



일러스트: 호연님  
이 시나리오를 흥님, 호연님께 바칩니다.

# Rusty Faith

## 프리플레이

- 시나리오 데이터

PC 『펜리르』 서 진조, 『바벨』 유다 크로커스를 대상으로 한 시나리오입니다.  
시나리오 전개 및 설정, 데이터 모두 두 PC에게 초점이 맞춰져 있습니다.

- 스테이지

무대는 나이야 시로 합니다.

- 사용 룰북

기본 룰북 1, 2, 상금룰북, 퍼블릭 에너미, 이펙트 아카이브, 유니버셜 가디언, 링크지 마인드

- 트레일러

불현듯 일어난 실종사건과 정체 불명의 이명.  
심연에 잠든 괴물이 움직이기 시작했다.

믿음은 거짓을 진실로 바꾸고  
녹슨 신앙심은 신을 가라앉히겠지.

그러니 그대에게 묻노라.  
인간에게 부여된 권능을, 누군가의 존재에 대한 믿음을  
얻는다면 그대, 무엇을 구할 것인가.

더블크로스 **The 3rd Edition**  
**「Rusty Faith」**

더블크로스——  
그것은 배신을 의미하는 말.

※ 이후 데이터에는 시나리오 스포일러가 포함됩니다.

## 시나리오의 배경

### ● 스토리

과거의 사건으로, 나이나 시는 UGN 본부 에이전트의 마킹을 받게 된다. 나이나 시 소속 에이전트인 펜리르의 막대한 잠재력을 눈여겨 본 로자 바스커빌은, 펜리르의 복제체를 만들고자 한다. 이로 인해 UGN의 몇몇은 「투 타임」과 접촉해 「레니게이드 비잉의 창조」 연구를 진행한다. 투 타임의 리더, 『콜드 인텔리전트』 와타누키 유카리 또한 연구에 지대한 관심을 갖고있는 인물이기때문에, 그들과 손을 잡게 된다.

그들이 제일 먼저 한 실험은 ‘복제’였다. 이에 따라, 펜리르는 FH에 붙잡혀 감금당하게 된다. 복제라고는 하지만, 결국 펜리르의 레니게이드 바이러스를 양분으로 삼아 창조를 하는 실험을 하고있었기 때문에, 복제체가 생겨나는 것과 동시에 펜리르는 그 존재가 사라지고 있었다. 특히, 펜리르는 소망과 믿음에서 태어난, ‘신격’이라고 불리는 특수한 레니게이드 비잉. 그들의 복제 방식은, 펜리르에 대한 ‘믿음’을 복제체에게 전이시키는 것이었다. 그러나 제노스의 리더, 『플래너』 초즈키 교우카가 펜리르의 앞에 나타난다. 플래너의 궁극적인 욕망은 레니게이드 비잉의 진화. 이 상태로 그들의 연구를 관망한다면, 자신의 욕망에 부합한 결과를 얻을 수도 있었겠지만, 초즈키 교우카의 플랜은 그보다 더 위의 것이었다. 그의 목적은, 펜리르의 진화다. 궁극적으로, 이번 시나리오의 사건은 **Stained Northen-Lights**의 사건과도 연결되는 사건이 된다.

그와 동시에 나이나 시 지부에서는 ‘복제체’였던 가짜 펜리르가 활동을 개시한다. 그러나, 지부장인 바벨에게 처리당한다. 이후, 바벨은 스칼렛 플라워와 함께 펜리르를 찾아 이동한다.

상기에 서술했듯, 복제체의 생성 원리는 펜리르의 레니게이드 바이러스를 양분으로 삼고있다는 것과, 펜리르에 대한 믿음을 다른 이에게 이식 한다는 것이다. 이에 따라, 펜리르의 존재를 유지하기 위해서는 그를 믿는 존재, 그러니까 『서 진조』를 로이스로 삼는 인물이 있어야 한다. 펜리르에게 강한 로이스를 맺고, 복제체를 처리하면 시나리오는 종료한다.

### ● 주요 NPC



#### “스칼렛 플라워” 이노우에 하나비

전 UGN감찰부 제 4과 소속. 현재 나이나 시 정보 에이전트. 정보 조사 및 주요인물 감시 임무를 주로 맡고 있으며, 바벨 지부장의 보좌 역할을 하기도 한다.

본 시나리오에서는 과거 자신의 존재를 붙잡아준 서 진조를 반대로 붙잡아 주는 역할을 맡게될 것이다. 서 진조는 그에게도 중요한 인물이기때문에. 그러나 어떠한 형태의 로이스가 될지는 아직은 알 수 없다.

#### DATA

연령: 22세      워스: UGN 에이전트      커버: 정보요원  
신드롬: 발로르/노이만      침식률: 37%



## “플래너” 츠즈키 쿠후카

전 FH 소속 에이전트이자 현 제노스 리더. 그의 목적은 펜리르의 진화이다. 궁극적으로 레니게이드 비잉의 진화를 쫓고있는 그는, 펜리르가 그 계획의 초석이 될 것이라 여겨 FH에서부터 그를 풀어준다.  
결국, 자신의 플랜을 위해 펜리르를 이용하는 것이다. 그러나 동족이라는 인식이 있어 마냥 자신의 ‘말’로만 인지하고 있는 것은 아니다.

### DATA

연령: ?    워스: 레니게이드 비잉    커버: 제노스 리더  
신드롬: 노이만    침식률: ?



## “콜드 인텔리전트” 와타누키 유카리

현 투타임의 리더. UGN과 접촉해, 펜리르와 관련된 데이터를 받아 그의 복제 실험을 하고있다. 궁극적으로 완전한 레니게이드 비잉을 만드는 것이 그의 목적이나, ‘있어선 안될 것’이 점이라는 판단 아래, 이 실험이 실패했다고 간주한다.  
실험체로서 펜리르를 노리고 있으나, 그와 동시에 자신의 상황 판단이 뛰어난 인물이다. 바벨의 약점을 노려 빼돌리려 하지만 그것이 허용되지 않는다고 판단되면 순순히 물러날 것이다. 물론, 새로운 실험이 시작되겠지.

### DATA

연령: 26세    워스: 연구자    커버: 연구자  
신드롬: 노이만/브람스토커    침식률: 62%



## 있어선 안될 것

펜리르의 복제체. 그는 펜리르를 탄생 시킨 아이들의 ‘믿음’과 ‘소망’을 빼앗아 태어났다. 아이들이 ‘있어선 안될 것’이 진짜 펜리르라고 믿어버리는 만큼, 펜리르는 소멸한다.  
이 때문에, 그는 아이들을 공격하지 못한다. 또, 펜리르의 자리를 빼앗으려는 욕망이 강하다. 허나, 이 사실은 바벨에게 쉽게 간파당할 것이다.

## DATA

연령: ?    웍스: ?    커버: ?

신드롬: 발로르/우로보로스    침식률: ?

## 시나리오 핸드아웃

### N핸드아웃

#### PC1: 『펜리르』 서 진조

로이스: 고아원의 아이들 / 감정: **P** - 비호 **N** - 불안

당신은 나야시 소속 **UGN** 에이전트다. 어느날 당신은 귀에 느껴지는 묵직한 감촉에 눈을 떴다. 정신을 차리면 어느 숲 속에 쓰러져 있었고, 귀에는 알 수 없는 장치가 달려있었다. 숲 밖을 향해 걷고 있자, 당신은 익숙한 장소에 도달한다. 그곳은 당신의 근원이자, 당신의 가족이 지내는 장소였다. 그러나 이상하게도 고아원에는 아무도 없었다. 모두 어디로 간거지?

#### PC2: 『바벨』 유다 크로커스

로이스: 스칼렛 플라워 / 감정: **P** - 친근감 **N** - 의심

당신은 나야 시의 **UGN** 지부장이다. 일주일 전, 나야 시의 에이전트 『펜리르』 서 진조가 실종되었다. 정보 에이전트인 『스칼렛 플라워』가 그의 행적을 추적해본 결과, 최종 방문장소는 고아원이었다고 한다.

말 없이 오랫동안 자리를 비울 이는 아닐 터. 당신은 그의 행적을 역추적해보기로 판단했다.

### R핸드아웃

#### PC1: 『펜리르』 서 진조

로이스: 츠즈키 교우카 / 감정: **P** - 유위 **N** - 경계

당신이 정신을 잃기 전 있던 장소는 어떤 어두컴컴한 연구실이었다. 귀에는 이명이 들리는 알 수 없는 장치가 달려있었으며, 눈 앞에는 한 소녀가 있었다. 그는 자신을 『플래너』 츠즈키 교우카라고 밝혔다. 그리고는 이런곳에 당신 같은 이를 썩히기에는 아깝다며 연구실 밖으로 나가는 길을 알려주었다. 그와 동시 당신은 깨닫는다. 당신의 손 끝이 점점 녹아 바스러지고 있다는 사실을.

당신이 떠나기 직전, 교우카는 말한다. ‘당신의 자리를 탐하는 존재가 있다’ 라고. ...자신의 몸에 발생한 이변과 관련된 것일까.

#### PC2: 『바벨』 유다 크로커스

로이스: 투 타임 / 감정: **P** - 전력 **N** - 적개심

일주일 전, 지부에는 『펜리르』가 있었다. 아니, 정확히는 『펜리르』인 척 하는 거짓된 존재가 있었다고 하는 것이 맞겠지. 당신은 그 사실을 간파하고, 그를 처리했다. (어떠한 식으로 처리했는지는 자유롭게 설정할 것. 죽이는 것도, 혹은 그 외의 행동도 가능하다.)

이 사실에 기인한 스칼렛 플라워의 보고에 따르면, 배후에는 FH의 연구 셀, 투 타임이 개입되어 있다고 한다. 무엇을 꾸미는 것인지 알 수 없으나, 해가 되는 존재라면 처리해줄 필요가 있겠지.

# 오프닝 페이지

## 씬1: 눈을 뜬 세계(PC1)

### ◆해설

PC1 펜리르의 도입 씬. 츠즈키 교우카의 도움을 받아 탈출한 직후의 씬이다. 펜리르의 귀에 달려있는 장치는 레니게이드 복제 장치다.

### ▼묘사

펜리르는 눈을 뜬다. 나뭇잎 사이로 내려앉은 햇빛이 당신의 눈을 간지럽힌다. 정신을 차리고 몸을 일으키면, 그곳은 어느 숲속이었다. 정신을 잃기 전 누군가가 자신에게 강한 충격을 입혔다는 것 만이 떠오른다.

숲 내부를 둘러보며 걸어나가다보면 익숙한 장소가 보인다. 그곳은 당신이 태어난 장소, 당신의 근원, 그리고 당신의 가족이 살고있는 고아원이다. 그러나 그곳에는 아무도 없었다.

### ◆결말

펜리르가 고아원에 도착하면 씬 종료.

## 씬2: 어떤 실종 사건(PC2)

### ◆해설

펜리르의 실종을 바벨과 하나비가 깨달는 씬. 실제로 두 사람이 펜리르의 실종을 깨달은 것은 한참 전이다. (리버스 핸드아웃 참조) 이번 씬에서는 실질적인 실마리를 잡아 움직이게 된다.

### ▼묘사

나이아 시의 지부장 실. 몇 일 전, 나이아 시의 에이전트 펜리르가 실종되었다. 바벨과 스칼렛 플라워는 그의 소재를 찾고있던 중이었다. 바벨이 그동안 찾은 데이터가 적힌 몇가지 서류를 검토하고 있으면 똑똑, 하는 노크 소리와 함께 한 사람이 들어온다.

### ▼대사: 이노우에 하나비

“안녕하세요, 지부장님~ 스칼렛 플라워, 인사드립니다. 말씀하신 것에 대해... 자료를 찾아왔지요.”

“조금 더 신빙성있는 정보가 들어왔습니다. 펜리르를 마지막으로 목격한 장소...

고아원이었다고 해요. 후훗, 근처의 노점상 분께서 말씀해주셨죠. 삼 일 전이었던가~?”

“...어찌시겠어요? 저랑 같은 생각이실거라 생각하지만요.”

### ◆결말

바벨의 반응과 조치를 확인한다. 이후, 바벨이 고아원으로 향하면 씬 종료.

## 씬3: 남겨진 발자국(마스터씬)

### ◆해설

이 씬은 펜리르가 탈출한 후, 콜드 인텔리전트가 내부를 확인하는 마스터 씬이다. 콜드 인텔리전트, 와타누키 유카리는 현 투 타임의 리더로, 투 타임은 과거 츠즈키 교우카가 도맡았다. 이 때문에, 유카리는 교우카가 고의적으로 남긴 작은 흔적을 쉽게 알아본다.

### ▼묘사

어두컴컴한 실험실 안. 연구복을 입은 한 인물이 어딘가로 걸어간다. 그곳은 문이 열려있는 철장이다. 그는 무표정한 얼굴로 철장을 내려다 본 후 중얼거린다.

▼대사: 콜드 인텔리전트

“실험체가 사라졌다. 외부인의 개입이 있었던 것 같군.”

“소재를 찾아내도록. 그건 아직 이용 가치가 있으니.”

(FH 에이전트들이 떠난 후, 떨어진 흔적을 살피다가) “...이건 ‘플래너’인가. 과연.”

(책상 위에 있는 보랏빛 약병을 집어들며) “조금만 더 늦게 탈출했다면 좋았을 것을. 뭐, 별 수 없나. 강행하는 수 밖에.”

◆결말

콜드 인텔리전트가 FH 에이전트들에게 지시를 내리며 실험실 밖으로 걸어나간다. 씬 종료.

## 미들 페이지

본 시나리오에서는 기존 더블크로스의 룰을 개조한 특수 룰을 사용한다.

### 1. 침식률 하락

펜리르의 몸에 설치된 장치는 그의 레니게이드 바이러스를 흡수하여 카피하는 것이다. 따라서, 장치를 오래 지니고 있을 수록 펜리르의 레니게이드 바이러스의 힘은 약해진다. 이에 따라, 펜리르는 [의문의 장치]가 조사된 후, 시나리오에 적힌 지령대로 침식률이 하락한다.

### 2. 미들페이지에서의 색깔 로이스 지정

본 시나리오의 테마는 믿음과 관계다. 이에 따라서, 링크지 마인드에 있는 색깔 로이스의 규칙을 개조하여 추가한다. 실제로, 색깔 로이스는 고정 로이스에게만 부여할 수 있는 것이다, 이번 시나리오에 한해서는 세션 중 세명에게 색깔 로이스를 부여 가능하다.

또한, 이것은 이후 믿음을 잃어, 소멸하는 신인 서 진조가 PC인 바벨, 그리고 NPC인 이노우에 하나비가 갖고있는 로이스에 의해 존재를 유지할 수 있게 되는 설정과 연루되어있다. 그러니 PC들이 자유롭게, 그리고 신중하게 색깔 로이스를 활용할 수 있도록 진행할 것.

상기의 룰은 본래의 더블크로스의 룰을 개조한 것이다. 즉, 일종의 시나리오 전용 특수 룰이므로 실제 룰과 혼돈이 되지 않도록 PL에게 사전에 미리 설명해 놓을 것.

## 씬4: 텅 빈 장소(PC1)

### ◆해설

PC들이 고아원에서 합류하는 씬. 우선적으로 펜리르가 등장하고 이후 바벨, 하나비가 합류하는 편이 전개적으로 매끄러울 것이다.

### ▼묘사

텅 비어있는 고아원. 펜리르가 내부를 살피고 있으면 뒷편에서 발소리가 들려온다. 그 기척을 일찍 눈치채지 못한 것은 익숙하기 때문이었을지도 모른다. 그곳에는 바벨과 이노우에 하나비가 서있었다.

### ▼대사: 이노우에 하나비

“진조! 괜찮아? 다친곳은 없겠지?”

“후우, 우선은... 찾긴 한 것 같은데... 아이들이 없네요. 뭔가 이상한데.”

“좀 더 자료를 찾아 보도록 하겠습니다.”(통신기로 누군가와 연락을 하며 밖으로 향한다)

### ◆결말

PC들이 정보조사를 진행하면 씬 종료.

## 정보조사

본 시나리오에서는 네 개의 핸드아웃이 준비되어있다. 각 핸드아웃마다 추가적인 기믹과 트리거 씬이 있으므로 유의해서 조사를 진행할 것.

[나이아 시 에이전트 「펜리르」실종 사건]

정보: UGN, FH, 뒷세계 8

일주일 전, 나이아 시 에이전트 펜리르가 실종되었다. 그러나, 펜리르가 기억하는 마지막 일자와 비교했을 때, 그가 실제로 실종된 것은 이주전임을 확인할 수 있다. (이 부분은

RP등으로 알아내는 것도 무관하다.) 정황상 펜리르를 데려간 것은 FH 연구 셀, [투 타임]의 소행인 것으로 확인되었다.

그러나 들려오는 이야기에 따르면, 3일 전, [펜리르]가 고아원의 아이들과 함께 어딘가로 가는 모습을 목도했다는 이들의 증언이 있다.

-> 핸드아웃 [투타임] 공개

[의문의 장치]

지식: 레니게이드 6

그것 장치는 오버드의 레니게이드 바이러스를 흡수하는 장치다. 어째선지 단순한 완력으로는 해제되지 않는다.

레니게이드 비잉의 생체 활동을 유지시키는 것은 레니게이드 바이러스 뿐이다. 그렇다면, 레니게이드 바이러스가 완전히 흡수된다면, 펜리르는...

이 핸드아웃이 조사된 후, 펜리르는 씬이 개시될 때 마다, 그리고 전투 중 셋업 타이밍에서 1D10의 침식률이 감소한다. 또한, 최종적으로 침식률이 0이 되면 그는 소멸한다.

-> 핸드아웃 [레니게이드 비잉에 대하여] 공개

[투 타임]

정보: UGN, FH 14

FH의 대규모 연구용 셀. 이전에는 '플래너' 초즈키 쿠후카가 담당했으나, 현재는 '콜드 인텔리전트' 와타누키 유카리가 리더를 맡고있다.

근래, 와타누키 유카리가 UGN측과 접근했다는 정보가 있었다. 그 교섭을 계기로, 새로운 연구를 진행하기 시작했다고 하는데...

-> 씬 5 발생

[레니게이드 비잉에 대하여]

지식: 레니게이드, 정보: 제노스 10

레니게이드 비잉은, 레니게이드 바이러스가 무생명체에 의탁하여 태어난 존재들이다. 그 기원은 굉장히 다양하며, 기원에 따라 다양한 형태를 지니고 있다.

오리진: 레전드의 레니게이드 비잉은 자신의 탄생을 빛은 전설이나 이야기가 존재한다.

형태가 존재하는 동물, 식물, 광물 등과 달리 오리진: 레전드는 그 이야기와 전설을 인지하고, 믿어주는 인물이 있어야 그 존재를 유지할 수 있다.

오리진: 레전드의 레니게이드 비잉이 존재한다는 것은 믿어주는 이가 있다는 것.

반대로 말하면, 믿어주는 이가 없다면... ..

## 씬 5: 피를 쫓는 짐승(PC1)

조건: PC들이 [투 타임]을 조사했다.

### ◆해설 1

FH 에이전트들이 펜리르를 추격해오는 씬. 고아원에 에이전트들이 진입하기 전, 함께 고아원에 온 UGN에이전트와 스칼렛 플라워가 이를 저지한다.

### ▼묘사 1

저 멀리에서 요란한 폭발음이 들리는 것과 동시에 <워딩>이 펼쳐진다. 그리고 곧장 스칼렛 플라워로부터 연락이 온다.

### ▼대사: 이노우에 하나비

“지부장님, 지원 요청 부탁드립니다! 지금, FH 에이전트가 습격을 하여...”

“고아원으로 들어오기 전 사거리입니다. 이쪽으로...!” (지직 하는 소리가 들리더니 통신이 끊긴다)

#### ◆해설 2

FH 에이전트들과 전투를 진행하는 썬. 레니게이드 위에 수록된 [스툼 웨더] 1체와 [점: 몬스터] 2체를 배치한다.

#### ▼묘사 2

사거리에 도착하자 피투성이가 되어 쓰러진 UGN 에이전트 사이에, 한 쪽 팔에 부상을 입은 채로 서있는 스칼렛 플라워가 보인다. 그 앞에는 FH에이전트와 몇 마리의 늑대들이 서있었다.

#### ▼대사: FH 에이전트

(통신기를 사용하며) “예, 콜드 인텔리전트. 목표물을 발견했습니다.”

“알겠습니다. 즉시 생포 해오겠습니다.” (펜리르를 노려보며 전투 자세를 취한다. 전투 개시)

#### ◆결말

전투가 종료하면 상황을 파악한 후 썬 종료.

### 썬6: 기록되지 않은 것(PC2)

조건: 썬 5가 발생했다.

#### ◆해설

PC들이 투 타임의 리더, 「콜드 인텔리전트」와 타누키 유카리랑 대면하는 썬.

#### ▼묘사

낮익은 발소리가 들린다. 소리가 들리는 곳으로 가보면, 차분한 인상의 안경을 쓴 인물이 한명 서 있었다. 그는 무표정한 얼굴로 펜리르를 바라본다.

#### ▼대사: 콜드 인텔리전트

“...발로르 신드롬. 중력장 그 자체를 이용하는 성향이 강하며... ..인피니티 코드의 실험체로는 부적격하다고 판단. ...확인했으니 됐어. 내가 원하던 생명체는 아니군.”

“투 타임의 리더, 콜드 인텔리전트. 그 힘의 원리를 살펴보기 위해 왔지. 상황판단이 없을 만큼 멍청한 사람은 아니라서.”

“에이전트들이 실패한다면, 당신들은 바로 배후를 찾겠지. 그곳에 내가 있다는 것을 아는것도 시간문제고. 현재 내 상황에서 가장 합리적인 판단을 하러 온 것일 뿐.”

#### ◆결말

콜드 인텔리전트는 자리를 떠난다. 그리고 펜리르는 귀에 달린 장치로부터 조금 더 심한 이명을 듣게 될 것이다. 이후 하강하는 침식률을 5+1D10으로 늘린다. 썬 종료.

### 썬7: 그것을 신이라 부른다면(PC1)

조건: [레니게이드 비잉에 대하여]가 조사되었다

#### ◆해설

츠즈키 쿠후카와 대면하는 썬. 이 썬에서는 그는 펜리르에게 존재를 존속시킬 수 있는 방법에 대해서 귀뜸한다. 그와 동시에, 펜리르가 생각하는 레니게이드 비잉과 인간에 대해서 묻는다.

#### ▼묘사

펜리르 앞에 한 소녀가 걸어온다. 그는 플래너, 츠즈키 쿠후카. 최초의 레니게이드 비잉이자, 현재는 제노스를 이끄는 인물. 그는 자신의 동족에게 말을 건넨다.

▼대사: 츠즈키 쿠후카

“무사히 도망쳤군요, 펜리르. 아니, 서 진조라는 이름이 좋은가요?”

(바벨이 있을 경우) “반가워요. 당신이... 바벨이로군요. 나는 플래너, 츠즈키 쿠후카라고 한답니다.”

(왜 이곳에 왔냐고 물을 경우) “글쎄요... 도움이라고 할까. 나도 펜리르가 사라지는 것은 원치 않거든요. 나의 플랜에 어긋나니까.”

“펜리르, 당신은 스스로가 무엇이라고 생각하나요? 레니게이드 비잉이 어째서, 인간과 닮은 모습으로 태어났다고 생각하나요?”

(펜리르의 대답을 듣는다) “...재미있는 대답이네요. 어느쪽이던, 당신의 기원은 인간의 믿음과 소망. 그것을 잃는다면 사라지겠지만... ..그것을 갖고 있는 것은 아이들 뿐만이 아니겠지요. 당신을 믿고 있는 이들은 바로 곁에도 있으니.”

(펜리르의 오른쪽 귀를 가리키며) “당신을 향한 누군가의 믿음과 마음이 있다면, 그리고 당신이 그것을 믿는다면... 그런 장난감은 쉽게 풀러낼 수 있을거예요.”

◆결말

PC들과 이야기를 마무리 한 후, 플래너는 다시 장난스레 인사하며 사라진다. 씬 종료.

씬8: 믿음을 잃기 전에(PC2)

조건: 모든 핸드아웃을 조사하고, 상기의 트리거 씬이 모두 발생했다.

◆해설

펜리르의 몸이 가속해서 사라져가는 씬. 이 씬에서 [서 진조]에게 로이스를 맺는 것으로, 그를 믿어주는 존재가 탄생한다. 이 때, 해당 로이스에는 색을 부여할 수 있다. 색을 부여하는 것으로 그 존재가 자신 안에 있어서 특수한 의미를 지닌 것이 된다.

펜리르는 자신을 향한 색깔 로이스의 갯수 만큼, 난이도 25의 RC판정을 한다. 성공시, 장치를 풀어버릴 수 있다. 단, 20D10의 침식률이 상승한다.

단, 판정에 실패할 때 마다 자신에게 향한 다른사람의 로이스가 하나씩 파괴된다. 또한, 침식률도 감소되므로 이 점 주의할 것. 침식률이 0이 되면 소멸한다.

▼묘사

펜리르의 귀에 걸린 장치에서 더욱 강한 이명이 들려온다. 이제 그것은 곁에 있는 바벨과 하나비에게까지 들려올 수준이다. 그와 동시에, 펜리르의 육체에도 변화가 찾아온다. 손 끝 정도에서만 바스라지고 있었던 균열이, 온 몸을 잠식한다. 그의 손에 있던 장갑이 떨어지고, 팔목에도 균열이 생겨 조금씩 재가 떨어진다.

펜리르, 당신은 신의 이름을 받은 레니게이드 비잉. 이정도로는 당신을 구속할 수 없다. 스스로의 힘으로, 그것을 떨쳐내보아라.

◆결말

펜리르가 장치를 벗겨내면 씬 종료.

씬9: 존재증명(PC1)

조건: 씬 8이 발생한 직후

◆해설

PC들이 ‘있어선 안될 것’을 추격하는 씬. 이 세계에 존재하는 서 진조, 펜리르는 단 한 명 뿐임을 다시한번 상기할 필요가 있다.

▼묘사

한바탕 폭풍이 분 후, 이노우에 하나비에게 누군가가 연락을 취한다. 하나비는 연락을 확인한 후, PC들에게 이야기한다.

▼대사: 이노우에 하나비

“지금, 목표 대상이 있는 곳을 찾아냈습니다. 인근 도시의... 유원지라고 하네요. 아이들과 함께 있다고.”

“다행히도 아이들이 다친 곳은 없는 것 같다고 하는데... 아, 지금 감시를 눈치 챌 것인지 다른곳으로 이동하고 있다고 합니다. 빨리 가보는 편이 좋겠어요.”

▼결말

PC들이 유원지로 향하면 씬 종료.

## 씬10: 재는 재로, 먼지는 먼지로(마스터 씬)

조건: 씬 9가 발생한 직후

◆해설

펜리르의 복제체, ‘있어선 안될 것’의 마스터 씬. 그 또한 PC들이 자신을 찾으러 올 것임을 알고있다. 그리고 그는 펜리르에 대한 고아원 아이들의 믿음을 훔쳐 태어난 존재이기에, 아이들이 사망하면 ‘있어선 안될 것’ 또한 사라진다. 따라서 그는 아이들을 죽이려 하지 않는다.

설정상 그는 점이지만, 그의 이 행동(아이들을 죽이지 않고, 거리를 두는 것)이 펜리르를 복제하며 옮긴 아이들에 대한 감정 때문인지 혹은 자신의 생명을 위한 합리적인 판단 때문인지는 PC들의 생각에 맡긴다.

▼묘사

노을이 지는 유원지. UGN 에이전트가 펜리르를 닮은 무언가를 추격하고 있다.

▼대사: UGN 에이전트

“예, 스칼렛 플라워. 지금 목표물이... 아이들에게서 이탈하고 있습니다. 계속 추격할까요?”

“알겠습니다. 그러면...” (UGN 에이전트 위로 그림자가 드리워진다)

▼대사: 있어선 안될 것

“정말 끈질기네. 눈치채지 못했을 것이라 생각했나?” (UGN 에이전트에게 공격을 가한다)

“...년 가만히 있어. 그리고, 그 녀석들에게 전해.”

“곧 마중나가겠다고.”

◆결말

UGN 에이전트의 손에서 통신기가 떨어진다. ‘있어선 안될 것’은 그것을 무표정하게 바라본다. 씬 종료.

## 핸드아웃 씬

### PC 1: 심연 아래로 가라앉은 것은(PC1)

#### ◆해설

펜리르의 핸드아웃 씬. 플래너와의 만남, 그리고 미지의 장소에서의 탈주를 그린다.

#### ▼묘사

펜리르는 눈을 뜬다. 느껴지는 것은 차가운 콘크리트 벽의 감촉. 주변을 둘러보면 푸른색으로 발광하는 몇가지 액체와 자신을 가두는 철장이 보인다. 그리고 철장 너머로 한 소녀가 서있다.

#### ▼대사: 플래너

“일어났나요? 나는 플래너, 츠즈키 교우카라고 합니다. 당신의 동족이기도 하지요.”

“어때요? 처음으로 ‘친구’를 본 감상은.”

“당신은... 아직은 여기에 있으면 안돼요. 나의 플랜이 어긋나니까. 당신의 자리를 위협하는 이가 있습니다. ...손, 녹고 있죠?” (재로 변하는 손을 가리킨다)

(철장 문을 열어주며) “자, 빨리 도망치도록 해요. 아이들을...빼앗기기 전에.”

#### ◆결말

줄지 않은 예감이 들겠지. 펜리르가 밖으로 달려나가면 씬 종료.

### PC 2: 거짓을 멀하고 진실을 고하나니(PC2)

#### ◆해설

바벨의 핸드아웃 씬. 가짜 펜리르, ‘있어선 안될 것’을 처리하는 장면이 된다.

이 씬은 바벨이 어떤 식으로 ‘있어선 안될 것’을 처리하느냐에 따라 연출이 크게 달라진다. 시나리오에 적힌 방침을 따르기 보다는, 바벨의 행동에 따라 묘사할 것.

#### ▼묘사

바벨, 당신은 현재 ‘있어선 안될 것’을 제압하고 있다. 그것은 펜리르가 아닌 존재. 당신은 그것을 쉽게 간파한다.

#### ▼대사: 있어선 안될 것

“... ...!” (작게 짐승 같은 소리만을 낸다. 저항을 해도 달지 않는다.)

#### ◆결말

이후 바벨의 조치를 확인한다. 마무리 된다면 씬 종료.

## 클라이막스 페이지

### 씬 11: Rusty Faith(PC1)

#### ◆해설 1

PC들이 유원지에 도착하는 씬. 이후, PC들은 <워딩>을 감지하고 '있어선 안될 것'의 위치를 파악할 수 있을 것이다.

#### ▼묘사 1

PC들은 유원지에 도착한다. 해가 저물 무렵, 아직 껌껌해지지는 않았다. 주변을 살피며 걷는 와중, 외곽에서 <워딩>이 느껴진다.

#### ▼대사: 이노우에 하나비

(통신기 너머로) “줄아, 도착했습니다. 지금 그건... ..어라?”

“통신기 연락이 끊겼습니다. 아무래도... 무슨 일이 생긴 것 같은데...” (저편에서 <워딩>이 펼쳐진다)

#### ◆해설 2

PC들이 '있어선 안될 것'과 조우하는 씬. 있어선 안될 것과 점: 클러스터 2체를 동일 인게이지에 배치할 것.

'있어선 안될 것'은 라운드마다 첫 번째 이니셔티브에서 타입: 트루프인 점을 무작위로 자신의 인게이지에 불러낸다. 또한, 본 전투에서는 [셋업: 약점 간파] 라는 특수한 기능을 사용할 수 있다. 이 또한 하단의 에너지 운용에서 참고할 것.

#### ▼묘사

워딩이 펼쳐진 장소로 향하면, 몇몇 UGN 에이전트들이 쓰러져있었다. 그리고 그 가운데에는 펜리르를 똑 빼닮은 한 명이 서있다.

#### ▼대사: 있어선 안될 것

“...아아, 왔어? 손님들이 전부 모였네.”

(아이들에 대해 묻는다) “...’내’ 동생들 말이야? 안심해. 안전한 곳에 있으니.”

“너는 저 아이들에게서 태어난 신이잖아? 나도... 마찬가지로. 죽이는 일은 하지 않아.”

“그리고... 이렇게 태어난 이상, 어쩔 수 없지. 너를 죽이는 수 밖에.” (전투 개시)

#### ◆결말

PC들이 승리하면 전투는 마무리 된다. 씬 종료.

## 보스: 있어선 안될 것

종별 : 일반    브리드 : 크로스

신드롬 : 발로르 / 우로보로스

【육체】1

【감각】2        <지각> 1

【정신】8        <RC> 4

【사회】1

【HP】: 180    【행동치】: 12

장감치 : 3        침식률 : 160% (다이스 +5개)

이펙트:

발로르

《컨센트레이트: 발로르》3 《검은 철퇴》7 《마왕의 섭리》7 《웜홀》3 《그래비티 루트》3

우로보로스

《만상의 무지개》3 《배교자의 왕》3 《소실하는 마법》3 《원초의 자색: 영역의 방패》3 《

원초의 적색: 스타더스트 레인》3

에너지

《가속하는 시간》2 《생명증강》5

### E 로이스

《원념의 일격》《새로운 절망》《허실붕괴》

원념의 일격

타이밍 : 오토액션

기능: -            난이도 : 자동성공

대상: 자신        사정 : 지근

충동: 증오

효과 : 분노와 증오의 마음으로, 당신을 상처입힌 상대에게 살의를 반사하는 E로이스.

당신의 충동의 원천은, 당신을 상처입히고, 저지하려 하는 주위의 세계에 대한 그치지

않는 증오다. 당신의 존재를 부정하려 하는 자를, 당신은 결코 용서하지 않는다. 설령

모두를 길동무로 삼더라도, 지옥에 떨어트려주지 않고는 견딜 수 없을 것이다.

당신이 HP 데미지를 받은 직후에 사용한다. 당신에게 그것을 부여한 캐릭터에게, 당신이 받은 것과 동일한 만큼의 HP 데미지를 부여한다. 이 데미지는 어떠한 수단으로도 경감할 수 없다.

새로운 절망

타이밍: 이니셔티브 프로세스

기능: -            난이도: 자동성공

대상: 자신        사정: 지근

충동: -

효과: 어디서랄 것도 없이, 새로운 전력을 그 자리에 출현시키는 E로이스. 당신이 마음 속에 품고있는 살의가 형태를 띄고 넘쳐 흐른 것인가, 아니면 당신의 광기가 다른 점을

불러모은 것인가. 어느쪽이든 그 광경은, 당신에게 적대하는 자에게는 새로운 절망이 될 것이다.

썬 내의 임의의 장소에, 임의의 에너미를 1체, 미행동으로 등장시킨다. 에너미의 데이터는 GM이 결정할 것.

#### 허실붕괴

타이밍 : 메이저 액션

기능 : - 난이도 : 자동성공

대상 : 효과참조 사정 : 효과참조

총동 : 망상

효과 : 당신의 망상을 구현화 하는 E로이스. 지나치게 집착한 광기와 망념이, 허구와 진실이 분명하지 않은 영역에 도달한 그 순간, 환상과 현실은 경계를 뛰어넘는다. 당신을 멈추지 않는 한, 세계에는 지독한 붕괴의 길만이 남게 될 것이다.

당신의 망상이 실제화하여, 세계가 크게 변화한다. 그 결과 무엇이 일어날지는 GM이 결정할 것. 스테이지 내에서 설정되어 있는 룰을 변경해도 좋다. 이 효과는 당신이 사망할 때 까지 지속된다. GM은 임의로 이 E로이스의 효과를 해제하는 조건을 설정해도 좋다.

#### 콤보

메이저액션

콤보: 카피 - 흑의 섭리

《컨센트레이트: 발로르》+《검은 철퇴》+《마왕의 섭리》

타이밍: 메이저 / 기능: 백병 / 다이스: 13 / 크리티컬: 7

난이도: 대결 / 타겟: 단일 / 사정거리: 시야

공격력: +30 / 13DX+4@7

기본 사격공격.

콤보: 신의 부름

《컨센트레이트: 발로르》+《검은 철퇴》+《마왕의 섭리》+《원초의 적색: 스타더스트 레인》

타이밍: 메이저 / 기능: 백병 / 다이스: 13 / 크리티컬: 7

난이도: 대결 / 타겟: 썬(선택) / 사정거리: 시야

공격력: +25 / 13DX+4@7

시야에 달는 PC전원에게 기본 사격공격.

오토액션

《소실하는 마법》

오버드인 대상이 이펙트를 조합한 판정을 행한 직후에 사용한다. 그 판정의 달성치를 -[LV\*10]한다. 이 이펙트는 1시나리오에 1회까지 사용할 수 있다.

《만상의 무지개》

당신이 등장하고 있는 썬 내에서 사용된 이펙트 하나를 대상으로 한다. 그 썬 동안, 당신은 대상의 이펙트를 취득한다. 취득한 이펙트의 레벨은 1이 된다. 「제한: -」이외의 이펙트 및 에너지 이펙트는 취득할 수 없다. 이 이펙트는 1시나리오에 1회까지 사용할 수 있다.

### 《원초의 자색: 영역의 방패》

타인에게 감싸게 하는 이펙트. 데미지 를 직전에 사용한다. 대상은 커버링을 실행한다. 이 커버링으로 인해 대상은 행동완료가 되지 않으며, 대상이 행동완료라도 사용할 수 있다. 어떻게 커버링을 실행할지는 대상이 결정한다. 대상은 이 효과를 거부가능. 이 이펙트는 1씬에 LV회까지 사용할 수 있다.

### 배틀플랜

1라운드에서 제일 먼저 <신의 부름>을 사용해 PC 전원을 목표로 한다. 또한, 인게이지에 점이 있을 경우, <영역의 방패>를 사용하여 공격을 막는다.  
또한, <만상의 무지개>는 펜리르의 이펙트를 카피한다. 소지하지 않는 이펙트를 펜리르가 사용할 경우, 그것을 카피할 것.

### 약점간파

본 시나리오의 특수 룰. 셋업 프로세스에서 <지각> 판정 난이도 15에 성공하면 하단의 정보를 하나씩 공개한다. 이것은 에너미를 상대할 때 큰 도움이 될 것이다.

1. [있어선 안될 것]은 《원초의 자색: 영역의 방패》을 이용해, 주변의 점들에게 커버링을 내려 공격을 막는다. 또한, 그것은 지속적으로 일그러진 점을 만들어낼 것이다. 점과의 거리를 벌려 두는 것이 필요하다.
2. [있어선 안될 것]은 퓨어 브리드가 아니다. 그는 《흑성의 문》을 지니지 못한다. 그가 펜리르와 동일한 기술을, 《검을 철퇴》를 사용한다면, 이것은 중요한 약점이 될 것이다.
3. [있어선 안될 것]은 펜리르에 대한 믿음을 빼앗아 태어난 존재다. 역으로 그에 대한 믿음을 부순다면, 그를 죽일 수 있겠지. 이 약점이 취득된 시점에서, PC들은 [있어선 안될 것]을 로이스로 취득하고 속성을 정한다. 이후, 타이터스로 승화하는 방식으로 공격을 행한다면 그것은 치유할 수 없는 공격이 될 것이다.

## 서포트 요원: 스칼렛 플라워 (PC측)

브리드 : 크로스

신드롬 : 발로르 / 노이만

【육체】1

【감각】1

【정신】7 <RC> 1 <의지> 1 <지식: 해킹> 3

【사회】2 <교섭> 3 <조달> 1 <정보: UGN> 5 <정보: FH> 5

【HP】: 29 【행동치】: 9

장갑치 : 0 침식률 : 120% (다이스 +3개)

이펙트:

발로르

《컨센트레이트: 발로르》 3 《사신의 눈》 3 《적방편이세계》 5 《끝없는 선구》 1

《블리츠크리크》 1 《허공의 함정》 2

노이만

《지원사격》 5 《블랙마켓》 3

이지 이펙트

《진상고백》 1 《완전연기》 1 《프로파일링》 1



## 엔딩 페이지

### 씬12: 너희의 곁으로(PC1)

#### ◆해설

PC1 펜리르가 아이들과 다시 만나는 씬.

이후, 펜리르가 아이들을 보기 위해 즉각 행동했을 경우를 상정한다. 만일, 다른 전개가 있었다면 그에 맞게 묘사를 변경할 것.

#### ▼묘사

펜리르가 유원지로 향하면, 서서히 보랏빛으로 물드는 하늘 아래에서 두 소녀를 발견한다. 푸드 트럭에서 몇가지 간식거리 사 품에 안은 하루나와, 음료수를 들고있는 유키나다.

#### ▼대사: 하루나와 유키나의 대화

“어? 진조오빠 어서와! 우와, 몸 상태 왜이래?!”

“에스더 언니가... 엄청 걱정하겠다. ...무슨 일 있었어?”

#### ▼대사: 유키나

“오빠가 늘...우리를 생각해 주는건 알지만, 가끔은 자기 걱정도 했으면 좋겠어.”

(펜리르의 대답을 듣는다) “응, 우린... 가족이니까. 그럴지?” (작게 미소짓는다)

#### ▼결말

하루나는 진조의 팔짱을 끼고, 유키나는 반대편 손 끝을 잡는다. 세 사람은 함께 있어야 할 장소로 돌아가겠지. 씬을 종료.

### 씬13: 우리들의 장소(PC2)

#### ◆해설

PC2 바벨의 엔딩 씬.

이 씬은 무사히 세 사람이 돌아왔을 때를 가정하고 진행된다. 혹, 변수가 생겼다면 그것에 맞게 조정할 것.

#### ▼묘사

바벨이 이번 실종사건 및 레니게이드 비잉과 관련된 자료를 검토하다 보면, FH와 UGN이 접촉했다는 것을 재차 확인할 수 있다.

#### ▼대사: 이노우에 하나비

“연구자료들과 몇가지 증언을 토대로 하면... 레니게이드 바이러스가 빙의되는 대상은 꽤 다양하다고 해요. 펜리르는... 그 고아원의 아이들의 소망과 그 봉토에 잠든 레니게이드 바이러스가 공명해... 태어난 존재일 것 같다는 '높으신 분'의 추론이 있었습니다.”

“뭘어, 거의 확실한 것 같지만요. 신이라기에는 너무나... 상냥한데. ...어떨까요, 지부장님. 펜리르는 어떤 존재일까요?”

#### ▼결말

바벨의 대답을 들으면 하나비는 작게 웃는다. 그리고는 “아, 오늘 진조 퇴원일인데, 데이트 같이 안가실래요?”라고 이야기를 권해온다. 두 사람이 함께 펜리르가 있는 장소로 향하면 씬 종료.

### 씬14: 이 세계에서 살아가기 위해(PC1)

#### ◆해설

PC1 펜리르의 엔딩 씬.

이 씬에서 펜리르는 교우카와 다시 재회한다. 그리고 또 다시 만날 날을 약속한다. 짧은 순간의 인사지만, 그것은 펜리르에게 있어서 ‘동족’이 존재한다는, 당신과 같은 존재가 이 세계에 존재한다는 증거가 되었을 것이다.

▼묘사

나이아 시 UGN 직속 병원. 펜리르가 퇴원하는 날이기에, 펜리르는 정돈된 병실을 한번 바라본다. 밖으로 나가려는 순간, 뒷편에서 목소리가 들려온다. 창문에는 한 소녀가 앉아있다.

▼대사: 츠즈키 교우카

“잘 지냈나요? 후후, 내 플랜이 어긋나진 않은 것 같아서 다행이에요.”

“아아, 당신에게... 한가지 ‘부탁’이 하고싶어서 찾아왔답니다.”

“언젠가 당신이... 당신이 무엇인지, 그리고... 레니게이드 비잉이 무엇인지, 답을 찾게 된다면... 내게 알려주겠어요?”

(펜리르의 대답을 듣는다) “...고마워요. 언젠가 당신의 답변을 들을 날을 기다리고 있을게요.”

▼결말

똑똑 하는 노크소리가 들린다. 곧장 문이 열리고 이노우에 하나비와 바벨이 나타나겠지.

황급히 창문쪽으로 고개를 돌리면 어느새 츠즈키 교우카는 사라져 있었다.

새로운 만남, 새로운 시작. 펜리르, 그대는 자신의 힘으로 쟁취해낸 관계와 믿음에 의지하며, 앞으로 나아갈 수 있을 것이다.