 행방" 핸드아웃을 조사하면 발동하는 트리거 씬으로, 포커스 시스템(FS)를 활용하여 진행된다. 시스템 상으로 드러나지는 않지만 스텔라 알케미스트와 경쟁하는 상황이므로, 긴박한 느낌이 들도록 속도감 있게 장면을 연출하면 좋다.

◆ 장면 내용

▼ 추천 BGM : FS 판정

星街すいせい · 戌亥とこ - OUT OF FRAME (Instrumental)

▼ 묘사 :

이제까지의 조사를 바탕으로 H시에 의문의 돌이 더 존재하고, 스텔라 알케미스트가 이를 노리고 있다는 것을 눈치챈 PC들. 스텔라 알케미스트의 의도대로 일이 흘러가는 것을 두고 볼 수 없다면, 소녀의 인도에 따라 H시에 흩어져 있는 의문의 돌을 회수하기 위해 움직일 때다!

▼ GM 노트

이하의 FS 시트 및 진행 이벤트 데이터를 참고하여 FS 판정을 진행하면서 장면을 연출합니다.

미들 페이즈 전투를 대체하면서 속도감있게 탐색과 전투를 연출하기 위한 목적으로 FS 판정 시스템을 사용하였고, 이를 위해 자체적인 룰을 추가하거나, 룰북에서 기본적으로 권장하는 FS 판정의 디테일과 차이가 나는 부분이 있을 수 있습니다. FS에 대한 내용은 인피니티 코드 P.20 부터 수록되어 있습니다.

▼ FS 시트

※ 단삭(@Dansak_Open)님이 배포하신 FS 시트 탬플릿을 활용해 만든 FS 시트입니다. 감사합니다!

F o c u S

목표를 회수하라

[셋업 프로세스] 해프닝 차트
[이니셔티브 프로세스] 지원판정
[메인 프로세스] 진행판정

종료조건	4라운드 종료 시																		
판정	〈운전:〉 〈정보:소문〉			난이도				6		최대달성치			30		경험점			4점	
진행치 카운터	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40

이미지 다운로드 링크

▼ 진행 판정의 특수 룰

이 FS 판정에서 〈백병〉〈사격〉〈RC〉〈교섭〉 기능을 사용하는 진행 판정은 해당 기능을 사용하는 메이저 액션 콤보로 판정할 수 있습니다. 이 때 해당 메이저 액션 콤보가 공격을 시행하는 효과를 가진다면, 콤보에 의한 고정 공격력의 절반을 달성치에 추가합니다.

▼ 진행 이벤트 데이터

- 각 진행 이벤트는 **이니셔티브 프로세스**에서 진행치가 조건을 만족할 때 발생합니다.
- 진행치 1
  - 소녀의 인도에 따라 돌이 있을 것으로 예상되는 장소에 도착했습니다. 돌을 찾아 바닥을 살피는 소녀를 보호하며 주변을 경계하고 있을 때, 점이 나타나 공격해옵니다!
  - **판정 기능을 〈백병〉, 〈사격〉, 〈RC〉, 〈교섭〉** 으로 변경. **난이도를 10** 으로 변경.
    판정 실패시 HP -10.
- 진행치 5
  - 일행은 습격해온 점을 물리치고, 무사히 돌을 회수합니다. 소녀가 설명했던 것 같이 생긴 작고 매끈한 조약돌에는 예의 푸른 광맥도 점점히 박혀 있습니다. 소녀는 돌을 소중하게 손 안에 쥡니다. 지체할 시간이 없으니, 다음 장소로 향합니다.
  - **판정 기능을 〈운전:〉 〈정보:소문〉** 으로 변경. **난이도를 6** 으로 변경.
- 진행치 7
  - 새로운 장소에 도착했습니다. 이번에도 수색을 위해 흩어지려 할 때, 또다시 점이 나타나 습격해옵니다. 혼자서는 역부족인 것을 깨달았는지, 이번에는 둘입니다!
  - **판정 기능을 〈백병〉, 〈사격〉, 〈RC〉, 〈교섭〉** 으로 변경. **난이도를 11** 으로 변경.
    판정 실패시 HP -10.
- 진행치 13
  - 점을 제압하고 두 개째의 돌을 회수합니다. 소녀가 쥐자, 돌 안쪽에서 희미한 푸른 빛이 언뜻 비치는 것도 같습니다. 소녀는 잠시 생각에 잠긴 듯 했다가, 강하게 느껴지는 방향이 있다며 서둘러 일행을 이끕니다.
  - **판정 기능을 〈운전:〉 〈정보:소문〉** 으로 변경. **난이도를 7** 로 변경.
- 진행치 15
  - 소녀의 인도에 따라 도착한 장소, 점이 두 체 보입니다. 마구잡이로 폭주한 이형체가 아닌, 비교적 인간의 실루엣과 닮은 단단하고 날렵한 형태를 한 점의 손에는 우리가 찾는 그 돌이 들려 있습니다. 어서 점을 제압하고 탈취하지 않으면…!
  - **판정 기능을 〈백병〉, 〈사격〉, 〈RC〉, 〈교섭〉** 으로 변경. **난이도를 12** 로 변경.
    판정 실패시 HP -10.

▼ 해프닝 차트

해프닝 차트는 룰북의 것을 그대로 사용해도 무관합니다. (IC P.24 참고)

▼ GM 노트 : 묘사

FS 판정을 진행하는 동안, 회수한 돌은 소녀가 소지하고 있도록 롤플레잉으로 유도하는 것이 좋습니다. 회수한 돌(운석)은 소녀의 본체가 H시에 떨어지면서 부서져 나온 조각이므로, 이 운석과 계속 접촉함으로써 회수한 운석과 계속 접촉함으로써 소녀는 잃어버린 기억을 찾고 자신이 누군지 깨닫게 됩니다. 운석과 소녀가 상호작용하고 있음을 암시하는 푸른 빛 등을 묘사하면 좋습니다.

또한 PC들이 움직이는 동안 스텔라 알케미스트나 그가 보낸 졈들도 H시에 계속 출몰하고 있는 상황이므로, 지부장인 PC3에게 엑스트라 에이전트들이 상황을 보고하는 등의 연출도 긴박감을 더하는 데 도움이 됩니다.

▼ GM 노트 : FS 판정의 수치 조정

진행 판정의 특수 룰은 진행 이벤트 중 전투 상황의 판정에 있어, 고정 대미지 빌드의 캐릭터들도 활약할 수 있도록 하기 위해 추가한 것입니다.

진행 이벤트는 기본적으로 탐색(이동)-전투의 반복 구조입니다. 이를 위하여 진행 이벤트가 라운드당 2회 정도 일어날 수 있도록 구성하였습니다. 탐색 이벤트의 경우 굳이 여러번 판정하지 않아도 되도록 1 혹은 2의 진행치만 얻으면 넘어갈 수 있도록 설정하였고, 전투 이벤트는 특수 룰로 인해 사실상 1회 판정에 진행치를 4씩 확정적으로 얻을 것을 가정하고 설정하였습니다.

테스트 플레이에서는 사회가 높은 1탱커+2딜러 조합으로 메인 프로세스 10회 (3라운드+1회) 만에 FS 판정을 완료하였습니다. PC 구성에 따라 FS 판정의 수치 조절이 필요할 경우 참고해주세요.

만일 전투 이벤트에서 진행치 획득이 다소 꼬여서 탐색 이벤트가 스킵될 경우 (예를 들어 진행치가 12일 때, 판정에서 +4을 얻어 16이 된 경우) 돌을 회수해서 돌아가던 졈을 포착해 바로 전투에 들어간다거나 하는 식으로 탐색을 스킵하고 바로 다음 전투로 들어가도록 연출할 수 있습니다.

▼ 추천 BGM : FS 판정 완료 이후

[Arknights OST] calamity

▼ 묘사 : FS 판정 성공시

정신없이 시내를 뒤지고 다니는 동안 날이 거의 저뭅니다. 마지막으로 쓰러진 졈의 손아귀에서 풀려나 바닥을 구르는 돌을 소녀가 서둘러 다가가 집어듭니다. 큼지막한 졈의 손아귀에 있어서 잘 몰랐는데, 이번에 회수한 돌은 크기가 제법 큽니다.

소녀가 돌을 양손으로 감싸쥔 채 고개를 살짝 숙이고 집중하자, 조금씩 그녀에게서 흘러나오는 레니게이드가 짙어지는 것이 느껴집니다. 그리고 그 때…

▼ 묘사 : FS 판정 실패시

정신없이 시내를 뒤지고 다니는 동안 날이 거의 저뭅니다. 스텔라 알케미스트를 막지 못했다는 보고가 계속해서 지부장의 통신기에 도착합니다. 그리고 다음 장소로 이동하려던 여러분의 앞을 막아선 것은…

▼ 대사 : 스텔라 알케미스트

PC들의 앞을 가로막은 스텔라 알케미스트는 히죽거리며 웃습니다.

“하, 하…하하…! 그래, 그거였나. 하, 중요한 걸 놓치고 있었잖아! 그래도 너희들보단 내가 여전히 낫군. 너무 자책하지는 마. 나도 방금 전에야 깨달은거니까.”

한 발자국 앞으로 나아간 스텔라 알케미스트는, 소녀에게 번들거리는 시선을 고정시킨 채 왼손을 들어 자신의 웃옷 목덜미를 잡아 아래로 당깁니다. 드러난 그녀의 가슴팍 사이에 자리잡은 것은, 보랏빛을 띈 광석입니다. 이제까지 여러분이 찾아온 돌의 빛과는 다르게, 불길하게 빛나는 광석의 표면에는 핏줄과도 같은 붉은 금이 얽혀 있습니다.

“나는 느낄 수 있지. 너를, 네 존재를… 하하! 우주에서 내려온 레니게이드의 축복, 싱싱하고 완벽한, 현자의 돌! 같은 원료로 만든 이 데미 크리스탈을 받아들일 수 있었던 나만이, 오직 나만이 유일한 적합자기 때문에!”

“그건 내가 가지는게 당연하겠지. 지키고 싶나? 잘 해봐, UGN의 개들. 소중하고 귀중한 현자의 돌의 곁에 딱 붙어 있어. 그 동안 나는 이 도시를 마음껏 헤집고 불태울테니까. 그러다 너희들이 버티지 못하고 그 정의로운 엉덩이를 떼면,” 손을 펼쳤다가 단숨에 움켜쥡니다. “그때 낚아채주지.”
"그리고 너. 이 도시가 박살나는 꼴을 보기 싫으면 얌전히 나한테 오는 게 좋아. 그런데… 눈깔을 보아하니 그럴 생각은 없는 것 같네. 상관없어. 어차피 너를 견딜 수 있는 적합자는 나뿐이니까. 너도 곧 깨닫게 되겠지."

▼ GM 노트

FS 판정이 성공할 경우, 소녀는 기억을 완전히 되찾고 자신이 어떤 존재인지 깨닫게 됩니다. 운석을 회수하는 소녀의 모습과 강렬해진 소녀의 레니게이드, 그리고 그에 공명하는 데미 크리스탈을 느낀 스텔라 알케미스트는 소녀가 자신이 찾던 운석으로 이루어진 현자의 돌이라는 것을 깨닫게 됩니다.

FS 판정이 실패할 경우, 소녀는 자신이 어쩐 존재인지 어렴풋이 깨닫습니다. 다수의 운석을 회수해 강화된 스텔라 알케미스트의 데미 크리스탈은 소녀의 레니게이드에 공명하고, 스텔라 알케미스트는 소녀가 자신이 찾던 운석으로 이루어진 현자의 돌이라는 것을 깨닫게 됩니다.

소녀가 현자의 돌이란 것을 깨달은 스텔라 알케미스트는 현자의 돌을 손에 넣고자 하는 욕망에 광적으로 집착하게 되어 곧 인간을 포기하고 겸화합니다. 이전의 장면보다 더욱 맹목적이고 광기에 찬 모습을 보여주면 좋을 것입니다. PC들이 소녀를 보호하려 할 경우, H시를 공격해 혼란을 일으키고 그 기회를 노리겠다는 의도를 숨기지 않고 내보이며 협박한 뒤 퇴장합니다. 무력 시위를 위해 퇴장하기 전, 자신이 이끌고 있는 겸들의 군세를 석양을 등진 실루엣 등으로 보여주는 연출도 어울릴 것입니다.

또한, 이 장면에서 스텔라 알케미스트가 “자신이 원하는 것을 손에 넣었던” 사례로 PC2의 가족을 습격해 운석을 처음 손에 넣었던 사건에 대해 언급해서 PC2와 스텔라 알케미스트와의 악연을 강조하는 것도 유효한 연출이 될 수 있습니다.

▼ 묘사 : 의문의 소녀

기억을 (전부든, 부분적으로든) 되찾은 소녀는 이전보다 성숙하고 차분한, 신비로운 이미지가 강해집니다. 근본적으로 사람을 좋아하기 때문에 스텔라 알케미스트의 광기에도 분노보다는 안타까운 감정이 앞서지만, H시를 공격하겠다는 말에는 동요합니다. 그럼에도 자신이 스텔라 알케미스트의 손에 들어가면 더욱 큰 혼란과 파괴가 따라올 것을 알기에, 그녀에게 자신의 존재를 넘길 생각은 하지 않습니다.

◆ 결말

선전포고를 남기고 사라진 스텔라 알케미스트. 소녀는 자신이 이 세계에 어떤 혼란을 일으킬 수 있는 존재인지 다시금 깨닫습니다. 그에 따른 불안한 감정을 RP하고, 이 상황에 대한 PC들의 반응을 확인한 뒤 장면 종료.

이 장면은 정보 수집 중의 트리거 씬이므로, 장면 종료 후에는 씬 8로 되돌아갑니다.

SCENE 9. 있어야 할 장소

장면 플레이어 : 전원

◆ 해설

소녀의 요청으로 마련된 PC 전원과 소녀, 키리타니 유우고와의 면담. 상황을 보고받은 키리타니는 고민에 빠진다. 소녀는 자신이 떨어져나온 혜성으로 돌아가겠다는 의사를 밝히고, 이를 위해 우주로 갈 수 있도록 도움을 요청한다. 키리타니는 고민 끝에 소녀의 계획을 수락하고, 도움을 줄 사람을 찾아보겠다고 한다.

이 장면은 소녀의 결심과, 그에 대한 PC들의 반응이 중심이 되는 장면이다. 이제까지 PC들이 소녀와 쌓아온 인연을 의식하며 소녀의 반응을 통해 장면을 연출하면 좋다.

◆ 장면 내용

▼ 추천 BGM

[Arknights OST] void

▼ 묘사

다음날 아침, PC들은 소녀와 함께 회의실에 모여 있습니다. 스크린에 띄워져 있는 것은 UGN 일본 지부장, 키리타니 유우고의 모습. 소녀가 PC3에게 부탁해 만든 자리입니다.

상황을 보고받은 키리타니는 생각에 잠기고, 그런 그에게 소녀는 현자의 돌이 가지는 힘이 그 정도로 굉장한 것인지 묻습니다. 키리타니는 현자의 돌은 매우 강력한 힘이며 그것을 노리려고 많은 세력들이 움직일 거라는 사실을 알려주고, 그 이야기를 들은 소녀는 결심을 굳히고 자신의 계획을 말합니다. 더이상의 갈등으로 사람들이 다치는 것을 원치 않으니 지구를 떠나서 우주로 돌아가겠다고요.

▼ 추천 BGM : 소녀의 결심

Vague Hope / Cold Rain (From "NieR: Automata") (Guitar)

▼ 대사 : 키리타니 유우고

"UGN의 공식적인 입장은 FH와 타협하지 않고, 오버드의 권리를 최대한 보장하려 노력하는 것입니다."

“하지만 현자의 돌… 그것도 유래없는 크기라면, 엄청난 주목을 받게 될 겁니다. 스텔라 알케미스트, 그 자뿐만 아니라 누구라도 당신을 노리게 될 지 모릅니다.”

“우주라… 일본 지부의 힘만으로도 불가능한 것은 아닙니다만, 상황을 고려해 일을 빠르게 진행시키려면 도움을 구하는 편이 좋겠군요. 이 부분은 제게 맡겨주십시오.”

▼ 대사 : 의문의 소녀

"역시 방법은 이것밖에 없는 것 같네요. 제가 우주로, 혜성으로 돌아갈 수 있게 도와주세요.”

“저는 제 존재로 인해 분쟁이 벌어지는 걸 원하지 않아요. 여러분은 지금도 충분히 지켜야 할 것이 많고, 그걸 위해 부단히 노력하고 있는데… 또, 현자의 돌이 그렇게 위험한 존재라면 누군가는 혜성을 지키기도 해야 할 거고요.”

“내가 여기 머무는 시간이 길어질수록 더 많은 사람들이 나에 대해 알게 될거야. 그럴수록 상황은 더 어려워지고, 위험해지겠지.”

▼ GM 노트

소녀는 혜성으로 돌아가 다시 외로워지는 것은 싫고, PC들이 소중하고 함께 한 시간이 즐거워서 지구에 남아있고 싶어합니다. 그러나 자신의 존재로 인해 PC들을 포함한 자신의 주변 사람들, 또 그 이상의 많은 사람들(ex. H시 시민들)이 상처를 입고 일상을 잃게 되는 것은 용납할 수 없기에 우주로 돌아가기로 결단을 내립니다. 어느정도의 망설임이나 아쉬움은 있지만, 그럼에도 불구하고 사랑하는 사람들을 위해 결정을 내렸다는 점에 포인트를 주고 RP하면 좋을 것입니다.

PC가 강경하게 만류할 경우, 키리타니에게 소녀의 결정을 지지하게 합시다. 예를 들면 일본 지부장이라고 해도 할 수 있는 일에는 한계가 있고, 만일 개혁파 중추평의회가 정보를 접하고 소녀의 신변을 인도할 것을 요구할 경우 어떻게 할 수 없다던가…등의 대사 정도면 적당할 것입니다.

소녀가 홀로 혜성으로 돌아가 지내다가 고독으로 인해 점화하는 것을 걱정할 경우, 태양에서 멀어져서 혜성의 표면이 얼어붙고, 사람들의 전파가 닿지 않게 되면 자연스럽게 잠들게 될테니 괜찮을 거라고 대답합시다.

◆ 결말

키리타니는 협력자를 구하는 대로 연락하겠다는 말을 남기고 통신을 끊는다. PC들이 RP를 완료했다면 장면 종료.

SCENE 10. 돌파구

장면 플레이어 : PC3

◆ 해설

키리타니는 협력자를 구했다며 PC3, 소녀와 회의를 가진다. 스크린에 나타난 인물은 중추평의원 테레즈 블룸. 그녀는 우주로 향할 수 있는 1인승 소형 우주선과, 우주선의 준비를 위해 필요한 엔지니어를 지원해주기로 한다. 키리타니는 H시 근교의 비행장을 확보해 우주선을 발사시킬 이번 작전의 총 지휘를 PC3에게 맡긴다.

이 장면은 클라이막스 돌입 전, PC3의 지부장으로서의 캐릭터 어필을 위한 장면이다. 테레즈 블룸과 키리타니 유우고라는 높은 직위의 NPC들이 등장하지만, 어디까지나 PC3가 주인공으로서 주도적인 롤플레잉을 할 수 있도록 할 것.

◆ 장면 내용

▼ 추천 BGM

[Arknights OST] loading

▼ 묘사

키리타니에게 연락이 온 것은 다음날 점심이었습니다. 스텔라 알케미스트의 지시인지, 아침부터 동시다발적으로 출몰하기 시작한 좀의 처리를 지휘하던 PC3의 통신기가 울립니다.

“PC3, 리바이어선입니다. 약 한시간 뒤에 H시 지부에 도착할 예정입니다. (소녀)와 함께 회의실에서 볼 수 있겠습니까? 협력자는 보안 회선을 통해 화상으로 참가할 겁니다.”

한시간 뒤, PC3와 키리타니, 소녀는 회의실에 모입니다. ‘협력자’와는 곧 연결이 될 것 같습니다. 누군지는 막 들은 참입니다.

화상 회의 스크린에는 중추평의회의 마크가 떠 있고, 곧 연결된 화면에 보이는 것은…

▼ 대사 : 테레즈 블룸

"중추평의회 평의원, 테레즈 블룸입니다. 잘 부탁해."

“그쪽이 (소녀의 이름)이구나. 만나서 반가워. 지구는 어땠어?”

※ 여기서 소녀는 지구에서 지내는 시간이 즐거웠으며, 떠나는 것이 아쉽다는 감정을 살짝 내비칩니다.

“역시 지구를 떠나는 게 내키지는 않는 것 같네 .그래도 그런 결단을 내려준 당신에게 감사를 표할게.”

“확실히 당신은 존재만으로 여러가지 갈등을 일으킬 수 있으니까. 그게 당신의 잘못은 아니지만, 그렇다고 해서 외면할 수 있는 현실도 아니지.”

“유산관리국에서, 레니게이드 레거시를 연구해 개발한 1인용 소형 우주발사체의 프로토타입이 지금 일본에 있어. 적당한 비행장만 수배할 수 있다면, 발사체의 이동과 발사 준비를 위해 필요한 기술 인력은 내가 준비할게.”

▼ GM 노트

시나리오 작성자는 더블크로스 퍼스널리티에 대한 지식이 별로 없는 편입니다. 테레즈 블룸의 말투가 어색한 부분이 있어도 부디 양해 부탁드립니다.

테레즈 블룸은 소녀의 정체가 알려지면 FH나 기타 세력 뿐만 아니라, UGN 내부의 과격파가 움직여서 갈등이 격화될 것을 우려하고 있기 때문에 소녀를 지구에서 손대기 어려운 곳으로 보내고 정보를 은폐하는 것에 적극적으로 도움을 줄 것입니다.

시간을 끌수록 스텔라 알케미스트 뿐만 아니라 다른 세력이 정보를 알게 될 위험성도 높아지므로, 키리타니와 테레즈는 간접적 도움만을 주고, 현장에 대해 잘 알고 있으며 당장 가용인력을 지휘할 수 있는 H시 지부장인 PC3가 전체적인 작전을 맡아 지휘할 수 있도록 연출해주면 좋습니다.

◆ 결말

테레즈 블룸은 믿고 맡기겠다는 말을 남기고 통신을 종료합니다. 다른 곳에서의 업무로 어쩔 수 없이 H시를 떠나는 키리타니 유우고 또한, PC3를 믿고 있겠다고 말하고 자리를 뜹니다.

우주선의 이송 및 발사 준비가 완료될 때까지, 테레즈 블룸이 제시한 날짜는 5일. 그 동안 PC3가 가지고 있는 패로 어디까지 해낼 수 있을지, 시험해 볼 때입니다.

RP가 완료되었으면 장면 종료.

SCENE 11. 점과 점을 이어서

장면 플레이어 : PC1, PC2

◆ 해설

우주선 발사 전날 밤, 소녀는 PC1, PC2와 마지막으로 마음 속에 담아둔 이야기를 나눈다. 소녀는 PC1에게 주고 싶은 것이 있다고 말하며 자신의 본체 일부를 정제해 만들어낸 현자의 돌을 건네준다.

이 장면은 클라이막스 돌입 전, PC1과 PC2의 캐릭터 어필을 위한 장면이다. 소녀가 그동안 PC1과 PC2와 형성해온 관계성을 바탕으로 추억을 이야기하거나, 말하지 못했던 말을 하는 등 시나리오 내에서 PC1과 PC2의 행적을 바탕으로 그들이 느끼는 바를 어필할 수 있도록 연출할 것.

◆ 장면 내용

▼ 묘사

테레즈 블룸이 약속한 닷새는 쏜살같이 흘러갔습니다. 매일같이 일어나는 사건을 수습하기 위해 정신없이 뛰어다녔기 때문인지, 혹은 정해진 끝이 기다리고 있기 때문인지.

발사 예정일 이틀 전이 되자 지부의 에이전트들은 순차적으로 비행장의 경비를 위해 배치되었고, 만일의 상황을 위해 자리를 뜨지 말고 비행장에서 숙식을 해결할 것을 지시받았습니다. PC1과 PC2 또한, 소녀의 근접 경호 인원으로 임무를 배정받게 되었습니다.

발사 전날 저녁, 작전 상황에 대한 마지막 브리핑을 마친 뒤의 자유시간입니다. 소녀가 자신이 타게 될 우주선을 발사 전에 한 번 더 보고싶다고 해서, 세 사람은 우주선이 배치된 격납고에 와 있습니다. 준비는 이미 완료되었는지 격납고는 당직을 서는 사람들 외에는 보이지 않아 한산합니다.

▼ 추천 BGM

[戌亥とこ - 初恋 (첫사랑)]

▼ 대사 : 의문의 소녀

"이걸 타고 가는거구나. 이제야 실감이 나네."

“길지 않은 시간이었는데, 정말 많은 일이 있었지.”
※ 시나리오 내에서 PC들과 했던 대화나 롤플레잉을 상기하며 감사를 전합니다.

“……마지막으로 한 가지만, 조금 억지를 부려도 될까?”

인적이 드문 곳으로 두 사람을 이끈 소녀는 품 안에서 무언가를 꺼냅니다. 처음 만났을 때 입고 있던 세라복의 스카프로 싸둔 것을 풀면, 주먹 절반만한 크기의 푸른색 크리스탈이 모습을 드러냅니다.

“이걸… PC1에게 주고 싶어.”

“이것 때문에 분쟁이 일어나는 게 싫어서 떠나는건데, 이러는 게 말도 안된다는 건 알아. 그래서 억지를 부린다고 한 거고. 그치만, 그래도…… 나를 기억할만한 물건이 하나 정도는 있으면 좋을 것 같아서…….”

▼ 특수 기믹 : 현자의 돌 융합

PC1이 받은 현자의 돌은 언제든 PC1 자신과 융합시킬 수 있습니다. 어떤 방식으로 융합하는지, 어디에 현자의 돌이 자리잡게 되는지 등은 자율적으로 정할 것.

현자의 돌이 PC1과 융합하면, 이번 시나리오에 한해 PC1의 시나리오 로이스가 D로이스 “현자의 돌”과 동일한 효과를 가지게 됩니다. 이 효과가 있는 동안 PC1의 시나리오 로이스는 승화할 수 없으며 (단, 타이터스는 가능) 백트랙 과정에서는 D로이스가 아닌 일반 로이스로 취급합니다.

PC1의 플레이어는 PC1과 융합한 현자의 돌을 캐릭터의 정식 D로이스로서 채용할지, 아니면 이번 시나리오에서만 활용할지 선택할 수 있습니다. 이 내용은 반드시 플레이어에게 고지하도록 합니다.
후자의 경우, 클라이막스 전투가 종료될 때 현자의 돌이 빛을 잃고 PC1의 몸에서 떨어져나오는 연출을 추가해줍니다.

▼ GM 노트 : 장면 연출

이 장면의 연출은 이제까지 세션에서 PC1과 PC2가 어떻게 롤플레잉을 했는지에 따라 달라집니다. 특히 PC2의 경우, 플레이 중 소녀와 얽힐 일이 없었다면 이런 장면에 던져지는(...) 것을 곤란하게 느낄 수 있습니다. 이 때는 소녀가 먼저 PC2의 과거에 대해 넌지시 사과해봅시다. 어떻게 알았냐고 캐묻는다면

적당히 스텔라 알케미스트가 데미 크리스탈을 보여줬을 때 공명이 일어나면서 그 운석의 기억이 흘러들어왔다 정도로 대답하면 아마 크게 이상하진 않을 것 같습니다.

세션에 따라서는 (PC2에게 적절한 비중을 주기가 어렵다면) 이 장면을 PC1 단독 장면으로 하고, 직전이나 직후에 별도로 PC2의 단독 장면을 주는 것도 생각해볼만 합니다. 예를 들어 PC2에게 습격에서 살아남은 가족이 있고(형제자매 등), 서로 무척 아끼는 사이라면 발사 전날에 가족과 전화통화를 하는 장면을 통해 스텔라 알케미스트에 대한 PC2의 악연을 중심으로 장면을 연출해볼 수 있을 것입니다.

▼ GM 노트 : 소녀 롤플레잉 & 현자의 돌

이 장면의 소녀는 기억을 되찾은 후에 보여준 성숙하고 신비스러운 모습보다, 처음 만났을 때의 사랑스럽고 발랄한 모습에 좀 더 가깝습니다. 내일 헤어져야 하기 때문에, 이제까지 괜찮다고 말하며 꿋꿋한 모습을 보여줬던 것과 달리 마지막으로 솔직하게 아쉬움을 슬쩍 드러내게 됩니다. 보이 밋 걸 스토리의 히로인으로써, 마지막 불꽃을 태워 매력을 발산해보도록 합시다.

PC1에게 줄 현자의 돌을 만드는 것은 기본적으로 소녀에게 해가 가지 않는 것으로 가정했습니다. 또한, 현자의 돌이 적합할지 PC1이 걱정한다면 소녀의 대사로 PC1이 적합자임을 확신할 수 있도록 격려해줍시다.

◆ 결말

그렇게 마지막 밤이 깊어가고, 이별의 때가 다가온다. 서로 충분히 대화하며 RP를 마쳤으면 장면 종료.

클라이막스 페이즈

SCENE 12. 혜성은 밤을 가로지르며

장면 플레이어 : 전원

※ 이 장면의 제목은 추천 BGM인「천구, 혜성은 밤을 건너며」에서 따왔습니다.

◆ 해설

해가 아직 뜨지 않은 새벽, PC들의 계획을 알아챈 스텔라 알케미스트가 대규모의 겸을 동원해 비행장을 습격해온다. 습격에 대비하고 있었던 지부원들이지만 스텔라 알케미스트가 그동안 회수한 운석을 통해 강화시킨 겸들은 예상보다 강했고, 발사가 시작되기 전에 우주선 앞에 도달한 스텔라 알케미스트는 앞을 가로막는 PC들에게 덤벼든다. PC들이 스텔라 알케미스트를 제압하면 우주선은 무사히 발사된다.

◆ 장면 내용

▼ 묘사 :

“습격 경보 발령, 습격 경보 발령. 기지 내 전원 작전 프로토콜에 따라 자신의 위치로 향할 것.”

아직 해가 뜨려면 좀 더 남은 어두운 새벽, 시끄럽게 울리는 사이렌 소리에 여러분은 자신의 방에서 눈을 뜹니다. 예상했던 습격입니다. 습격이 발생하면 PC1과 PC2는 소녀를 호위해 격납고로 데려가 우주선에 탑승시키고, 예정되었던 시각보다 발사를 앞당기기로 되어 있습니다.

PC3는 먼저 격납고의 상황실에 도착해, 통신기를 통해 끊임없이 지부원들을 지휘하고 있습니다. 다만 상황은 예상보다 좋지 않은 듯 합니다. 적이 예상보다 강해서 전선이 빠르게 밀려나고 있다는 보고가 들어옵니다.

그리고 얼마 지나지 않아, 격납고의 문이 찌그러지며 익숙한 얼굴이 모습을 드러냅니다.

▼ 대사 : 스텔라 알케미스트

"하! 꽤나 스케일 크게 일을 키워놨지만…여기까지다.”

“그 힘은 나를 위해 준비되었고, 나를 위해 여기까지 온 거다. 너희들 멋대로 없애버릴 수 있을 것 같아?”

“굳이 증명이 필요하다면, 보여주지! 너희들을 찢어발겨서!”

◆ 전투

▼ 추천 BGM

星街すいせい - 天球、彗星は夜を跨いで (천구, 혜성은 밤을 건너며) / 인스트루멘탈 버전

▼ 충동 판정

충동 판정의 난이도는 8로 설정합니다. 단, 트리거 씬의 FS 판정을 실패했을 경우 10으로 설정할 것.

▼ 에너미 데이터

“별의 연금술사” 스텔라 알케미스트

크로스 브리드, 모르페우스 / 발로르

【육체】4【감각】3【정신】5【사회】2
〈백병〉2〈의지〉2

【HP】250【행동치】11
장갑치 0
침식률 150% (주사위 +4개)

D로이스 데미 크리스탈

- E로이스 목록
  - 궁극존재
  - 거듭된 절망
  - 있을 수 없는 존재: 완전수화
  - 있을 수 없는 존재: 지성을 지닌 짐승
  - 있을 수 없는 존재: 헌팅 스타일
  - 초월활성: 죄인의 검
- 취득 이펙트 목록 (수치에 영향이 있을 경우, 침식률에 의한 +1Lv을 포함한 레벨로 기재)
  - [발로르 에너미] 가속세계
  - [모르페우스] 인피니티 웨폰 Lv6
  - [키마이라] 완전수화 Lv2, 지성을 지닌 짐승 Lv1, 헌팅 스타일 Lv2
  - [일반] 컨센트레이트:모르페우스 Lv2
  - [모르페우스] 죄인의 검 Lv5(3+초월활성), 기간틱 모드 Lv1
  - [발로르] 거인의 도끼 Lv3, 순속의 칼날 Lv2
  - [일반 에너미] 가속하는 시간 Lv.2
- 콤보 목록
  - 연금술의 거인 (마이너) : 인피니티 웨폰 + 완전수화 + 지성을 지닌 짐승 + 헌팅 스타일
  - 재는 재로 (메이저): 컨센:모르페우스+죄인의 검+거인의 도끼+순속의 칼날
  - 먼지는 먼지로 (메이저, 범위(선택)): 컨센:모르페우스+죄인의 검+거인의 도끼+순속의 칼날+기간틱 모드

▼ 에너미 배치 및 전투 플랜

약 15m 거리에 스텔라 알케미스트를 배치한 채로 전투를 시작한다.

매번 셋업 프로세스에 가속세계를 사용한다.

첫 메인 프로세스에 마이너 콤보를 사용해 PC들의 인게이지로 접근하고, 인게이지에 인원이 여럿이면 대상이 범위(선택)인 메이저 콤보에 D로이스 데미 크리스탈을 함께 사용해 광역 공격을 시도한다.

궁극존재가 해제될 경우, 다음 이니셔티브 프로세스에서 '거듭된 절망'을 사용해 '점:블라스터(기본 룰북 2권 P.264)'를 스텔라 알케미스트가 최초에 배치되었던 인게이지에 등장시킨다. 이때 등장하는 점:블라스터의 침식률을 높이고, 이펙트 레벨을 약간씩 올리는 것으로 스텔라 알케미스트에 의해 강화된 것을 표현해도 좋다.

궁극존재가 해제된 채로 돌아오는 첫 메인 프로세스를 수행한 후, 가속하는 시간을 사용해 한번 더 메인 프로세스를 수행한다.

▼ 궁극존재의 해제 조건

스텔라 알케미스트의 E로이스 궁극존재는 PC1이 현자의 돌과 융합했을 때 해제됩니다. 만일 클라이막스 전투 전에 이미 PC1이 현자의 돌과 융합했을 경우, PC1이 현자의 돌과 융합한 것을 알아챘을 때 (RP로 드러날 때, 혹은 현자의 돌 효과 사용시) 해제되도록 합니다.

스텔라 알케미스트의 궁극존재는 "오직 자신만이 혜성에서 온 현자의 돌 적합자다" 라는 믿음과 극도로 비대하고 오만한 자아에서 비롯한 것입니다. RP를 통해 이러한 부분을 계속 어필해서 PC1이 자연스럽게 자신이 현자의 돌과 융합하는 모습을 보여주도록 하면 가장 좋습니다.

▼ GM 노트 : 에너미 묘사 및 롤플레잉

클라이막스 페이즈의 스텔라 알케미스트는 궁극존재의 효과에 의해 자아가 비대해진 상태로, 방어를 도외시하고 극단적으로 공격에 치중한 형태로 점화하였습니다. 이전 장면들에서 유연하게 상황을 보고 물러나거나, 전략적으로 H시를 혼란에 빠트리는 등의 모습과 다르게 목표(현자의 돌)을 눈앞에 두고 흥분해 맹목적으로 달려드는 야수와 같은 면을 염두에 두고 빌딩 및 플랜을 작성하였으니 참고해주세요.

스텔라 알케미스트는 (마이너 콤보로) 매트릭스 시리즈의 APU와 비슷한 강화복을 연성해 입습니다. 어깨 좌우로 큼지막한 건틀릿이 달린 4개의 팔이 달려있어 팔의 움직임에 연동해 움직이고, 하체에는 짐승의 것과 비슷한 역관절 다리가 있습니다. 완전수화한 키마이라를 연상시키는 속도로 빠르게 근접해 백병전을 벌이는 것이 주요 전투 방식입니다.

▼ GM 노트 : 에너미 운용

궁극존재가 해제된 이후의 스텔라 알케미스트는 PC1에 대해 강한 증오와 열등감을 표출하며 (아무래도 자기꺼는 데미 크리스탈인데 PC1은 현자의 돌이니까…) 가속하는 시간을 사용해 더욱 맹렬하게 PC들에게 달려듭니다.

운용 측면에서, 스텔라 알케미스트는 방어수단이 전혀 갖춰져 있지 않기 때문에 PC들이 때리면 때리는 대로 다 맞게 됩니다. 시나리오 기믹에 의해 딜러일 가능성이 높은 PC1이 현돌까지 챙기기 때문에, PC들의 화력을 잘 가늠해 HP를 조정해주세요. 화력이 예상 외로 너무 세서 허무하게 끝날 것 같다 싶으면 일반 에너미 이펙트인 소생부활을 슬쩍 넣고 가속시를 한번 더 써서 마지막으로 범위기를 넣으며 발악하는 연출도 가능할 것입니다.

◆ 결말

스텔라 알케미스트가 힘을 다해 쓰러지는 동시에, 불꽃을 뿜으며 우주선이 발사된다. 광기에 가득 찬 절규를 내지르며 멀어지는 우주선을 향해 뻗은 팔은 곧 모래가 되어 무너지면서 바람에 흩어진다.

유성우가 내리는 새벽 하늘을 가르며, 희게 반짝이는 불빛이 솟아오른다. 지구에 잠시 내려앉았던 별이 되돌아가는 것처럼.

장면이 종료되면 백트랙을 수행한 후 엔딩 페이즈로 간다.

엔딩 페이즈

SCENE 13. 유성이 내리는 거리

장면 플레이어 : PC3

◆ 해설

며칠이 지난 시점. 키리타니 유우고의 적극적인 도움에 힘입어 PC3는 사건의 뒷수습을 마쳐간다. 보고를 핑계로 H시를 방문한 키리타니는 남은 일은 자신이 할테니 PC3는 아직 끝나지 않은 유성우를 보러 가는게 어떻냐고 권한다. PC3는 유성우가 내리는 하늘 아래에서 자신이 지켜낸 거리를 걷는다.

◆ 장면 내용

▼ 추천 BGM

AZKi - いのち (목숨)

▼ 묘사 :

FH 셀의 대규모 H시 습격 사건이 마무리된 지 며칠이 지났습니다. 사건의 여파로 부상자와 재산 피해가 다수 발생하는 등, 지부장이 해야 하는 일이 잔뜩 생겼지만 리바이어선이 적극적으로 지원을 아끼지 않으며 뒷수습을 도와주어서 다행히 한시름을 덜었습니다.

PC3는 지금 H시에 다시 방문한 리바이어선과 지부장실에서 마주하고 있습니다. 노을이 지는 창 밖으로 보이는 도시의 스카이라인은 이전과 같습니다. 물밑에서 이런저런 일이 있었어도 끝내 지켜낸 일상처럼.

리바이어선은 공식적으로는 H시 습격 사건의 사후처리에 대해 직접 보고를 받기 위해 온 거지만, 어째 PC3에게 보고를 요구할 생각은 없어 보입니다.

▼ 대사 : 키리타니 유우고

"수고하셨습니다, PC3. 보고서는 이미 확인했고, 내용은 충분하니 오늘 밤은 이만 쉬셔도 됩니다. 처리할 업무가 아직 있는 것은 알지만, 나머지는 제게 대행을 맡기십시오."

"하하... 이번 일에는 공식적으로 기록하고, 포상할 수 없는 부분이 있었으니까요. 그에 대한 비공식적인 치사라고 해 두죠."

"피크는 지났어도 아직 유성우가 보인다고 하니까요. 오늘 밤은 한 번 보러 가시는 것도 좋겠죠. 소원도 빌고 말입니다."

▼ GM 노트

오프닝 페이즈의 PC3 장면(씬 1)과 비교하여 대비되게 연출하면 효과가 좋을 거라고 생각합니다.

키리타니의 대사에서 '비공식적인 치사'는 현자의 돌에 대한 내용을 공식 기록이나 보고에 남기지 않았기 때문에 꺼내는 말입니다.

◆ 결말

밤이 되고, PC3가 유성우가 내리는 밤하늘과 일상으로 돌아온 H시의 거리를 바라보는 장면을 연출한다.

RP가 끝나면 장면 종료.

SCENE 14. 손 안에 남아있는 것

장면 플레이어 : PC2

◆ 해설

스텔라 알케미스트와의 악연을 매듭지은 PC2. 본래의 지부로 돌아갈 준비를 하는 PC2에게 리바이어선이 보낸 물건이 도착한다. 스텔라 알케미스트의 본거지를 수색하다 발견한, PC2의 부모님이 입수했던 운석이다. PC2는 오래 얽매였던 과거와 매듭을 짓고, 미래를 향해 나아간다.

◆ 장면 내용

▼ 추천 BGM

D/Zeal - 餞の鳥 (전별의 새)

▼ 묘사 :

스텔라 알케미스트의 사망이 확인되자, 자연스레 추적 임무도 끝났습니다.

H시에 더 이상 머물 이유가 없는 PC2에게는 복귀 지시가 내려졌습니다. 당장 돌아가야 하는 것은 아니지만, 짐 정도는 슬슬 싸두는 것이 좋겠죠.

돌아갈 준비를 하고 있노라니, 현관의 초인종이 울립니다. 나가보자 웬 남자가 서 있고, 그는 자신을 리바이어선 휘하의 에이전트라고 소개합니다. 그는 작은 상자를 꺼내 PC2에게 건넵니다.

과거에 유출되었던 연구자료를 회수하기 위해 스텔라 알케미스트의 본거지를 찾아내 수색하던 중 찾은 물건인데, 리바이어선이 PC2에게 전해주라고 했다는 말을 남기고 남자는 돌아갑니다.

상자를 열어보면, 작은 돌이 들어있습니다.

반질반질한 윤기가 나는 어두운 색의 돌은 기억에서 보았던 푸른 광채는 더이상 나지 않고, 생각보다도 훨씬 작은 것 같지만, 부모님이 보여주었던 운석입니다. 손바닥에 꽉 차는 크기였던 것 같은데, 분명 당신이 그 때보다 커진 탓이겠지요.

▼ GM 노트

운석의 레니게이드 크리스털 부분은 스텔라 알케미스트가 추출해 사용했기 때문에 빛을 잃었습니다.

이 장면은 PC2가 (스텔라 알케미스트와의) 과거를 매듭짓는 것이 주 목적입니다. 위의 묘사에서는 오프닝 페이즈의 씬 2에서 보여준 가족과의 추억을 상기시키는 소재로 그 운석을 사용했지만, 다른 방식으로 연출해도 좋습니다. 어떻게 보면 PC2에게 그 운석은 과거의 비극을 연상시키는 것일수도 있으니까요. PC의 성격에 따라 적절히 조정해주세요.

◆ 결말

더 이상 PC2를 얽어매는 과거의 악몽은 없습니다. 상처는 남아있을지도 모르고, 있었던 일을 되돌릴수는 없지만 이것으로 마침표를 찍을 순 있겠죠. 삶의 다음 장으로, PC2는 나아갑니다.

RP가 완료되었으면 장면 종료.

SCENE 15. 별의 이름

장면 플레이어 : PC1

◆ 해설

PC1이 사용했던 현자의 돌은 스텔라 알케미스트로부터 빼앗은 것으로 처리되었고, 습격 사건 또한 FH가 레니게이드와 오버드의 존재를 알리기 위해 일으킨 대규모 테러로 알려졌다. 소녀가 바랐던 대로, 소녀 자신에 대한 이야기는 공식적인 기록 어디에도 남지 않게 되었다. 일상으로 돌아온 PC1은 밤하늘에 스치는 유성우를 바라보며 며칠간의 추억을 다시금 되새긴다.

◆ 장면 내용

▼ 추천 BGM

星街すいせい - Andromeda

▼ 묘사 :

소녀가 떠난 날로부터 며칠이 흘렀습니다.

그 날의 전투가 끝나고 가장 먼저 PC1은 지부의 의무대에 붙잡혀갔습니다. 갑작스레 현자의 돌과 융합한 그가 걱정되었는지 냅다 끌려와 이런저런 검사를 받고, 큰 이상이 없다는 것이 확인된 다음에도 하루는 꼬박 침대에 누워 지내야 했죠.

그 다음은 현자의 돌에 대한 입단속이었습니다. 사건의 전말을 전부 알고 있는 사람들은 물론이고, PC1이 현자의 돌을 사용했다는 것을 목격한 사람들 또한 윗선에서 입단속을 철저히 시켰습니다. 그 모습을 보면서 현자의 돌을 가지는 것이 이 세계에서 어떤 의미인지, 당신은 생각해보게 되었을지도 모릅니다.

공식적인 보고서에는 스텔라 알케미스트가 출처미상의 현자의 돌을 쓰려는 것을 탈취한 뒤, 현장 지휘관인 지부장의 지시 하에 PC1이 현자의 돌과 융합하게 된 것으로 처리되었습니다. 결국 소녀에 대한 이야기는 공식적인 기록에는 남지 않게 되었습니다. 그녀가 바랐던대로.

PC1은 휴식을 취할 것을 지시받아 H시의 복구 작업에서 제외되었기 때문에, 오늘 하루도 평범한 일상을 보냈습니다. 저녁을 먹고 TV를 틀자 뉴스가 흘러나옵니다. 괜히 귀를 기울여봐도 혜성이나 유성우에 대한 이야기는 없습니다. 실은 그리 오래 떠들어댈만한 이야기도 아니긴 하죠.

그래도 기억을 더듬어보면, 분명 아직은 유성우를 볼 수 있다고 했던 것 같습니다. 그 날만큼이나 자주, 크게, 또 밝게 보이지는 않겠지만요.

▼ GM 노트

보이 밋 걸을 표방하는 시나리오기 때문에, 여기까지 왔다면 필경 PC1과 소녀 사이에 진한 관계성이 생겼을 것이라 전제하고 내용을 작성한 장면입니다.

아직 끝나지 않은 유성우가 떨어지는 밤하늘을 보면서 며칠간의 일이나, 소녀와의 이별에 대한 감상을 PC1이 표현할 수 있도록 유도해봅시다.

PC1의 플레이어가 현자의 돌 D로이스를 유지하지 않기로 결정한 경우에는 그에 맞게 묘사를 약간 변경해주세요. (일시적으로 큰 힘을 발휘했지만 전투가 끝나자 힘을 잃었다던가…)

▼ GM 노트 : 시나리오 로이스를 돌려주는 방법

PC1이 소녀가 떠난 것에 대해 많이 아쉬워한다면, 여기서 소녀가 돌아오는 내용으로 장면을 바꾸는 것도 좋다고 생각합니다. 마지막의 마지막에 이별로 끝나는 이야기를 좋아할지, 아니면 재회로 끝나는 이야기를 좋아할지는 전적으로 취향의 문제니까요.

이 경우 설정상으로는 PC1에게 현자의 돌을 정제해 주었듯이, 소녀가 오리진:미네랄의 레니게이드 비잉으로 존재할 수 있는 필요 최소한의 레니게이드만을 남기고 돌아오고, 우주선은 나머지 레니게이드 크리스탈 부분을 태우고 혜성으로 가는 것 정도로 처리할 수 있을 것입니다. 아니면 소녀가 둘로 분열했다던가(……) 사실 저는 더블크로스의 여러 세부적인 설정에 대해서는 잘 모릅니다만, 잘 구실을 붙인다면 말이 될법한 전개라고 생각합니다.

소녀와 재회할 경우, 오프닝 페이즈의 씬 3에서 소녀를 만났던 그 장소에서 PC1이 별을 바라보도록 유도한 뒤 숲 사이에서 소녀가 등장하는 연출이 어울릴 거라고 생각합니다.

◆ 결말

밤하늘을 바라보는 PC1의 RP가 끝나면 PC1이 지켜낸 일상과, 멀리 떨어져 있어도 서로를 기억할 비일상에 대해 상기시켜주는 멋진 스크립트를 출력하며 장면 종료.

▼ GM 노트

플레이어의 RP가 끝나고, 장면을 닫기 전 마지막 연출에 소위 “애니메이션 마지막 화에서 멋진 노래가 나오면서 이야기가 마무리되는” 느낌을 주고 싶으시다면 BGM으로 AZKi × 星街すいせい - The Last Frontier 를 추천합니다. 애프터 플레이까지 틀어두셔도 잘 어울립니다.

애프터 플레이

시나리오 보상

이 시나리오의 보상 경험점 계산 시, “시나리오의 목적을 달성했다” 항목은 다음과 같이 합니다.

클라이막스 페이즈에서 스텔라 알케미스트를 저지해 로켓을 무사히 발사했으면 +4점.

BGM 관련 정보

며칠에 걸쳐 플레이할 시, 중간에 그 날의 플레이를 끝내고 “오늘은 여기까지~” 할 때의 분위기 전환용 BGM은 달려라(駆けろ)의 인스트루멘탈 버전을 추천합니다. (보컬 버전)

플레이 전의 대기 BGM은 천구, 혜성은 밤을 건너며의 인스트루멘탈 버전을 추천합니다.

시나리오 내에서 사용한 **호시마치 스이세이 星街すいせい**의 노래는 전부 국내 음원 플랫폼에서도 구매 가능합니다. (벅스, 지니, 바이브, 멜론 등. 아티스트 이름에서 Suisei Hoshimachi로 검색해주세요. 듀엣곡인 The Last Frontier 은 음원이 없습니다.)

국내 음원 사이트에는 곡이 영어 제목으로 올라와 있어서 좀 헷갈리실 수 있는데요,
천구, 혜성은 밤을 건너며 = **天球、彗星は夜を跨いで** = Her Trail on the Celestial Sphere,
달려라 = **駆けろ** = Run 입니다.

호시마치 스이세이의 노래 가사는 대부분 제목으로 검색하면 번역이 나오지만, 국내 팬 분이 번역 및 정리해주신 문서도 있으니 궁금하시면 참고해주세요. (문서 링크 / 문서 작성자님 유튜브 채널)

세션 플레이에는 시나리오 창작자가 아닌 세션 참가자들의 의견이 가장 중요하지만, 부디 클맥(씬 12)과 마지막 엔딩(씬 15)의 추천 BGM은 꼭 한번 들어보시고 플레이 시에 채용을 고려해주셨으면 합니다.

호시마치 스이세이 외에도 씬 11의 추천 BGM인 첫사랑을 부른 **이누이 토코 戌亥とこ**, 씬 13의 추천 BGM인 목숨을 부른 **AZKi** 또한 여러 음악으로 활동하고 있으니 마음에 드셨다면 부디 다른 노래도 들어주시면 감사합니다.

굳이 애프터 플레이 뒤에 덧붙여서 이런 (TMI 내지 그뭔X) 이야기를 하는 이유는 최애의 노래를 영업하고자 쓴 시나리오라서입니다. 버추얼 유튜버라고 하면 이런 저런 이유로 다소 거부감이나 거리감을 느끼시는 경우가 많을텐데 (그 마음 이해합니다) 음악만 듣는 건 장벽이 덜하니까 좀 더 노래를… 많은 사람들이 들어줬으면 좋겠어…! 하고요.

또, 위에 줄줄히 늘어놓은 (최애의) 노래 외에 추천 BGM으로 기재한 노래도 전부 멋진 노래라고 생각하고 있습니다. 다만 오타쿠인지라 최애 위주로 이야기가 길어진 것은 부디 넓은 마음으로 부디 양해해주시면 감사하겠습니다.