

프리 플레이

시나리오 안내

플레이어 수: 3~5인

소비 경험점: 15~30점 (추천)

사용 서플리먼트: 룰 1·2, 상급 룰북, 인피니티 코드, 이펙트 아카이브

이 시나리오에서 사용하는 서플리먼트는 룰 2를 비롯해, 「D로이스」 및 세계관 설명을 채택한 상급 룰북(상급), 에너지의 보유 신드롬인 「우로보로스」 데이터를 채택한 인피니티 코드(IC), 그리고 추가 에너지 이펙트를 채택한 이펙트 아카이브(EA)이다. 기술하는 이펙트는 EA를 기준으로 삼는다.

GM은 판단 여부·데이터 개정에 따라, 특정 서플리먼트를 시나리오에서 사용하지 않아도 좋다. 덧붙여, 유산에 관한 설명이 인피니티 코드(IC) 등에서 등장하지만, 숙지하지 않아도 충분하다.

이 시나리오에 대하여

이 시나리오에는 본디 후편을 상정하고 작성하였으나, 단편으로 플레이해도 무관하다.

이 시나리오에서는, 시작 시점 30년 전 「저편의 공동」이라는 EX 레니게이드의 발견 및 20년 전 「비오버드가 레니게이드 비잉과 조우하는 사건」이 등장한다. 이것은 기존에 플레이어들이 룰 1과 2, 그리고 상급 룰북을 통해 알고 있을 사전 지식과 다소 상충할 수 있다.

기본적으로 「저편의 공동」이 지닌 힘 및 「산신」이라는 레니게이드 비잉의 탄생은 **10년 전의 일**이다. 그러나 소리나 물건, 에너지 및 레니게이드의 힘마저 시간을 초월하여 전달할 수 있는 「저편의 공동」의 특징으로 인해, 30년 전 및 20년 전의 과거로 어떤 메시지가 전해졌다……는 흐름이다.

이는 시나리오 도중, 그리고 엔딩 페이지에서 다시 제시되는 정보이다. 다만 플레이어에게 혼동을 가할 우려가 있다고 생각한다면, GM은 연도 등을 수정하거나 생략해도 좋다.

■ 스테이지

일본 규슈 지방의 소도시, F시를 스테이지로 삼는다.

지형과 지세

북쪽과 서쪽에는 **F산**의 능선이 펼쳐져 있고, 남쪽으로는 강이 흐른다. 산을 제외한 지역은 평지로, 농경지가 주를 이룬다.

근래에는 농업이 쇠퇴하면서, 산을 찾아오는 관광객들을 대상으로 한 관광·숙박업이 성행하게 되었다.

옛 정취를 느낄 수 있는 문화유산이 다수 남아 있다. 전국의 대학에서도 고고학 관련으로 종종 답사를 온다. 작은 규모지만 **민속 연구소** 또한 설립되어 있으며, **시립 도서관**에서는 온갖 설화 관련 고서적 등을 다수 구비하고 있다.

온천욕을 할 수 있는 숙소가 모인 **여관 거리**, 민속관 부근에서 여러 골동품 및 고서적, 전통 장신구 따위를 입수할 수 있는 **숯대 골목 상가**가 근래 성업 중.

인프라 설비는 다소 부족하다. 이 때문에 대형 쇼핑센터나 대형 병원 등을 찾는

	이들은 인근의 현청 소재지인 G시로 향하곤 한다.
F시와 UGN	F시에는 UGN 지부가 설립되어 있지 않다. 따라서 인근 G시 지부 에서 이곳의 레니게이드 사건을 관할한다.
인근 G시	G시는 F산을 통해 인접한 이웃 도시이며, F시에서 차를 달려 약 1시간 거리이다.

■ 스토리

괴이에 대한 소문과 구전이 가득한 일본의 F산. 30년 전, 이곳을 탐방하던 두 연구자가, 「저편의 공동」이라 불리는 소문의 굴에 조난한다. 연구자의 이름은 나바타메 이즈미와 이노우에 카즈히로.

물리 법칙을 거스르는 현상을 경험한 그들은, 굴의 성질(*)을 탐구하기 위해 나선다.

그러나 활동을 정지한 「저편의 공동」의 연구는 지지부진, 레니게이드 지식이 전무한 이들로서는 수수께끼를 규명할 길이 없었고, 그대로 묻히는 듯했다.

하지만 10년 뒤, 결혼 후 이곳을 찾은 두 사람은, 돌연 이상 활동을 재개한 「저편의 공동」에 휘말리고, 이 사고에서 이즈미가 실종되고 만다.

아내를 앓아간 애증의 공간을 연구하던 그는, 굴이 휴면 상태였다가 약 10년을 주기로 짧은 활동 극대기에 접어든다는 사실을 밝혀, 마침내 “R물질”이라 명명한 레니게이드의 성질에 접근하기에 이른다.

다시 10년을 기다려, 세 번째 활동 극대기를 기다리던 이노우에 카즈히로. 하지만 강대한 레니게이드를 감지한 FH 셀의 습격으로, 그는 사망하고 만다.

죽음의 위기에서, 이노우에 카즈히로가 남긴 최후의 유품——연구의 찰막한 요약을 담은 편지와 대 워딩 마스크(룰 1 P 180)는, 「저편의 공동」에서 깨어난 레니게이드 비잉, 「산신」의 힘으로, 10년의 세월을 뛰어넘어 미래로 전달된다.

그 물건을 전달받은 건 이노우에 카즈히로의 딸, 나가이시 후우카. 비오버드인 그는, 추억 속 아버지의 편지를 신기하다고 여기며, 이것을 그의 과거 소속 연구소로 부치게 된다.

한편, 10년을 주기로 활동기가 극대화되는 EX 레니게이드, 「저편의 공동」의 힘을 노리고, FH의 마수가 다시 뻗쳐 온다(*).

PC들은 나가이시 후우카와 연루되어, 혹은 FH의 전횡을 막기 위해 이곳 F산으로 집결하게 된다.

FH의 음모를 밝혀내고, 점을 격파하면 이 시나리오의 종료된다.

굴의 성질

훗날 유산이 되는 공간, 「저편의 공동」은 10년을 주기로 활동기가 극대화되는 EX 레니게이드로, 레니게이드를 매개 삼아 물질이나 파동을 멀리 떨어진 곳에 전이시키는 성질을 갖고 있었다.

FH의 마수가 다시 뻗쳐 온다

「저편의 공동」은 휴면기에는 그 힘을 발휘하지 않는다. 따라서 이 비밀을 알게 된 FH는 10년의 세월을 기다려, 다시 이 굴을 노리고 있다.

■ 트레일러

「이곳 어딘가에 이세계로 통하는 굴이 있다」

술한 괴담이 떠도는 산을 두고, 그런 소문이 흐른다.

고향으로 돌아온 이는 외계의 존재가 배후에 있다 믿어, 산자락으로 발을 내디딘다.

그런 가운데, 산맥을 둘러싼 음모는 그 깊이를 더해가고 있었다——

10년의 세월을 초월해, 레니게이드가 전달하는 것은 무엇인가.

굴에 갇힌 존재가 깨어날 때, 준비하게 되는 건 차마 매듭짓지 못한 이별.

더블크로스 The 3rd Edition

사별 이데아

「이 별을 걷는 이들과 이별의 이데아」

더블크로스——

그것은 배신을 의미하는 말.

■ 캐릭터 작성

플레이어들과 상담해 핸드아웃을 배부한다. 플레이어 수가 적다면, PC 번호가 낮은 쪽을 우선시한다.

● 퀵 스타트

보유 이펙트 및 워크·샘플 캐릭터 디스크립션에 맞추어 퀵 스타트를 추천한다. 퀵 스타트 시트 사용 시, 시트에서 가장 높은 능력치에 2점, 이미 취득한 이펙트 레벨을 2 올리는 데에 경험점 30점을 소비한다.

PC ① : 불확정한 승부패(룰 1 P 48 & EA P 194) / 꿈의 수호자(룰 2 P 58)

PC ② : 지고를 보는 자(룰 2 P 62 & EA P 198)

PC ③ : 허공의 광휘(룰 2 P 68)

PC ④ : 선혈의 총탄(룰 2 P 70)

PC ⑤ : 진실의 탐구자(룰 1 P 56 & EA P 197) / 홍옥의 눈동자(룰 2 P 72 & EA P 199)

● 컨스트럭션

컨스트럭션으로 캐릭터를 만드는 경우, 핸드아웃에 나와 있는 설정에 주의할 것. 시나리오의 소비 경험점은 경험점 부풀리기 방식으로 제공하는 것으로 본다. GM의 재량에 따라 E로이스나 적의 HP·머릿수를 줄일 경우, 초기 경험점으로 시작해도 좋다. 반대 경우에도 마찬가지이다. 소비 경험점 15~30점마다 E로이스 2개 내외 정도의 데이터를 조절하는 편을 권한다.

● 시나리오 소개에서 말한 바와 같이, 도중에 **캐릭터들의 몸이 바뀌는 듯한 연출**이 등장한다. 이를 게임상에서는 「서로의 캐릭터 시트가 바뀌었다」는 방식으로 처리한다. 시트의 교환은 PC간 로이스를 맷는 방식과 같이, 아래의 화살표를 따라 뒷번호 사람의 시트를 취한다.

빌드에 관해서는 작성자의 견해를 들어두는 편이 진행에 용이하리라 생각된다.

PC ① → PC ② → PC ③ → PC ④ → PC ⑤ → PC ①

시나리오 핸드아웃

PC에게는 다음 설정이 붙는다. 캐릭터 메이킹 시, GM과 PL 간의 상담을 충분히 거칠 것.

PC ① : 나가이시 후우카와 인연이 있는 사이

PC ② : 나가이시 마모리와 인연이 있는 UGN 에이전트 / 지부장

PC ③ : 이노우에 카즈히로가 재직했던 연구 시설에 연이 있다

PC ④ : 과거 F시에 거주했던 오버드

PC ⑤ : "요괴 수집가"의 행방을 추적하고 있다

덧붙여, PC 핸드아웃의 항목인 추천 커버 / 워스에서 '학생'은 교육 기관에 재학 중이기만 하면 무관하다. UGN 관련 워스는 UGN 지부장이나 에이전트를 일컫는다. 설정상 UGN 일리걸 등이어도 무방하므로, 자세한 내용은 PC와 상담한다.

PC ① 핸드아웃

로이스 : 나가이시 후우카 (永石 風花)

권장 감정 P : 비호 / N : 불안

퀵 스타트 : 불확정한 승부패 / 꿈의 수호자

추천 커버 / 워스 : 학생 / 지정 없음

나가이시 후우카는 당신의 학교 친구이다. 평소 괴짜 같은 면이 있던 그는 방학을 맞아 고향으로 돌아갔다. 얼마 뒤, 당신을 놀려 오라고 초대한 그는 레니게이드 바이러스의 존재를 암시하는 메시지를 남겼다. 나가이시 후우카는 무엇을 알고 있는 것일까?

PC ② 핸드아웃

로이스 : 나가이시 마모리 (永石 真守)

권장 감정 P : 성의 / N : 연민

퀵 스타트 : 지고를 보는 자

추천 커버 / 워스 : 지정 없음 / UGN 관련 워스

최근 UGN G시 지부는 급증하는 업무로 인해 골머리를 앓고 있다. 당신은 이곳의 워커홀릭으로 정평이 난 지부장, 나가이시 마모리와는 막역한 사이. 최근 마모리를 둘러싸고 기묘한 소문이 돌기 시작한다. 그 때문일까, 입을 연 그가 당신에게 도움을 요청해 왔다.

PC ③ 핸드아웃

로이스 : 이노우에 카즈히로 (井上 一亩)

권장 감정 P : 호기심 / N : 격의

퀵 스타트 : 허공의 광휘

추천 커버 / 워스 : 연구자 / UGN 관련 워스

오래 된 연구 건물 청소가 담당인 당신은, 얼마 뒤 수수께끼의 우편을 받는다. 거기에는 10년 전에 죽었다고 하는 한 연구자의 이름이 적혀 있었는데……학계에서 경원시되던 괴짜 연구자, 이노우에 카즈히로는 무엇을 알고 있었으며, 편지를 보낸 이는 누구일까? 단서는 발신 주소다.

PC ④ 핸드아웃

로이스 : 산신 (山神)

권장 감정 P : 회고 / N : 식상

쿼 스타트 : 선혈의 총탄

추천 커버 / 워스 : 지정 없음 / 지정 없음

F시는 당신이 한때 살았던 고향이다. 이곳 F산의 신령으로 모셔지는 산신과는 어릴 적 인연이 있다. 마을 사람의 부탁을 받아, 산신을 모시는 F산의 사당으로 걸음을 옮기던 당신은, 이 일대를 둘러싼 이변을 감지하게 된다.

PC ⑤ 핸드아웃

로이스 : "요괴 수집가" (apparition collector)

권장 감정 P : 유위 / N : 적개심

쿼 스타트 : 진실의 탐구자 / 홍옥의 눈동자

추천 커버 / 워스 : 지정 없음 / 탐정

당신은 EX 레니게이드 관련 사건에 관련된 "요괴 수집가"라는 인물을 조사하고 있다. 그러나 "요괴 수집가"의 행방을 쫓던 당신은, 얼마 전 그를 목전에서 놓치고 말았다. "요괴 수집가"의 목격 정보를 입수한 당신은, 그 흔적을 따라 F시로 향한다.

요괴 수집가의 정체

이 시나리오에서 그의 정체는 10년 전 「저편의 공동」을 노렸던 FH 셀, 「진리의 탐구자」를 이끌던 리더이다. 시나리오 내에서는 그가 10년 전 UGN과의 전투에서 세력이 와해되어, 행방이 묘연해졌다고 기술하고 있다.

연작 플레이를 염두에 두고 있다면, GM은 현재의 "요괴 수집가"는 10년 전, 「저편의 공동」을 통해 이쪽 세계로 이식을 전송한, 「또 다른 세계의 나바타메 이즈미」라는 사실을 염두에 두고 진행하는 편을 권한다. 이미 점화한 그는, 해방의 충동에 사로잡혀 이곳에서 「저편의 공동」의 힘을 완전히 각성시키는 데에 몰두하고 있다. 다만 이는 후속 시나리오로 계획된 내용이며, 이 시점에서는 '또 다른 세계'나 나바타메 이즈미의 존재는 그다지 중요하게 다루지 않는 편이 적합하다.

현재의 "요괴 수집가"가 과거의 "요괴 수집가"와 다르다는 암시는 엔딩에 등장하지만, 이 시나리오를 단편으로 플레이한다면 그런 암시 없이 끝내는 편이 완결성이 있을 것이다. 이 경우, "요괴 수집가"는 10년간 「저편의 공동」의 완전한 힘을 발휘하는 기회가 다시 오기를 기다려, 유사한 EX 레니게이드에 집착했다는 설정이 된다.

오프닝 페이지

永石 風花

나가이시 후우카



브리드 : 없음

신드롬 : 없음

「저편의 공동」을 탐구했던 두 연구자, 이즈미와 카즈히로의 딸. 10년 전 사건에 휘말려 UGN의 기억 소거를 받았으나, 이때 부작용으로 양친의 존재를 모두 잊었다.

행동력이 뛰어난 마이페이스로, 이미 명맥이 끊긴 우주우애협회의 계승자를 자처한다. ‘우주 너머에서 인류와 교신하고 싶어하는 지적 생명체가 있다.’는 생각에 사로잡힌 그는 고향 F산을 조사, 산신과 조우한 뒤 이노우에 카즈히로의 유품을 전달받았다.

永石 真守

나가이시 마모리



브리드 : 크로스 브리드

신드롬 : 발로르 / 노이만

G시 지부를 이끄는 지부장. 냉철하고 표현이 적은 반면, 책임감이 강하고 속정이 깊은 인물이다.

10년 전에는 F산을 점거하고 이노우에 카즈히로를 살해했던 셀 「진리의 탐구자」 소속 FH 칠드런이었다. 당시 사건에 충격받은 그는 UGN과의 접선을 계기로 자수, 천애고아가 된 후우카를 친동생처럼 거두어 길렀다. 근래 급증하는 업무로 철야 근무에 돌입한 와중, 동생과 F산의 사건으로 고민하고 있다.

青天目 泉水

&

井上 一宙

나바타메 이즈미 & 이노우에 카즈히로



브리드 : 없음

신드롬 : 없음

이 시나리오의 시점에서는 둘 모두 고인이다.

우주우애협회의 후인을 자처한 이들로, 젊은 시절 「저편의 공동」에서 미래로부터 발신된 목소리를 듣고, 굴의 정체를 규명하려 애쓴다. 다만 이즈미가 남긴 근거를 토대로 레니게이드 바이러스 및 비잉의 실체에 접근한 카즈히로가 사망하면서, 연구는 묻혔다.

그러나 「저편의 공동」을 통해, 20년 전의 나바타메 이즈미가 남긴 메시지와, 10년 전의 이노우에 카즈히코가 전한 유품이 현재의 후우카에게 전달된다(*).

山の怪異

산신



브리드 : 크로스 브리드

신드롬 : 오르쿠스 / 우로보로스

「저편의 공동」에서 탄생한 레니게이드 비잉. 10년 전 F산에서 FH 셀 「진리의 탐구자」가 행한 실험 및 레니게이드의 증폭으로 인해 탄생했다. 그 정체는 괴담과 설화가 구전되어 온 F산의 괴이의 총체이자, 「저편의 공동」의 힘이 집약된 핵.

이 시나리오의 시작 시점에서는 휴면기를 뚫고 깨어나, 자신을 발견한 후우카에게 양친의 유산을 전해준다. 그러나 곧 "요괴 수집가" 및 그를 따르는 셀 에이전트들의 마수에 사로잡혀 점화하고 만다.

apparition collector

“요괴 수집가”



브리드 : 크로스 브리드

신드롬 : 모르페우스 / 오르쿠스

연령과 성별 미상, 정체 불명의 오버드.

10여 년 전에는 FH 셀 「진리의 탐구자」를 이끌던 셀 리더였던 것 같지만, F산에서의 사건 이후 돌연 셀을 해체하고 잠적했다. 근래 들어, 세간에서는 “요괴 사건”이라 불리는, EX 레니게이드 및 레니게이드 비잉 관련 사건의 배후로 활약한다는 의혹을 사고 있다.

최종 목적은, 「저편의 공동」의 힘을 완전히 일깨우고 그것의 통제력을 손에 넣는 일. 이를 위해 F산에서 실험과 전투 유도를 자행한다.

우주우애협회

상급 룰북 P 130 참조. 유니버설 가디언 P 60부터 세부 정보가 있지만, 이 시나리오에서는 이미 사라진 음모론 조직이라는 정도로 충분하다.

시나리오의 타임라인

·30년 전 : 나바타메 이즈미와 이노우에 카즈히로가 「저편의 공동」에서 기현상 접촉, 탐구를 시작하다

·20년 전 : 후우카 탄생, 「저편의 공동」에서 **나바타메 이즈미 실종(사실상 사망)**.

·10년 전 : 산신의 탄생. 이노우에 카즈히로가 이즈미의 유언을 수신, 이를 기반으로 「저편의 공동」 및 산신의 존재를 규명하는 연구 레포트 작성. FH 셀 「진리의 탐구자」의 F산 습격, **이노우에 카즈히로 사망**.

·현재 : 산신의 각성. 나가이시 후우카에게 부친의 유품 전달됨.

오프닝 씬은 다음 순서대로 연출한다. 배열 기준은 시간 순대로다.

●씬 1 : 저편의 이야기(PC ③)

◆해설

PC ③이 F시로 향하는 계기가 되는 오프닝 씬. PC ③은 묘사 1에서 이노우에 카즈히로가 레니게이드 바이러스를 탐구(*)하고자 했던 기록을 발견한다. 묘사 2에서는 대청소 후, 이노우에 카즈히로의 이름으로 온 의문의 편지를 받는다.

레니게이드 바이러스를 탐구

그는 아내와 함께 「저편의 공동」에서 벌어지는 기현상과 현상의 원리를 구명하려고 했다. 물론 비오버드였던 그는, 레니게이드 바이러스 및 레니게이드 비잉의 실체에 도달할 수 없었기에 태반이 근거가 부족한 가설이다. 덧붙여 당시 학계에서는 이노우에 카즈히로의 주장이 받아 들여질 리 만무했으므로, 그가 이단아로 몰리는 계기가 되기도 했다.

▼묘사 1

회상 장면. 재직 중인 연구소에서 대청소가 벌어졌다. 주요 기자재나 연구 샘플, 그리고 보관 기록 등은 용역의 손이 닿으면 곤란한 부분이 있어, 스태프가 직접 정리해야만 하는 처지였다.

문서 보관실을 맡은 PC ③은, 보존 가치가 없어 파기 대상이 된 과거의 문서를 정리했다. 문득 수십 년 전, 이노우에 카즈히로라는 연구자가 남긴 가설 기록이 눈에 띄었다. 훼손된 기록에서 가정하고 있는 “R물질”이라는 존재는, 그 존재 여부도 확실하지 않지만, 기술된 내용은 레니게이드 바이러스와 유사해 보였다.

▼대사 : 동료 연구원

「뭘 보고 있는 거야, PC ③?」

「음? 듣도 보도 못한 이야기인걸. “R물질은 환경에 충격이 가해지면 활성화된다, 극대 환경에서 대조군은 기절해 버린다”니……무슨 판타지 소설인가?」

「이노우에 카즈히로? 아, 얘기를 들은 적이 있지. 우주우애협회란 데에 미쳐서, 엉뚱한 소리나 내뱉다가 퇴출당했어. 고향으로 낙마해서 10년 전쯤 죽었다더군」

「내 지도교수가 알던 사이였거든. 유망한 친구였는데 맛이 가 버렸다고, 가끔 아쉬워해서 말야」

「끝났으면 좀 쉬자고, 고급 인력에겐 어울리지 않는 노동이었어」(흠여진다)

▼묘사 2

현재. 휴가를 앞둔 연구동에서, PC ③은 의문의 우편을 발견한다. 그것은 바로 얼마 전 이야기했던 「이노우에 카즈히로」에게서 「이곳 연구동의 이노우에 카즈히로 앞」으로 전달된 편지였다.

핏자국이 묻어 있는 편지는 내용을 완전히 이해할 수 없지만, 말미의 내용에서 유서임을 알 수 있다.

▼대사 : 의문의 발신인 (편지)

「30년을 매달렸지만, 결국 그만한 시간을 들여 R물질을 탐구할 가치는 없었다……그렇게 생각했다」

「그러나 전달받은 마지막 이야기가 나를 일깨웠다. 10년 전 과거로부터 온 메시지는 나에게 새로운 빛을 제시해 주었다」

「"R물질"은 침식 대상을 가리지 않는다. 물, 대기, 토양이나 광물 등의 무기물, 혹은 동식물 등을 구성하는 유기생명체 모두를 감염원으로 삼을 수 있다」

「강한 충격, 이를테면 운동 에너지의 전이 등으로 인해 R물질이 들뜬 상태가 될 때, 감염원은 변성한다」

「감염 및 변성되지 않은 사람이 다량의 R물질에 급속 노출되었을 때 부정적 정서의 지각, 무력감, 정신적 충격 등을 경험했다. 피험체는 나 자신이다」

「(다급하게 갈겨쓴 듯한 필체로) 시간이 없다. 경이로운 우주를 보게 해준 가족에게 사랑을」

「부디 이 기록이 전달」(편지는 핏물이 번진 채 끝났다)

◆결말

편지의 발신인(*) 주소는 이곳에서 조금 떨어진 F시. PC ③이 보낸 사람을 추적하기 위해 F시로 떠나면(*), 씬이 종료된다.

편지의 발신인

편지는 10년 전의 이노우에 카즈히로가 연구소의 지인에게 보내기 위해 작성하던 연구 기록으로 시작해, 죽기 직전 작성한 유언으로 끝난다. 이는 산신을 통해 나가이시 후우카에게 전해졌고, 아버지에 관한 기억을 까맣게 잊은 후우카는 단지 이 일이 「우주적 로맨틱 사건」이라고 생각해, 적혀 있던 주소로 편지를 보냈다.

F시로 떠나면

이 씬에서는 PC ③이 개인적 호기심 외에 움직임 동기가 불분명하다. PC ③이 UGN 측에 알리거나, 레니게이드 관련 이야기임을 UGN 측에서 감지함으로써 F시로 상황의 조사 및 이노우에 카즈히로의 연구 자료 회수를 의뢰하는 흐름을 넣는 등, 진행에 설득력을 부여하는 쪽을 권한다.

●씬 2 : 운산무소같이(PC ⑤)

◆해설

PC ⑤가 UGN의 의뢰를 받아 “요괴 수집가”를 추적하는 오프닝 씬. 묘사 1에서 PC ⑤는 “요괴 수집가”를 놓치고 만다. 이어 묘사 2에서는, “요괴 수집가”로 보이는 인물이 F시에서 목격되었다는 정보를 입수한다.

▼묘사 1

요괴가 씹여 기현상이 벌어진다는 현장을 덮친 PC ⑤. 그곳에는 가면을 쓴 정체 불명의 오버드, “요괴 수집가”가 문제를 일으킨 EX 레니게이드(*)를 이미 손에 넣은 뒤였다.

문제를 일으킨 EX 레니게이드

스스로 연주하는 샤미센이나 그려진 그림이 움직이는 부채 등, 비오버드 입장에서는 ‘요괴’라고 착각할 만한 현상을 일으키는 물건이면 무관하다. 시나리오 내에서는 별다른 기능을 하지 않는다. 덧붙여 PC가 회수한 시점에는 어쩐지 힘을 잃고 평범한 물건으로 돌아와 있다.

▼대사 : “요괴 수집가”

「(손에 EX 레니게이드를 쥔 채) 이런, 방해꾼이 왔군」

「이 정도야 어린애 장난이지만, 적당히 탐구할 만한 수준 정도로는 쳐 주지」(물건을 내려둔다)

「자, 그 쪽이 불일이 있는 건 그 물건이겠지. 마음대로 하라고」(《순간 퇴장》으로 자취를 감춘다)

▼묘사 2

사라진 “요괴 수집가”의 흔적을 찾는 PC ⑤. 그러나 자취를 완전히 감춰 버린 모양인지, 어떤 수단을 동원하더라도 “요괴 수집가”의 정보는 입수할 수 없었다.

얼마 뒤, 임무 수행에 난항을 겪고 있던 PC ⑤에게 정보원으로부터 제보 메시지(*)가 도착한다. “요괴 수집가”와 흡사한 인상착의의 인물이, F시 인근에서 목격되었다는 정보였다…….

제보 메시지

이 세계의 EX 레니게이드 및 비잉을 수집하여 탐구하던 “요괴 수집가,” 즉 다른 세계의 나바타메 이즈미는, 「저편의 공동」의 핵인 산신을 점화시킨 뒤, 전투를 벌이게 하여 산신에게 다량의 레니게이드를 섭취하도록 할 계획이었다. 다른 세계의 나바타메 이즈미는 EX 레니게이드의 힘을 흡수하는 능력을 지니고 있다. 최종적으로는 그렇게 비대해진 산신의 힘을 통해, 「저편의 공동」의 권능을 자신의 것으로 삼을 예정이었던 것.

단, 지나치게 일을 벌려 수많은 인원이 몰려오면, 계획을 실행하기도 전에 방해 받을 우려가 있었다. 적당히 판을 벌이고자 했던 “요괴 수집가”는, PC ⑤를 전투의 장인 F시로 초대하기 위해 정보원으로 위장한다.

다만 이 시나리오만을 단독으로 플레이할 시, 제보자는 단순 정보원이 된다.

◆결말

종적이 묘연하던 의뢰 대상의 꼬리를 잡았다. PC ⑤가 F시로 향하면, 씬 종료.

●씬 3 : 시크릿 토크(PC ①)

◆해설

PC ①이 친구 나가이시 후우카와의 대화 끝에, 그의 고향인 F시로 초대받는 오프닝 씬.

▼묘사 1

회상 장면. 방학을 앞둔 학교는 어수선했다. 종업식이 끝나고 돌아가던 PC ①을 멈춰 세웠던 건, 이쪽을 향해 터지는 카메라 플래시. 불빛이 점멸한 방향을 바라보면, 나가이시 후우카가 이쪽을 향해 렌즈 초점을 맞춘 채 웃고 있었다. 괴짜라고 정평이 난 이 클래스메이트는 방학에 고향으로 놀러오라며 초대했다.

▼대사 : 나가이시 후우카

「뭐-야, 깜짝 놀란 거야? 아닌가, 조금은 기대했는데. PC ①의 의외의 얼굴이잖아?」

「있지, 모처럼 방학인데 어디 놀러갈 계획 같은 건 없어?」

(대답하면) 「음, 그것도 괜찮지만! 경치 좋은 다른 동네로 놀러올 생각은, 없어? F시 같은 데」

「아하하, 나, 원래는 거기에 살았어. 볼거리 많은 동네야. 별도 예쁘고 온천도 유명하고…」

「잠자리 찾아주는 건 일도 아니니까, 꼭 와다! 기막힌 사진도 보여줄게」(멋대로 퇴장한다)

▼묘사 2

현재. 그렇게 멋대로 약속하고 돌아섰던 나가이시 후우카는 한동안 소식이 없었다. 오늘에서야 연락을 취한 후우카가 보내온 건, 어딘가 수상쩍은 메시지였다.

▼대사 : 나가이시 후우카 (메시지)

「그 동안 엄청 바빴어-! 있지, 기막힌 사진을 보여준다고 했잖아(☆▽☆)?! 진짜 굉장한 걸 발견했거든」
「PC ①한테 해주는 비밀 애긴데, 나 R성인이랑 만났어o(*≥▽≤)ツ!!!! 표정은 안 보여도 엄청 상냥해」
「초능력을 쓰는, 비잉이란 친구야. 거짓말 같지? 직접 와서 확인하라구!(・ω・)♪ 주소는 여기」
「올 거지? 언니한테도 말해둘게! 그래그래, 기념으로 R성인 시크릿 포토💖 (￣▽￣)ノ」
「(첨부 사진 - 확인하려고 하면 삭제되어 있다)」

◆결말

멋대로 놀러오라고 약속을 잡은 직후, 나가이시 후우카는 답장이 뚝 끊긴다. 이후 그가 전송한 메시지를 확인하려고 하면, 전부 삭제되어 있다(이는 레니게이드 바이러스 관련 정보를 단속하던 나가이시 마모리의 작업이다). PC ①가 F시로 향하기로 하면, 씬 종료.

●씬 4 : 고민의 척력(PC ②)

◆해설

PC ②의 오프닝 씬. 휴가를 틈타, 혹은 조력 요청을 받아 G시 지부를 방문한다.지인인 G시 지부장, 나가이시 마모리.

▼묘사 1

PC ②가 방문한 UGN G시 지부는, 에이전트들이 FH의 국지적 테러 및 정보전이 극심해지면서 연일 근무중이다. 그 와중 지부 내에는, 지부장 나가이시 마모리를 둘러싼 기묘한 소문이 돌고 있다.

▼대사 : UGN 에이전트들

「지부장님이 배신자 *더블크로스*라는 애기, 들었는디야」
「거 뒤송송하게스리...가뜩이나 FH 녀석들이 두더지놀이 중이라 심란하구만」
「정보전이랍시고 지부장 씨 까는 거 아니여, G시도 난리났던디. 덮어 두라고」
「근디 나 지부장님 딴 애길 들었는디.....되있다, 할일이나 하러 가자. 요샌 F시 돌볼 틈도 없어어」

▼묘사 2

수상한 얘기를 뒤로하고 PC ②이 G시의 상황에 조력하고 나면, 일을 마친 지부장 나가이시 마모리가 한숨 돌린다. 감사 인사를 마친 그는, 드물게 망설이는 기색으로 상담해왔다.

▼대사 : 나가이시 마모리

「덕을 크게 봤지라, PC ②. 이렇게 방문해 주셔서 참으로 고마운 일.....이지만 (어딘가 망설인다)」

「...눈은 못 속이지요. (한숨) PC ②도 있지 않습니까? 이 세계 레니게이드에 관해 알릴 수 없는 상대가」
「.....천부당만부당한 일이지만. 상대를 보호한다면서, 내가 그를 기만하는 건 틀림이 없지 않은지요?」
(답을 들으면) 「...허튼 이야기에 답을 주어 고맙습니다. 고민은 또 다른 고민을 부를 뿐이지요」
「이상, 업무에 다시 착수하겠습니다」

◆결말

FH가 G시 일각의 건물을 점거했다는 급보가 들어온다. 나가이시 마모리는 아까 전의 고뇌는 거짓말이었다는 듯, 냉철한 표정으로 돌아와 PC ②에게 협력을 요청한다. PC ②가 대답하면 씬 종료.

●씬 5 : 영역의 수호자(PC ④)

◆해설

고향인 F시를 찾은 PC ④의 오프닝 신. 묘사 1에서는 동네 주민의 부탁을 받아 F산의 사당으로 향하게 된다. 묘사 2에서는 산신을 보았던 과거를 회상한다.

▼묘사 1

오랜만에 돌아온 고향 F시. 옛 이야기와 구식 가옥이 가득하던 마을은, 개발 탓에 모습이 상당히 바뀌었다. 그러나 PC ④는, 찾아 인사한 F시의 지인들 사이에서 술렁이는 동향을 감지할 수 있다.
한숨을 쉬며 PC ④를 맞이한 F시 토박이 노인은, 다친 다리를 보여주며 한 가지 부탁을 해왔다.

▼대사 : F시 토박이 주민

「여 F산이 아직도 살아 있는, 거 활화산이잖여, 근디 이번에 기세가 심상찮다구, 산이 들썩들썩혀」
「시에서 경고(*)를 줘 갖구, 심약한 놈덜은 이미 짐 싸놓구 있어야」
「손님덜한테 장사 말아먹을까봐 쉬쉬덜 하는디, 덕분에 산신님 신사를 돌보려들 안 가는구만」
「다리가 영 못 쓰게 되어부러서 내는 못 가니, 대신 가서 신사 청소 좀 기깅나게 해 주어」

시에서 경고

UGN G시 지부에서 F산에 FH 에이전트가 들락거리는 모습을 목격하고, 또 F산 내부의 레니게이드 농도 상승을 간파, 안전을 위해 조치했다.

▼묘사 2

부탁받은 PC ④이 “산신”을 모시는 신사로 이동하면, 과거 자신이 발을 헛디뎈 떨어진 작은 벼랑을 발견한다. 과거의 기억이 잠시 뇌리를 스친다. 신사 근처에서 홀로 조난 당했던 PC ④는, 자신을 부르는 의문의 목소리를 듣고 깨어났다. 그 이상한 기억은 아직도 남아 있다.

▼대사 : 의문의 목소리 (회상)

「일어나라, 아이야」
「너도 떨어져 움직이지 않는가, 그것은 싫다. 눈을 떠서 일어나라」
「움직였군, 그렇구나. 살아 있는 것이다. 다행이구나.....」(목소리가 흩어진다)

◆결말

과거에서 깨어나 다시 정신을 차리면, 어느새 돌계단을 지나 산신의 신사 토리이(신사 입구에서 경계를 표시하기 위해 세운 문 구조물) 앞이다. 얼마간 사람이 돌보지 않아 숲의 잔해가 널브러져 있다. 귀신에게 홀리길라도 한 것인가. PC ④가 신사 내부로 들어서면 씬 종료.

인원 수가 5인보다 적을 때의 진행

PC ④가 존재하지 않는 경우, 오프닝을 생략하거나 PC ①이 미들 페이지에서 나가이시 후우카와 만났을 때 이어 내용을 넣는 쪽을 권한다. 이때 과거에 산신을 만난 쪽은, 나가이시 후우카가 된다.

PC ⑤가 존재하지 않을 경우, PC ②의 오프닝에 잇는 쪽이 진행에 용이하다. 이 경우, PC ②가 UGN G시 지부를 찾은 이유는 “요괴 수집가”의 행방을 쫓기 위해서가 된다.

그 외에 플레이어가 제안하는 내용이 있다면, 이를 반영하여 진행해도 좋을 것이다.

미들 페이지

■ 고정 이벤트

고정 이벤트는 씬 번호 순서대로 연출한다.

● 씬 6 : 소식의 주인(PC ③)

◆해설

PC ③이 이노우에 카즈히로의 유언 편지를 보낸 인물을 찾는 씬. 배경은 발신지로 적혀 있던, F시의 민속 연구소이다. 이곳에서 이노우에 카즈히로에 관해 들은 PC ③은, PC ①과 동행 중이던 나가이시 후우카와 조우한다.

나가이시 후우카는, 자신이 편지를 전달한 장본인이며 편지는 “R성인”을 만난 굴에서 발견한 물건이라는 사실을 알리고, 두 사람을 그곳으로 안내한다.

▼묘사

F시에 도착한 PC ③은, 편지의 발신 주소를 찾는다. 그곳은 향토 유적 및 토착 민담을 수집하는 민속 연구소다. 손님이 별로 없는 대낮, 사정을 설명하면 연구소의 안내원이 이노우에 카즈히로에 관한 이야기를 꺼낸다.

이야기 직후, 낯선 아이가 대화에 끼어들어 PC ③에게 아는 척을 한다.

▼대사 : 민속 연구소 안내원

「어서오세요, 열람실 견학이라도 오셨습니까? 아니면 학술 교류회 건으로 오셨나요?」

(이노우에 카즈히로의 편지 이야기를 하면) 「예? 착오가 있는 게 아닐까요, 그 분은……그럴 리가 없어요」

(질문하면) 「이노우에 카즈히로, 맞습니까? 이상하군요. 십여 년 전에 이곳 연구소에 있던 분입니다. 하지만 분명 10년 전 F산의 화산 활동(*)이 활발해졌을 때, 산에서 조난되어 돌아가신 분입니다만」

「10년 전의 편지가 돌고 돌아 지금 갈 리 없으니, 사칭이 아닐까 싶습니다만……이제 와서 그럴 이유도 없는데, 희한한 일이네요. 아주 낯익은 장난인 모양입니다」

10년 전 F산의 화산 활동

이노우에 카즈히로는 10년 전, F산에 등반했다가 그곳을 점거한 FH의 습격을 받아 사망했다. 다만 당시 벌어진 소란은, UGN의 기억 소거 과정에서 「활화산인 F산의 화산 분화 활동이 일어나면서, 불우하게도 휘말린 등산객들이 있었다」는 정보로 변조되었다. 당시 사망한 마을 주민들 또한, 그런 사유로 사망했다고 기억되고 있다.

▼대사 : 나가이시 후우카

「저기 있죠, 애길 들었는데. 이노우에 카즈히로 씨 얘기라면, 제가 답할 수 있을 것 같아요」

「사람을 대할 땐 통성명부터! 나가이시 후우카예요. 그거, 제가 보낸 거니까요. 대리 발송 같은 거지만」

▼대사 : 민속 연구소 안내원

「어라, 저쪽은……」

「아, 아닙니다. 알던 사람으로 착각했어요, 이대로 소란을 피워도 곤란하니 바깥에서 얘기해주세요」

▼대사 : 나가이시 후우카

(나와서) 「여기 PC ①한테 잠깐 얘기했지만, 이 F산에는……놀라지 말아요! 외계인이 살거든요」
「정확한 이름은 “R성인”, 자기 자신을 비잉이라고 불러요. 선량한 친구라고요?」
「예전에 이노우에 씨가 어떻게든 전해 달라는 거. 갖고 있다가 나한테 건네줬어요, 운명적이죠」
「거짓말 같은 거 아녜요! 꾸며내지도 않았고. 증거 사진도 있는데, 갑자기 지워져 버려서……」
「R성인은 좋은 친구야. PC ①한테 소개해주러 가는 길이었어요, 못 믿겠다면 확인해봐도 좋아요!」

◆결말

대화를 마치면, 나가이시 후우카는 산신이 있다는 F산의 신사로 두 PC를 안내한다.

●썸 7 : 꼬리 추적가(PC ⑤)

◆해설

F시에서 요괴 수집가의 행방을 탐문하던 PC ⑤는, 최근 외지인들이 F산 부근을 들락거렸다는 소문을 입수하고 그곳으로 향한다. 인근 주민에게 탐문하던 도중, G시 지부에 조력(*)하던 PC ②가 도망친 FH 에이전트의 흔적을 쫓아왔다가 PC ⑤와 합류하는 썸이 된다.

G시 지부에 조력

썸 4에서 PC ②가 나가이시 마모리의 요청을 거절했다면, 단독 행동 도중 FH가 벌인 사건에 휘말렸다는 이야기로 진행한다.

▼묘사 1

일견 평화로워 보이는 F시 곳곳을 탐문하던 도중, 최근 정체를 알 수 없는 수상한 외지인들이 F산 주위를 배회하고 있었다는 목격 정보를 입수한다. F산으로 향한 PC ⑤는, 인근에 거주하는 주민으로부터 가면 쓴 자들을 보았다는 이야기를 듣는다.

탐문 도중, 적의 도주 후보지를 찾아 UGN G시 지부와 갈라진 PC ②와 마주치게 된다.

▼대사 : F시 주민 (PC ⑤에게)

「글쎄, 아까 수상한 놈이 저 골짜기로 후다닥 도망치는데, 그쪽은 여 신령 모시는 신사란 말이여」
「F산이 위험하다구 시에서 들어가지 말라구 했는데, 뭐라도 물어봤나 걱정되는겨……」
「여우 가면? 멀어서 못 보았어, 근디 뭘 얼굴에 쓰긴 한 것 같았긴 했지」
「아 요새 관광객두 아닌 것 같은 외지인들이 얼씬거리는데, 쯔 금이라도 물어봤나 싶어」

▼묘사 2

F시 주민은 그 수상쩍은 치들이 신사에 불이라도 지를까봐 걱정된다며 조심해서 찾아가 보라고 이야기한다.

F산의 신사는 한 곳뿐이다. 위치를 알려준 F시 주민은 자리를 뜬다.

◆결말

PC ②와 PC ⑤는 통성명을 수행하고 신사로 향하면, 씬이 종료된다.

●씬 8 : 음모와의 조우(PC ④)

◆해설

PC ④가 신사에 도착해 이변을 감지하는 씬. 「저편의 공동」의 위치를 적발한 FH 에이전트가 산신에게 위협을 가하자, 대항하는 산신이 힘을 사용(*)한 여파가 F산을 뒤흔친다.

힘을 사용

산신은 「저편의 공동」에서 최초로 탄생한 레니게이드 비잉이자, F산을 둘러싼 온갖 전설의 집합체로서 독특한 힘을 가진다. 하나는 《오리진 : 콜로니》 비잉의 핵으로서, 공동에서 탄생할 수 있는 다른 레니게이드 비잉을 컨트롤하는 힘. 또 다른 하나는 「저편의 공동」이 지닌 힘 일부를 사용하는 것이다.

「저편의 공동」이 지닌 힘에는, ‘시공간을 초월해 무언가를 전달하는 특성’이 있다. 산신은 이를 오르쿠스의 ‘영역’에서 벌어지는 사건의 형태로 발휘하게 된다.

덧붙여, 씬 5에서 PC ④가 겪은 일 또한 이 힘의 영향이다. 이를테면, 산신의 이펙트인 《이지 페이커(우로보로스, 이지 이펙트)》《소리 없는 목소리(솔라리스, 이지 이펙트)》를 통해 과거의 PC ④가 현재의 산신의 말을 듣게 되었다. 축지법을 쓰듯 신사 앞으로 이동하게 된 것 또한, 《미혹의 정원(惑いの庭, 오르쿠스 에너미)》의 영향으로 볼 수 있다.

▼묘사 1

이상할 정도로 기척이 느껴지지 않는 산. 풀벌레나 날짐승의 소리도 울리지 않는 적막 속에서, 신사 내부는 돌보는 손길이 닿지 않았음이 역력하게 보인다. 토리이를 비롯해 내부의 건조물 곳곳에 거미줄이 쳐져 있다.

특기할 만한 점은, 신사 본당 뒤쪽에 녹슨 부품이나 금속의 잔해를 비롯해, 사람의 발자국과 같은 흔적이 남아 있다는 점이다.

누군가 이곳에 들락거린 것일까, 살펴보고 있노라면 어디선가 웅웅 울리는 기계음과 더불어, 말소리가 들린다.

▼대사 : 수상한 가면들 (FH 에이전트)

「언제까지 이렇게 쥐새끼처럼 슬금슬금, 다녀야 하는 거냐고」

「이놈의 신사, 날려 버리면 그만이지 않아?」

「헛소리 하지 마, 그러면 굴까지 무너져 버리잖냐. 쏠, 깨어나려는 것 같아」

「리더도 말이지, 별 희한한 걸 시키고 말이야. 돈은 두둑히 챙겨주니 나야 놓지만……으게엑?!」

▼묘사 2

갑작스럽게, 신사의 지반이 흔들리기 시작했다. PC ④가 몸을 추스리면 진동은 곧 멎지만, 직후 다량의 레니게이드가 분출하여 사방을 뒤덮는다. 《워딩》이다!

찰나의 소란이 지나가면, 신사 뒤쪽의 벼랑을 타고 올라온 FH 에이전트와 PC ④가 대치하게 된다.

▼대사 : 수상한 가면들 (FH 에이전트)

「웃, 제길. 어떻게 된 거야!」

「분명 이 비잉 놈, 잠재워뒀을 텐데. 컨트롤이 제대로 안 되잖아!」

「제, 젠장! 앞을 똑바로 못 보겠어, 일단 후퇴다!」

(신사로 나와) 「첿, 오버드인가. 목격자는 살려 보낼 수 없지, 해치워!」

◆결말

이때 뒤에서 다가오는 또 다른 기척이 느껴진다. 나름의 이유로 신사에 도착한 PC ①, ②, ③, ⑤다. 그대로 씬 종료.

●씬 9 : 뒤바뀌는 환상(PC ①)

◆해설

미들 배틀이 벌어진다.

나가이시 후우카의 안내를 받아, 산신을 모신 신사로 접근한 PC ①가 다른 PC들 및 FH 에이전트와 조우하는 씬. 《워딩(*)》의 영향을 받지 않았던 나가이시 후우카는, 경고나 만류를 받으면 우선 물러선다.

서로 다른 사유로 신사에 모인 이들이 혼란스럽게 서로를 살피는 가운데, 목격자 오버드를 살려보낼 생각이 없는 FH 에이전트는 PC를 노리고 덤벼든다.

산신은 FH의 활성화제 투여로 인해 힘이 폭주, 비슷한 지점에 서 있던 이들끼리 그 영향을 받아 서로 몸이 바뀐다(*). 이 시점에서, 사전에 상의한 대로 잠시 캐릭터 시트를 바꿀 것. 성격이나 자아는 본래의 PC 번호 그대로지만, 배틀 데이터만큼은 몸이 바뀐 상대의 것을 사용한다.

배틀에서는, PC들은 모두 하나의 인게이지에 있다. PC들로부터 5m 떨어진 곳에 점 : 크러셔 2체(룰 2 P 264)가 하나의 인게이지, 그곳에서 다시 5m 더 떨어진 곳에 에이전트 : 커맨더(룰 2 P 267) 1체 & 오버드 에이전트(룰 2 P 263) 2체가 하나의 인게이지이다. PC 수가 4인이자면 점 : 크러셔를 1체만 배치하고, 3인이자면 점 : 크러셔를 에너지에서 제외한다.

우왕좌왕하던 혼란을 일추 수습해, FH를 격퇴하면 결말로.

《워딩》

씬 6에서 PC들과 동행했던 나가이시 후우카는, 비오버드이기에 《워딩》의 영향으로 무력화되어야 한다. 그러나 산신이 후우카에게 전해 주었던 이노우에 카즈히로의 유품에는, 편지 외에도 대 워딩 마스크(룰 1 P 180)가 있었다. 산신은 후우카에게 “누구든 산에서 위험해지지 않도록, 산행 시에는 이것을 써 달라.”는 이노우에 카즈히로의 유언을 전달해, 본인이 가지고 있던 것이다.

▼묘사 1

《워딩》의 영향권 내, 그러나 어쩐지 옆에 서 있는 나가이시 후우카는 멀쩡하다. 어느새 기묘한 마스크를 쓴 나가이시 후우카는, 산신이 신사 뒤쪽 벼랑의 중간에 있는 굴, 「저편의 공동」에 있음을 알리고 이변을 경고한다.

▼대사 : 나가이시 후우카

「큰일, 큰일 난 것 같아, PC ①! 지금 들어? 콰광, 하고!」
「있지, R성인은 바로 저 뒤에 있던 말이야! 신사 뒤쪽에 절벽이 있거든, 그 중간에 있는 동굴!」
「어떻게 알았느냐곤 묻지 마, 아무튼 큰일이 난 것 같아!」
(PC가 가 보겠다고 하면) 「R성인처럼 초능력자라도 돼? 어떻게……알았어, 위험하면 경찰 부를게!」

▼대사 : 수상한 가면들 (FH 에이전트)

「첻, 이 녀석이고 저 녀석이고! 리더가 알면 경을 치게 생겼군」
「이 녀석들, UGN인가! 적당히 따돌렸을 텐데, 이건 보일 수 없지」
「이렇게 된 이상, 너희 모두 해치워주마! (PC들 쪽을 향해 덤빈다)」

▼묘사 2

가면 쓴 자들이 PC들을 향해 덤벼들려는 찰나, 시계를 비롯한 온갖 감각이 뒤죽박죽이 된다. PC들이 어질어질한 기분을 떨쳐내고 다시 정신을 차리면, 이상하게 체감각, 시야, 그리고 내는 목소리 따위가 제 것이 아닌 것처럼 느껴진다.

서로 몸이 뒤바뀐 것(*)이다! 상황을 어느 정도 정리하면, 곤혹스러운 감정을 수습한 FH가 다시 덤벼 온다.

서로 몸이 뒤바뀐 것

사실상 몸이 뒤바뀐 것은 아니다. 따라서 PC끼리의 브리드 및 신드롬이 이후 영향을 받거나 하는 일은 없다. 뇌가 송수신해야 할 신경 정보가, 다른 사람의 뇌로 전달되어 혼선을 빚는 것이다.

이러면 PC ①이 PC ②의 캐릭터 시트를 이 전투에서 사용하게 되는 것은, PC ①의 뇌가, 잠시 PC ②의 뇌가 받아야 할 신경 신호에 간섭하여 대신 받고, PC ②의 몸에서 이루어지는 명령을 대신 처리하는 셈이 된다. 즉 몸·신드롬·이펙트라는 하드웨어를, 잠시 타인의 뇌라는 또 다른 소프트웨어가 처리하게 되는 것이다.

GM의 안내

따라서 GM은, PL들이 타인의 PC의 전투 데이터를 운용하는 것 외에는, 본래 자신의 기억과 인격 그대로 행동하게 되며, 이것이 일시적인 상황임을 설명하여 혼선이 없도록 하는 편이 좋다.

이와 더불어 플레이어들이 전혀 사용해본 적 없는 타인의 힘을 이용한다는 상황을 받아들이기 힘들어한다면, 타인의 몸에 남아 있는 기억(운동 기억)을 일부 전달받는다면, 레니게이드로 인해 일어난 신호 교란으로 잠시나마 서로 생각이 통하게 한다면 등의 처리를 해도 좋다.

▼대사 : 수상한 가면들 (FH 에이전트)

「크웃, 이게 뭐냐! 내 팔은 이렇게 짧지 않단 말이다!」
「끄응……이것도 ‘유산’의 힘인가. 당황하지 마라! 일시적인 현상일 뿐이야」
(대열을 정비하고) 「제길, 그래도 어떻게든 되겠지! 놈들을 해치워라!」
(쓰러지며) 「크으웃…큰, 일이다, 이렇게 강한…녀석들이 올 줄은……」

◆결말

적을 정리하면, 상황 수습을 위해 UGN G시 지부 에이전트들이 출동한다. 나가이시 후우카의 기억 소거 및 사정 청취를 위해, 관련자인 PC 전원은 동행을 요청받는다. 전원이 합류하면, 씬 종료.

●썸 10 : 사건의 총체(PC ②)

◆해설

F산에서의 전투 이후, UGN G시 지부로 PC들이 소환되는 썸. 지부장 나가이시 마모리는 PC ②에게서 상황을 전달받고, F산에서 FH가 꾸미는 흉계 및 이번엔 관한 조사와 해결을 의뢰한다. 이때 PC끼리 필요한 정보를 공유할 만한 여유가 있을 것이다.

▼묘사

G시 지부의 회의실에 모인 PC들. 각자의 사정으로 인해 F산에 모이게 된 사정을 듣는다. 지부장 나가이시 마모리는 대응 인력이 부족한 G시 지부의 사정을 밝히고 협력을 요청한다.

▼대사 : 나가이시 마모리

「여러분이 아니었다면 손을 쓰기 어려웠을 것이지라. 다만, 각자 어떤 연유로 신사에 계셨던 것인지요?」
(답을 들으면) 「"요괴 수집가"는 10년 전, 이곳 F산에서 「진리의 탐구자」를 이끌던 셀 리더의 이름」
「.....현재 G시 주변에서 날뛰는 FH의 정체는, 과거의 그 셀일 가능성이 커 보이는군요」
「이노우에 카즈히로 씨는.....10년 전 그 셀, 에게 휘말려 사망한 민간인. 분명 관련이 있어 보이지라」
「지금의 우리 지부 인력 상황으로는, 문제가 된 「저편의 공동」을 지키고 파악하는 것이 최우선입니다. 여러분에게, F산에서 그들이 꾸미고 있는 음모를 밝히고 해결하는 일을 의뢰하고자 합니다만」
「부탁드리겠습니다. 보수는 물론이고, 여러분이 바라는 정보가 있다면 지부에서도 협조할 터이니」
(PC ②에게) 「.....큰 폐를 끼쳤지라. 후우카는 제 동생. 이번에도 그 아이의 기억은 이쪽에서 맡겠습니다」

◆결말

PC ②는 나가이시 마모리의 태도가, 어쩐지 평소와는 다르다는 인상을 어렴풋이 받는다.
의뢰를 수락하면, 마모리는 PC들에게 G시 지부의 데이터베이스 사용을 허가한다. 정보 수집으로.

■ 정보 수집

정보 수집으로 아래 5개의 정보를 조사할 수 있다. 정보 수집은 씬 10에서 실행하거나, 필요하다면 따로 씬을 연출한다.

또한, 이 시나리오에서는 UGN G시 정보팀의 데이터베이스를 활용하는 방식으로 조력을 받을 수 있다. PC들은 <정보 : UGN> 및 <정보 : 소문>의 판정에 +1개의 다이스 보너스를 받는다.

◆ 산신

<정보 : UGN, 소문> <지식 : 레니게이드> 6

F산의 신령의 이름을 가진 채, 「저편의 공동」이라는 소문의 굴에 서식하는 레니게이드 비잉.

F산의 구전 설화를 토대로 탄생해, 「오리진 : 레전드」인 동시에 「오리진 : 콜로니」이기도 하다.

<정보 : UGN, 소문> <지식 : 레니게이드> 9

산신은 EX 레니게이드인 「저편의 공동」의 힘을 발휘해, 매개가 되는 레니게이드를 물리 법칙 등의 한계를 벗어나 다른 곳으로 전파할 수 있다.

또한, 그는 F산과 연관된 레니게이드 비잉의 총체이자 핵 같은 존재로, 다른 비잉을 탄생시키거나 컨트롤할 수 있는 것으로 보인다.

◆ 요괴 수집가

<정보 : UGN, 뒷세계, FH> 6

10여년 전, 규슈 지방을 중심으로 활동하던 FH 셀, 「진리의 탐구자」의 셀 리더.

당시에는 “요괴 수집가妖怪収集家”라는 이름으로 알려져 있었으나, 10년 전 F산 사건을 계기로 잠적했다.

활동을 재개한 현재는, “요괴 수집가apparition collector”라는 이름으로 활동한다.

<정보 : UGN, 뒷세계, FH> 9

근래 그가 이끄는 FH 셀 「진리의 탐구자」의 에이전트들은, 산신의 신사에서 레니게이드 장비의 개발에 착수했다.

최종 목적은 산신을 점화시키고, 개발 장비를 통해 그의 힘을 컨트롤하는 것이다.

◆ 10년 전 F산 사건

<정보 : UGN, 소문, 뒷세계> 8

10년 전, FH 셀 「진리의 탐구자」가 F산을 점거하고, 인근 마을의 민간인들을 살해한 사건. 유산을 탐구하고 수집하는 것이 주 활동이었던 그들은, F산에서 새로운 유산을 찾고자 했다.

그러나 수색은 허탕으로 돌아갔고, 셀은 이후 활동을 정지했다. G시 지부장, 나가이시 마모리가 이 사건의 관련자인 듯하다.

◆ 이노우에 카즈히로

<정보 : UGN, 소문> <지식 : 레니게이드> 7

동료 연구자이자 아내였던 나바타메 이즈미와 함께, 이미 명맥이 끊긴 「우주우애협회」 규슈 지부를 이끌었던 인물. 이와 더불어 F산의 토질 및 특이 현상을 관측했던 연구자다.

레니게이드를 “R물질”이라고 명명하여 독자 연구를 진행, 실제 레니게이드 바이러스의 성질 일부를 규명하기에 이르렀다. 그러나 황당무계한 주장 때문에 학계에서는 사장되었다.

〈정보 : UGN, 소문〉〈지식 : 레니게이드〉 9

20년 전 아내의 사망 이후 F시를 떠났으나, 10년 전 돌아와 다시 F산의 연구에 착수했다. 그러나 당시 FH의 공격에 휘말려 사망했다

그는 F산에 존재한다는 소문의 굴, 「저편의 동공」 주변에서 이 “R물질”이 증폭할 경우, 시공간의 도약이 가능하다고 주장했다.

◆ 나가이시 마모리

〈정보 : UGN, 소문, FH〉 9

과거에는 「진리의 탐구자」 셀 소속의 FH 칠드런이었다. 유산 탐색에 집중하던 셀이, 성격을 바꾸어 당시 다수의 민간인에게 사상을 입힌 데에서 충격을 받아, UGN과 접선하여 전향했다.

이후 셀에게 피해를 입은 유족인 후우카를 거두어 보호자 역할을 해왔다.

■ 트리거 이벤트

트리거 이벤트는 트리거 충족 시, 번호 순서대로 진행한다.

●씬 11 : 지연된 소개(PC ①)

조건 : PC가 ◆ 10년 전 F산 사건 항목을 조사했다.

◆해설

기억 소거 절차를 밟기 전, 나가이시 후우카가 PC ①를 F산으로 초대해 마지막으로 산신을 소개한다.

대담을 마치고 나면, 후우카는 PC ①에게 보내는 예약 텍스트 메시지(*)를 작성. 엔딩의 PC ①에게 전하고 싶었던 말을 담는다. 결말로.

예약 텍스트 메시지

PC ①이 핸드폰을 소지할 수 없다든지 등의 사정이 있는 경우, 며칠 뒤의 PC ①에게 도착하는 편지를 준비했다 등으로 바꾸면 무방할 것이다.

▼묘사

나가이시 후우카가 당신을 불러낸 것은 F산의 신사. 이전의 전투 이후 G시 지부의 에이전트가 경계를 서고 있다. 후우카는 기억 소거를 진행하기 전 최후의 방문을 허락받은 모양이다.

굴로 들어서면, 폭주 후 잠들었다던 산신이 깨어 있었다.

▼대사 : 나가이시 후우카

「기-껏 PC ①한테 보여주기로 했는데, 엄청난 일에 휘말렸네」

「늦었지만 소개할게. 이쪽은 우주 건너 아주 먼 곳에서 온 “R성인.”」

「산을 헤매다가 만났어, 친구를 원하고 있으니까 PC ①과도 잘 맞지 않을까 싶어서」

「음, 얘기는 들어어! 난 이 다음엔 R성인을 만났던 기억도, PC ①과 여기서 함께 한 일도 잊게 되는 거지」

「그래도 소중한 친구들을 이어주는 걸로 만족할래」

▼대사 : 산신

「그렇구나, 네가 PC ①인가. 오랜만에 누군가로부터 소개를 받는군」

「“R성인”이라는 것은, 나바타메 이즈미가 이 몸에게 붙였던 이름이기 때문」

「후우카를 만난 것은, 이노우에 카즈히로가 이 몸에게 부탁한 일이었기 때문」

「언제나 내가 깨어나는 것은, 오랜만의 일. 그 사이에 인간은 또 쓰러지고 죽어가는구나」

「근조, 허나 살아남는 것도 인간의 명. 부디 무사하거라, 무사하여라……」(목소리가 흩어진다)

▼대사 : 나가이시 후우카

「잠든 모양이야, 어쩔 수 없지. R성인은 분명 아주아주 많은 일을 겪어서 피곤할 테니까」

「있지, 내가 보낸 편지도 내가 갖고 있던 물건도 R성인이 전해준 거야. 10년 전, 죽은 우리 아빠가 왔대」

「분명 지금 이 시간이 지나면 나는 또 기억을 잃게 되겠지? 아쉽지 않다면 거짓말이지만」

「그래도 난, 친구가 생겨서 좋은 일이라고 생각해. 내가 기억을 잃어도 누군가는 기억해줄 테니까……R성인도, PC ①도 말이야」

「예전부터 다른 사람들은 내가 말하는 건 이상한 이야기라고 했지만, PC ①은 어떻게 생각해?」
(답을 듣는다) 「좋아, 지금 한 이야기로 떠올랐어. 기억이 지워져도 남은 이야기를, PC ①한테 줄래」
(핸드폰을 조작한다) 「어떤 건지는 바-밀, 나중에 알게 될 거야」

◆결말

굴 밖으로 나오면, 나가이시 후우카는 UGN 에이전트에게로 인계된다. 이후에 만나는 후우카는 지금의 기억을 잊게 되겠지.

PC ①이 작별 인사를 마치면, 씬을 종료한다.

●씬 12 : 실패의 의미(PC ③)

조건 : PC가 ◆ 이노우에 카즈히로 항목을 조사했다.

◆해설

이노우에 카즈히로 최후의 연구 자료는, F산 인근에 잠들어 있었다(*). PC ③은 이 씬에서 저편의 공동이 가진 유산으로서의 가능성 및, 그 힘의 실체에 관해 연구반의 추론을 듣는다.

그것은 발견한 최후의 연구 자료에 있던 내용과 흡사했다. 근거 부족 및 우주우애협회 특유의 망상적 논조로 전개되어 비웃음을 샀던 이노우에 카즈히로. 그러나 그의 연구는, 결국 진실에 근접해 있던 것이다.

F산 인근에 잠들어 있었다

이노우에 카즈히로 사후, 그의 유실물 형태로 주변인이 보관하고 있었다. 정보 수집 이후 이 자료를 발견했다는 식으로 이야기가 전개된다.

추천할 만한 발견 장소는 F시에서 그가 재직했던 민속 연구소나, 당시 F산의 사건을 수습했던 UGN G시 지부가 적절하다.

▼묘사

정보 수집에 협조했던 UGN G시 지부. 그곳의 연구반은 PC에게 하고 싶은 이야기가 있는 듯하다. 대화에 임하면 연구반은 가설 단계인 추론을 들려준다. 연구반의 이야기가 끝나던 때, 연구소에서 들은 동료 연구원의 이야기가 떠오른다.

▼대사 : 연구반 에이전트

「이번에 문제가 된 「저편의 공동」. 그쪽 레니게이드가 좀, 특수한 작용을 하는 것 같지여」

「여러분의 몸이 바뀌었다고 했지여, 그건 몸이 바뀐 게 아니지라. 선생님 옆 사람의 몸이 보내는 신호를, 선생님 뇌가 받아서 처리하게 된 거여요」

「그 굴의 비잉은…레니게이드를 통해, 어떤 신호나 레니게이드 자체를 도약시킬 수 있는 것 같아요」

「음……지금은 머, 확실하게 말하기 어렵지라. 어쩌면 시공간의 제약을 넘어서 뭔갈 전하는 일도 가능할지 모르지라. 레니게이드가, 말하자면 전서구가 되는 거여요」

▼대사 : 동료 연구원 (회상)

「이노우에 카즈히로? 아, 얘기를 들은 적이 있지. 우주우애협회란 데에 미쳐서, 엉뚱한 소리나 내뱉다가 퇴출당했어. 고향으로 낙마해서 10년 전쯤 죽었다더군」

「내 지도교수가 알던 사이였거든. 유망한 친구였는데 맛이 가 버렸다고, 가끔 아쉬워해서 말야」

▼대사 : 연구반 에이전트

「뭐, 복잡한 이야긴 여기까지 하구. 정말 그 굴, ‘유산’일 가능성이 높아서요. 이노우에 카즈히로란 사람은, 어떻게 요걸 알게 된 거람」

「잘하면요, 중요한 발견이 될 수도 있으니까아. 협조 고맙구만요」

◆결말

이야기를 마친 연구반은 자리를 뜬다. 이노우에 카즈히로의 연구에는 어떤 의미가 있었을까. PC ③은 생각을 정리한다. 씬 종료.

●씬 13 : 신위의 몰락(마스터 씬)

조건 : 씬 12 직후.

씬 13의 기술

기술임체로 기술한 부분은, “요괴 수집가”의 이면의 설정을 암시하는 부분이다. 이 시나리오를 단독으로 플레이할 경우, 생략하는 쪽을 권한다.

◆해설

마스터 씬. PC는 등장 불가. “요괴 수집가”가 「저편의 공동」으로 가는 길을 지키던 UGN 에이전트들을 물리치고, 산신을 점화시킨다.

▼묘사 1

이곳은 산신을 모시는 F산의 신사. UGN G시 지부의 에이전트들이 엄중하게 주변을 경계하고 있다. 이때 “요괴 수집가”가 나타나, 심어 두었던 배신자 *더블크로스*와 함께 에이전트들을 물리친다.

▼대사 : “요괴 수집가apparition collector”

「아아, 잘들 지키고 계셨나? 적당히 관참을 만큼 모여주었어」

「그렇게 경계하지 않아도 좋아, 이곳의 UGN 일동 여러분」

「우리 모두의 세계를 위해 좋은 일이니까 말이지, 물러나는 편이 좋을 텐데」

「싸우겠다면야, 그것도 괜찮은 일. 유산을 깨우는 먹이는 많을수록 좋아, 자」 (손짓한다)

▼대사 : UGN 에이전트들

「대열을 갖춰, 정보에 있던 “요괴 수집가”다!」

(섞여 있던 배신자의 습격을 받고) 「크윽, 으…! 이건 대, 체……. 설마……!」

「어서 알려야만……」 (쓰러진다)

▼대사 : "요괴 수집가apparition collector"

「무대의 역은 이 정도로 충분해, 장치는 준비되었나?」

「좋아, 이대로 전략한 신을 손에 넣으러 가자. 후후……」

▼묘사 2

신사 뒤편의 벼랑, 그 낭떠러지의 중간에 있는 「저편의 동공」. 깜빡이던 산신이, 다가오는 기척에 경계한다. 굴 입구에서 들어오는 건, 수상한 기계 장치를 든 “요괴 수집가”이다.

▼대사 : "요괴 수집가apparition collector"

「때를 잘 맞추었지. 이쯤 깨어나리라 생각했는데, 계산이 정확했어」

「이 세계에서는 10년에 한 번 기상이라니, 덕분에 좀 성가셔졌지만」

「미래에 유산이 될 이 굴의 주인이여, 이제 당신의 역할을 수행할 때다」

▼대사 : 산신

「불청객이구나, 불청객이구나. 무엇을 노리고 이곳으로 왔느냐」 (경계하듯 흔들린다)

「잠깐, 그대는……설마, 이렇게 다시……!」

「기억을, 이 기억은…부탁이다, 인간과의 연을 앗아가지 말아다오. 크…으음……!」

◆결말

F산의 짐승들이 재해를 감지한 듯 다급하게 대피하기 시작한다. 「저편의 공동」에서 거대한 레니게이드의 파동이 분출된다. 씬 종료.

●씬 14 : 진심의 민낯(PC ②)

조건 : 씬 12 직후.

◆해설

F산의 이변을 감지한 PC들은 「저편의 공동」으로 향한다. 그런 PC들을 막아서는 것은, 뒤에 선 셀 에이전트들의 위협을 받아 그들의 방패 노릇을 하게 된 나가이시 마모리. 나가이시 후우카를 인질로 잡힌 그는, 적을 지키기 위해 방패를 든다.

인질로 잡힌 나가이시 후우카를 구출하기 위해서는, 마모리의 뒤에 있는 셀 에이전트들에게 은밀히 접근할 필요가 있다. 〈회피〉로 난이도 10의 판정에 성공할 시, 성공적으로 구출할 수 있다. 전원이 실패하면 FH 에이전트의 사격으로 인해 시도한 이들은 2D10점의 대미지를 입는다. 이후 다시 〈회피〉 판정을 시도할 수 있다.

PC가 나가이시 후우카의 구출보다 적을 공격하는 쪽을 시도하려 하면, 그 경우 인질로 잡힌 후우카가 위험해질 수 있다. 또한, 공격을 시도해도 마모리의 커버링과 가드로 인해 유효한 대미지를 입힐 수 없다. GM은 이 점을 PL에게 알릴 것.

후우카를 구출하면, 마모리는 투항하고 PC들에게 사죄한다. 「저편의 공동」에서 “요괴 수집가”가 어떤 일을 자행하고 있음을 알리는 것도 이때다. 이후 결말로.

나가이시 마모리의 데이터

나가이시 마모리의 방어는 선언만으로 처리한다. 따라서 데이터 준비는 필요하지 않지만, GM이 만약의 경우를 대비하고 싶다면 다음 이펙트 취득을 권장한다. 이펙트 레벨은 GM의 임의다.

▼발로르

《그래비티 가드》, 《그래비티 루트》, 《고독의 마안》, 《척력 장벽》

▼노이만

《전사의 지혜》, 《체인지》

▼일반

《커버 디펜스》, 《리프레시》

덧붙여, 나가이시 마모리의 이펙트는 대부분 방어에 초점이 맞추어져 있으며, 홀로 에너미를 격퇴하거나 후우카를 구출하는 일이 불가능하다. 단독으로 온 이유에 관해서는, 적의

▼묘사

F산을 경비하던 UGN G시 지부원들과의 연락이 두절되었다. 그런 와중에 지부장, 나가이시 마모리는 모습을 드러내지 않는다. 에이전트의 증언에 따르면, 어떤 연락을 받자마자 홀로 지부를 이탈한 모양.

PC ②는 F산에서 또 다른 이번이 벌어졌음을 직감할 수 있었다. 산의 입구로 향하면, 그곳에는 의식을 잃은 후우카를 인질로 삼고 있는 다수의 FH 에이전트——그리고 모습을 감추었던 마모리가 있었다.

▼대사 : 나가이시 마모리

(PC를 가로막는다) 「……미안하게 되었습니다. 여러분을, 이 앞으로 보낼 수는 없습니다」

「어차피 이들의 일원이었던 몸, 변명은 하지 않습니다」

(인질이 된 후우카에 관해 이야기하면) 「그, 그건……! 여러분을 이대로 보내면, 동생은 다치고 말아요」

「제 과실임은 알고 있습니다! 하지만, 하지만……적어도 이 손으로 위협하게 할 수는……!」

▼대사 : FH 에이전트

「헉, UGN의 개들이군. 빠르게도 냄새를 맡았네」

「똑바로 지키라고, 배신자^{더블크로스}는 그 정도라도 해야 하지 않겠어? 마모리 씨」

(후우카를 구출하면) 「어, 어느새……! 당했어!」

「첻, 일단 철수다! G시 본거지를 노려주지!」 (일제히 《순간 퇴장》을 사용한다)

▼대사 : 나가이시 마모리

「……뭐라 변명할 이야기는 없지요, 저항할 의사는 없으니 이대로 지부에 넘겨 주십시오」

「인질을 잡혔다곤 하나, 지부장 된 이로서 용납할 수 없는 실책. 배반의 이름은 그런 겁니다」

「다만, 면목없는 부탁입니다만…지부가 위험합니다, 부디 통신을 이용할 수 있도록」

(수긍한다) 「번번이 신세를 지게 되었습니다. 신의를 배반한 값은, 이후 치르겠습니다」

(거절한다) 「……그렇습니까. 그간 감사했습니다」

(공통 반응) 「“요괴 수집가”가 「저편의 공동」에서 큰일을 벌이는 것처럼 보이지라. 부디, 주의를」

◆결말

신사 뒤편의 절벽으로부터 뽁뽁한 레니게이드의 기세가 느껴진다. F산의 대기가, 여느 때보다 뽁뽁한
기세로 요동치고 있다. 이대로 막지 않으면.
PC가 「저편의 공동」으로 향하면 씬을 종료한다.

클라이맥스 페이지

●씬 15 : 신살의 날(PC ①)

◆해설

「저편의 공동」에서 결전의 장이 펼쳐진다. PC들은 점화한 산신과, 산신이 불러내는 점들을 상대하게 된다. “요괴 수집가”는 기계 장치(*)를 사용해 산신의 힘을 컨트롤(*), PC들이 감각의 혼란으로 인해 산신을 공격 대상으로 삼지 못하도록 한다. 그는 PC들이 기계 장치를 파괴하면 전장에서 이탈한다.

난이도 8의 총동 판정 후, 전투를 개시한다.

PC들이 하나의 인게이지이며, 이 인게이지로부터 5m 떨어진 곳에서 산신 및 산의 괴이(*) 2체가 하나의 인게이지를 이룬다. 그곳에서 5m 더 떨어진 곳에 “요괴 수집가”와 기계 장치가 있다.

산신을 격퇴하면 산의 괴이는 전원 소멸한다. 에너지가 전멸하면 결말로.

기계 장치

HP 20, 장갑치 10. 닳지를 시도하지 않으므로, 기계 장치에 대한 공격은 항상 명중한다.

“요괴 수집가”를 공격하려고 하는 경우, 그는 기계 장치를 대신 방패 삼는다. 전투에서는 「기계 장치가 요괴 수집가를 커버링」하는 것으로 취급한다.

장치는 HP를 0으로 만들면 즉시 파괴된다.

산신의 힘을 컨트롤

“요괴 수집가”는 기계 장치를 사용해, 산신에게 레니게이드를 강제로 주입해 점화시키는 한편, 산신이 다른 레니게이드 비잉을 불러내도록 유도했다. 또한, “요괴 수집가”는 장치를 통해 「저편의 공동」과 산신의 연결을 더 공고히 했다.

산의 괴이

전투 개시 시점에는 에너지로 등장하지 않지만, 산신의 E로이스인 「거듭되는 절망」의 효과를 통해 등장한다. GM은 미리 PL에게 또 다른 적의 출현을 경고해도 좋다.

▼묘사

심상찮은 기세가 퍼져 나오는 굴 안. 불안정한 움직임을 보이는 “산신”의 뒤에는, 거대한 기계 장치를 내려둔 “요괴 수집가”의 모습이 보였다.

▼대사 : “요괴 수집가”

「선별된 무대의 주역들이 왔군, 용케 도달한 것을 축하하지」

「보이나? 신이라 불리웠던 존재의 무력한 모습을. 그의 탄생 10주년을 기해, 사별의 시간이다」

「신앙도, 이 굴의 힘도 결국 쓰이기 위해 존재하는 도구. 지금부터 보게 될 거다」

(기계 장치를 파괴할 시) 「이 정도인가, 여기서는 단순히 물러나지」

▼대사 : 산신

「아아, 아, 아아……!!!」

(기계 장치를 파괴했다) 「어째서인가, 어째서냐. 더는 들리지 않는다……!」

(산의 괴이를 소환했다) 「무정하게도 다치고 스러지는 이들아, 차라리 이대로 하나가 되자」
(쓰러졌다) 「그런가……이제야 죽어간 인간을 볼 수 있겠구나……」

▼대사 : 산의 괴이

대사는 없다. 새로운 산의 괴이가 출현할 경우, 원전이 된 소문과 관련된 환각이 보인다.

◆결말

산신의 그림자가 「저편의 동공」의 지반이 품은 암흑을 향해 흐트러지는 순간, 동굴이 무너지기 시작한다.
이제껏 원치 않는 죽음을 안았던 굴에서 소멸한 비잉은, 그것으로 만족했을까.
전원이 굴 밖으로 대피하면, 바람이 잔잔히 가라앉은 숲의 공기가 맞이해준다.

에너미 데이터

※다이스 및 이펙트 레벨은 모두 침식률 보너스가 적용된 버전.

“요괴 수집가”는 직접 전투에 참여하지는 않고, 기계 장치가 파괴되면 전장에서 이탈한다.

산신

브리드 : 크로스 브리드

신드롬 : 오르쿠스 / 우로보로스

능력치 기능

【육체】1

【감각】2 〈지각〉2

【정신】8 〈RC〉4 〈의지〉2

【사회】2

【HP】60 【행동치】12

침식률 : 150% (다이스 +4개)

취득 이펙트

▼오르쿠스

《움아매는 공간》3, 《완전한 세계》3

▼우로보로스

《끓주린 그림자》2, 《허무로의 회귀》1, 《삼켜지는 제물》3

▼일반

《컨센트레이트 : 우로보로스》3

▼에너미 이펙트

《가속하는 시간》2, 《생명 증강》1, 《그릇된 세계(오르쿠스)》1

▼E로이스

「거듭되는 절망(さらなる絶望)」×2

◆콤보 데이터

▼나락의 그림자

《웁아매는 공간》+《완전한 세계》+《굶주린 그림자》+《컨센트레이트 : 우로보로스》

타이밍 : 메이저 액션

기능 : <RC> 다이스 : 16개

크리티컬치 : 7 난이도 : 대결

대상 : 단독 사정 : 시야

공격력 : +13 (삼켜지는 제물 사용 시, 총 +22)

해설 : 적을 전방위에서 그림자로 웁아매는 공격. 명중 시, 대상에게 배드 스테이터스 [중압]과 [방심] 부여. 한 시나리오 3회.

▼암굴의 짐승

《굶주린 그림자》+《컨센트레이트 : 우로보로스》

타이밍 : 메이저 액션

기능 : <RC> 다이스 : 12개

크리티컬치 : 7 난이도 : 대결

대상 : 단독 사정 : 시야

공격력 : +4 (삼켜지는 제물 사용 시, 총 +13)

해설 : 적을 향해 뿔어 나가는 그림자의 일격.

■ 배틀 플랜

이니셔티브 프로세스에서 「거듭되는 절망」을 사용, ① 산의 괴이·이상 천후와 ② 산의 괴이·길의 미혹을 차례대로 불러낸다. ▼나락의 그림자로 총 3회의 단독 대상 공격. 이후 ▼암굴의 짐승을 사용해 공격.

PC에게 대미지를 입힌 후 《삼켜지는 제물》을 사용하며, 시나리오 1회에 한해 《허무로의 회귀》를 사용한다.

산의 괴이·이상 천후

브리드 : 크로스 브리드

신드롬 : 하누만 / 샬러맨더

능력치 기능

【육체】7 <백병> 3

【감각】1 <지각> 3

【정신】4 <RC> 2

【사회】2

【HP】38 【행동치】6

가드치 : (《백열》 사용 후) 4

침식률 : 100% (다이스 +3개)

취득 이펙트

▼하누만

《그림자 질주》3, 《사자분신》3

▼샬러맨더

《백열》3, 《냉기의 낮》2

▼일반

《컨센트레이트 : 셸러맨더》3

◆콤보 데이터

▼도깨비에 홀린 것인지 불씨가 춤을 추는데

《그림자 질주》+《백열》

해설 : 전방으로 이동하면서, 전신에 하얀 고열의 빛을 휘감는다. 맨손 데이터 변화 및 전투 이동을 한다. 변화한 데이터는 적용 완료. 시나리오 3회.

▼사위를 뒤덮는 광풍이 꼭 귀신 들린 듯하고

《컨센트레이트 : 셸러맨더》+《냉기의 낮》+《사자분신》

타이밍 : 메이저 액션

기능 : 〈백병〉 다이스 : 10개

크리티컬치 : 7 난이도 : 대결

대상 : 범위(선택) 사정 : 시야

공격력 : +8

해설 : 고온의 불씨와 우박, 광풍이 몰아치는 백병 공격. 닷지 다이스 -2개. 시나리오 3회.

▼불씨 품은 싸락눈만 휘날리더라

《컨센트레이트 : 셸러맨더》+《냉기의 낮》

타이밍 : 메이저 액션

기능 : 〈백병〉 다이스 : 10개

크리티컬치 : 7 난이도 : 대결

대상 : 단독 사정 : 시야

공격력 : +8

해설 : 불씨와 냉기가 한데 어우러져 날리는 백병 공격. 닷지 다이스 -2개.

■ 배틀 플랜

▼도깨비에 홀린~과 ▼불씨 품은 싸락눈~은 번갈아 사용한다.

산의 괴이·미혹의 길

브리드 : 크로스 브리드

신드롬 : 솔라리스 / 오르쿠스

능력치 기능

【육체】2 〈백병〉2 〈회피〉2

【감각】3

【정신】4 〈RC〉4

【사회】5 〈교섭〉4

【HP】32 【행동치】8

침식률 : 100% (다이스 +3개)

취득 이펙트

▼솔라리스

《착각의 향기》 2, 《생명의 방패》 1, 《바치는 생명》 3

▼오르쿠스

《운명의 전환》 3

▼일반

《리플렉스 : 솔라리스》 2, 《상태 복원》 1, 《소생 부활》 1

◆콤보 데이터

▼환영이 산신의 알곳은 장난인가 하노라

《리플렉스 : 솔라리스》 + 《착각의 향기》 + 《생명의 방패》

타이밍 : 리액션

기능 : <교섭> 다이스 : 10개

크리티컬치 : 8 난이도 : 대결

해설 : 언젠가 존재할 광경을 불러내어 상대의 감각을 혼란시키고, 그 틈을 타 회피를 실행한다.

■ 배틀 플랜

산신이 공격의 대상이 되어 닳지에 실패할 시, 시나리오 3회 《운명의 전환》 사용. ▼환영이 산신의~를 사용하여 리액션한다.

산의 괴아·미혹의 길이 쓰러지기 전 산신을 행동 불능으로 만들면, 《바치는 생명》을 사용한다.

“요괴 수집가apparition collector”

브리드 : 크로스 브리드

신드롬 : 모르페우스 / 오르쿠스

능력치 기능

【육체】3 <회피> 1

【감각】4 <지각> 1

【정신】10 <RC> 5 <의지> 5

【사회】3 <교섭> 5 <조달> 5

【HP】36 【행동치】18

침식률 : 200% (다이스 +5개)

취득 이펙트

▼에너미 이펙트

《순간 퇴장》 1, 《보이지 않는 길(오르쿠스)》 1, 《그릇된 세계(오르쿠스)》 1

▼E로이스

「불멸의 망집」

■ 배틀 플랜

전투에 임하지 않고, 자신의 차례에는 메이저 액션을 사용하여 기계 장치를 가동한다.

PC가 기계 장치를 파괴할 시, 《보이지 않는 길》을 사용해 퇴장한다. 범위 공격 등에 휘말려 전투 불능이 되면, 즉각 「불멸의 망집」으로 부활한다.

PC의 수가 4인인 경우, 적은 전원 하나의 인게이지에 위치하며, 산의 괴이·미혹의 길의 《소생 부활》을 삭제한다.

PC의 수가 3인이라면, “요괴 수집가” & 기계 장치를 배틀에 참가시키지 않는다. 이 경우, “요괴 수집가”는 즉각 씬에서 이탈한다.

엔딩 페이지

여기에서 제시하는 엔딩은 하나의 예시이다. 세션의 진행 흐름 및 PC의 희망 사항과 어울리는 엔딩을 진행할 것.

●씬 16 : 진실의 탐구(PC ⑤)

◆해설

PC ⑤의 엔딩. 모습을 감춘 “요괴 수집가”에 관한 견해를 듣는다.

▼묘사

당장의 사건이 일단락되고, UGN G시 지부 에이전트들은 후속 처리가 한창이었다. 지부의 외부인이 떠날 시간이 도래한 것.

다음 목적지를 고민하던 PC ⑤는, “요괴 수집가”의 정체와 관련해 희미한 위화감을 느끼고 있었다. 그 예감은 어찌면, 정보 수집 때부터 어슴푸레하게나마 감지했던 인상일지도 모른다——이때, 정보 팀의 에이전트가 말을 걸어왔다.

▼대사 : UGN 에이전트

「이번에는 덕분에 살았습시다요, 돌아가신다고 했지요?」

「참, 이번에 도주한 “요괴 수집가” 말입니다만, 그 뒤로 어디 사라진 것처럼 싹 흔적이 안 보이네요」

「10년 전에 F산 사건 이후 그랬던 것처럼 말이죠, 무슨 공공이를 꾸미는 건지 원……」

(목소리를 낮춘다) 「역시 조사하신 건 때문인데요, 옛날에 셀을 운영하던 “요괴 수집가”랑 지금의 요괴 수집가는, 지닌 신드롬이나 하는 짓도 다르단 이야기가 돕니다요」

「FH 중에선, 수장의 이름을 계승하는 녀석들도 있다는데 비슷한 걸까, 뭐 그렇습시다요」

◆결말

이야기를 마친 에이전트는 당신에게 인사했다. “요괴 수집가”가 비잉을 점화시키면서까지 얻고자 했던 바는 무엇일까, 사건은 앞으로도 이어지리라는 예감이 들었다.

●씬 17 : 추상의 묘석(PC ④)

◆해설

PC ④의 엔딩. 텅 빈 산신의 신사를 보며, 세간에는 공표되지 않을 비밀을 홀로 곱씹는다.

▼묘사

상황이 마무리된 뒤, 「저편의 공동」에 관한 탐구가 한동안 이어질 모양이다. 벼랑 주위는 UGN G시 지부 에이전트들의 발길이 부실히 이어지는 가운데, 봉쇄령이 아직 풀리지 않은 신사는 텅 빈 그대로다.

비어버린 경내 적막과 대조되는 활발한 논의가 자연히 PC의 귓가에 닿는다.

▼대사 : UGN 에이전트

「역시 레니게이드 반응이 아주 잘 활성화되지는 않는구먼」

「"핵"이 되는 비잉이 죽어버린 여파일까, 한동안 탐구해 봐야겠지라」

「다만 역시, 공간의 파장이 이상해서...10년에 한 번만 비잉이 깨어난다든지 하는 얘기. 사실일지두」

「참말로 그 산신이란 비잉, 10살짜리였던 건지……」

▼대사 : 의문의 목소리

「기억을, 이 기억은...부탁이다, 인간과의 연을 앗아가지 말아다오」

◆결말

어딘가 익숙한 목소리가 들리지만, 뒤돌아보면 그 자리에는 아무것도 남아 있지 않다. 아직 출입 금지가 풀리지 않은 건물만이 보일 뿐.

산신이라 불리던 어떤 존재는 사라졌지만, 그 이름에 건 믿음에서 사람들은 여전히 위안을 받겠지. 당신은 이윽고 신사를 등졌다.

●썬 18 : 사별의 유산(PC ③)

◆해설

PC ③의 엔딩. 유산으로 추정되었던 「저편의 공동」과 관련해, “라플레시아” 히메미야 유리카(를 1, P 296)의 메시지가 와 있다. 이노우에 카즈히로의 연구는 그 후임자들을 찾았다.

▼묘사

이노우에 카즈히로의 마지막 연구 자료는 찾았지만, 그가 어떻게 독자 연구로 그만한 결론에 도달했는가는 의문이 남아 있다. 「저편의 공동」이 지닌 성질과 산신의 힘이 닿는 범위를, 그는 어떻게 예측했던 것일까? 그런 궁금증이 가시기도 전, “R랩”의 “라플레시아”가 보낸 메시지가 도착했다.

▼대사 : “라플레시아” 히메미야 유리카 (메시지)

「후후후, 소문이라면 들었어요. 유산, 아니. 유산이 될 가능성을 지닌 장소가 발견되었다고?」

「시공간을 도약할 수 있다든지 같은 이야기가 나온데다, 실제로 이상한 체험을 했대지요?」

「우후후, 정말로 흥미로워요...그 발견자인 당신도 마찬가지입니다」

「곧 세부 조사원, 그러니까 제가 갈 테니 기다리세요」

「그야 물론, 이 재미있는 현상을 제가 놓칠 리가 없잖아요? 우후후……」

◆결말

피곤해질 것만 같은 앞날을 예고하는 메시지가 종료되고 나면, 문득 사건 보고서에 시선이 가 닿았다.

이노우에 카즈히로는 죽음을 맞이하는 순간, 그 유산이 딸에게 전달되리라는 사실을 알았던 것일까?

가족이 아닌 이의 사별에 관해 이야기할 수 있는 내용은 많지 않다. 하지만 그의 연구는, 적어도 헛되지만은 않았으리라.

●썸 19 : 회한과의 일별(PC ②)

◆해설

PC ②의 엔딩. UGN G시 지부에서 나가이시 마모리와 대담을 나누다.

▼묘사

UGN G시 지부 안. 지부장, 나가이시 마모리는 이전의 실책에 관해 문책을 받았으나, 그 자신에게 명백한 배신 의사가 없던 점, 그리고 FH의 정보 공습이 그를 이끌어낸 점 등을 감안하여 이후 복직될 예정이다.

조금은 이전보다 풀어진 듯한 표정을 한 그가, 당신에게 감사 인사를 보냈다.

▼대사 : 나가이시 마모리

「이번에는 참으로, 못 보일 꼴을 많이 보였습니다」

「네, 일전의 그 건은 동생의 이야기가 맞았지라. 후우카에게, 저는 어떤 의미에선 원수일 테니까요」

「철모르던 시절 FH에서 키워졌던 것만은 기억하지만, 10년 전 그 꼴을 겪으며 거기 있고 싶지 않았지라. 적어도 사람을 이 손으로 상처입히는 것은 싫어, 어떻게든 지켜주겠다고 다짐했지만……」

「…감사 인사도 참회도 어떻게 해야 할지, 여전히 어려운 일인지라. PC ②는 그런 요령을 알고 있으신지요?」

(답변을 들었다) 「그렇습니까……스스로 회한을 잡고 있다 한들, 도움이 되지는 않겠지요.

참고해보겠습니다. PC ②도 부디, 지키고 싶은 이를 앞으로도 지킬 수 있기를」

◆결말

나가이시 마모리가 후우카에게 앞으로도 많은 이야기를 숨겨야 한다는 사실에는 변함이 없다. 오버드가, 일상을 지켜줄 비오버드에게 늘 그럴 수밖에 없듯. 그러나 어쩐지 긴 회한을 내려놓은 듯한 나가이시 마모리의 얼굴에서, 해답의 실마리를 언뜻 엿본 듯한 기분이 들었다.

●썸 20 : 이별 이데아(PC ①)

◆해설

PC ①의 엔딩. F시를 떠나는 날, 나가이시 후우카가 배웅을 나오기도 전, 얼마 전(●썸 11)의 날짜로 보내온 그의 메시지를 받는다.

▼묘사

마무리가 끝난 F시를 떠나는 날. 예상보다 체류가 길어졌다. 기억 조작이 완료된 나가이시 후우카는, 어째서인지 당신을 마중하겠노라며 연락을 걸어 와서 기다리는 참이다. 문득 진동이 울려 전자기기를 확인해 보자, 후우카에게서 메시지가 도착했다.

아니, 정확히는 과거에 보낸 메시지였다——시간을 역산해보면, 분명 F산에서 함께 산신을 만났던 그때 보냈음이 틀림없다.

▼대사 : 나가이시 후우카 (텍스트 메시지)

「안녕, PC ①! 진지한 이야기니까 이모지는 빼고 말하겠어! 생각보다 이야기할 시간이 많지 않았네!」

「그치만 말이지, 이거 하난 말해주고 싶었어. PC ①은 우리 부모님을 본 적이 없겠지만, 난 사실 그분들을 본 기억이 나. 이상한 일이지?! UGN이란 데서 내 기억을 완전 싹싹 해버리진 않았나 봐」

「있지, 언젠가 엄마가 그랬던 기억이 나. 아주 먼 우주 너머에서 오는 친구들을 잘 대해주라고. 서로 아주 많이 다르단 건, 친해질 수 있는 이유가 될 수 있을 거라고! 왜냐하면 서로 배울 수 있는 게 많을 테니까」

「아빠는 그랬어, 시공간상에서 아무리 떨어져 있어도 마음은 전달될 수 있다고. “R성인”이 도와줄 거라고」

「있지, 언제인지 잘은 기억나지 않지만. 분명 난, 그분들의 이야기를 소중히 간직해오고 있어서, 기억이 싹 날아간 뒤에도 찾을 수 있던 거라고 생각해. “R성인”도, 그리고 사실 초능력자였던 PC ①도 말이지!」

「이렇게 헤어져 버리는 건 아쉽지만, 그래도 이별이 모두 끝은 아니니까! 그런 고로, 며칠 전의 나가이시 후우카로부터, 시간을 뚫고 보내드렸습니다!」

▼대사 : 나가이시 후우카

「어라, PC ①! 벌써 돌아간다면, 실컷 놀지도 못했잖아」

「분명 보여주고 싶었던 게 있었는데, 으음~생각은 잘 안 나지만. 좋아, 다음 기회에 꼭 신나게 놀자!」

◆결말

메시지를 확인하자, 그간 있던 모든 사건을 잊은 나가이시 후우카는 당신을 향해 손을 흔들었다.

기억은 원점이 되었고, 어떤 일은 완전히 존재하지 않았던 이야기처럼 사라져 버렸다. 그렇지만——그런 도중에도 바뀌지 않을 무언가는 사람에게 남는 것일는지도 모른다.

아쉬워하면서도 한껏 즐거워하는 기색인 후우카에게 배웅을 받으며, 당신은 재회를 기약하는 이별을 고했다.

애프터 플레이

■ 백 트랙

백 트랙에서는 NPC가 사용 및 소지한 E로이스 3개만큼 침식률을 낮출 수 있다.

■ 경험점

「시나리오의 목표를 달성했다」에서 5점, 여기에 「나가이시 후우카를 무사히 구출했다」의 항목에서 2점의 경험점을 추가로 지급한다(총 7점).

GM은 E로이스의 개수만큼 추가 경험점 3점을 지급해도 좋다.



시나리오 소개 카드 by 시라사비(@Shirasabi) 님

후기

삶이 참……쉽지가 않네요. 물론 시나리오 작성도요…….

써 보고 나니 무척!!!! 아쉬운 부분이 많은데!!!!!! 두 번째 시도란 걸 해본다면 좀 더 고려해야 할 부분이 많은 것 같아요!!!! 그래도 어디선가 멋진 게임 마스터와 플레이어의 손길이 닿아, 즐거운 세션의 도구쯤으로 기능한다면 더 바랄 게 없겠습니다. 덧붙여, 이미지 작성 등의 부분에서 도움 주시고, 피드백해주신 모든 지인들에게 감사 인사 드립니다! 합작 공개 기회를 마련해주신 해바라이온 님에게도요.

플레이 타임이나 발견한 오류, 그밖의 피드백이나 탁 자랑 등은 배포 계정([Whispering_Er](#))이나 [후기](#) [폼](#)으로 전달 주시면 무척 큰 도움이 될 거예요.

언제나 즐거운 TRPG 라이프 되세요.

최종 수정일 : 2021-07-16